

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO  
VISUAL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER  
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SD/MI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas–tugas dan Memenuhi  
Syarat–Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M. Pd**  
**Pembimbing II : Sri Latifah, M. Sc**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H /2023 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena belum dikembangkannya media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker pada materi IPA. Pada saat pembelajaran berlangsung pendidik sebagai media dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran IPA terkesan biasa saja. Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang di modifikasi menjadi 7 langkah tahapan dalam penelitian, yaitu 1) Potensi dan Masalah 2) Pengumpulan data 3) Desai Produk 4) Validasi Desain 5) Revisi Desain 6) Uji Coba Produk 7) Revisi Produk. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket, observasi dan dokumentasi.

Analisi data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data dari ahli Bahasa, ahli media, ahli materi, peserta didik kelas V dan pendidik. Hasil penelitian yang telah dikembangkan memperoleh persentase kelayakan ahli bahasa sebesar 82,6% dan ahli media 80,9% dengan kriteria “sangat layak”, ahli materi sebesar 71,4% dengan kriteria “layak”. Persentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 83% dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 85,6 dengan kriteria “sangat menarik” serta respon pendidik sebesar 91,8% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci** : Audio Visual, Ilmu Pengetahuan Alam, Kvisoft Flipbook Maker, Media Pembelajaran.

## ABSTRACT

*This research was conducted because the kvisoft flipbook maker-based audio-visual learning media had not yet been developed on natural science material. During the learning process, the educator acts as a medium in conveying the material, so that science learning seems ordinary. This research concerns the development of audio-visual learning media based on kvisoft flipbook maker which can help educators and students in learning activities.*

*The type of research to be carried out is research and development (R&D). This research refers to the Borg and Gall development model which is modified into 7 stages in the research, namely 1) Potential and Problems 2) Data Collection 3) Product Design 4) Design Validation 5) Design Revision 6) Product Trial 7) Product Revision . Data collection techniques in this study were interviews, questionnaires, observation and documentation.*

*Data analysis was carried out by collecting data from language experts, media experts, material experts, fifth grade students and educators. The results of the research that has been developed obtain a feasibility percentage of linguists of 82.6% and media experts of 80.9% with the criteria of "very feasible", material experts of 71.4% with the criteria of "decent". The percentage of students' responses to product attractiveness in small-scale trials obtained a percentage of 83% with the criteria of "very interesting" and large-scale trials of 85.6 with the criteria of "very interesting" and the response of educators was 91.8% with the criteria of "very interesting". Based on expert validation and product trials, the authors can conclude that audio-visual learning media based on Kvisoft Flipbook Maker is suitable for use as learning media.*

**Keywords:** *Audio Visual, Natural Science, Kvisoft Flipbook Maker, Learning Media.*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mira Riyanti  
NPM : 1611100500  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI**" adalah benar merupakan hasil karya penulisan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 20 Maret 2023  
Penulis,



  
**Mira Riyanti**  
**NPM. 1611100500**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis  
*Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di  
SD/MI

**Nama** : Mira Riyanti

**NPM** : 1611100500

**Program Studi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.**  
NIP. 196810201989122001

**Pembimbing II**

**Sri Latifah, M. Sc.**  
NIP. 197903212011012003

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.**  
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SD/MI**. Disusun oleh: **MIRA RIYANTI, NPM. 1611100500**  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Senin, 26 Juni 2023 Pukul 13.00 – 15.00 WIB**.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua** : Prof. Dr. H. Subandi, MM. (.....)

**Sekretaris** : Suhardiansyah, M.Pd. (.....)

**Penguji Utama** : Ida Fiteriani, M.Pd. (.....)

**Penguji Pendamping I** : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. (.....)

**Penguji Pendamping II** : Sri Latifah, M.Sc. (.....)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.**  
NIP. 19640828 1988032002

## MOTTO

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

*Artinya: “Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”. (Q.S An-Nahl: 44)*



## PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang teramat dalam kepada Allah SWT atas keridhoan-Nya yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang telah mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta dan terkasih, Bapak Husnan (alm) dan Ibu Saunah terimakasih telah mengasuh, membimbing dan mendidik dalam suka maupun duka, selalu berdo'a untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik. Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai salah satu tanda kecil bakti dan hormatku kepada bapak dan ibu.
2. Ketiga saudara kandungku dan abang ipar, Yulida dan Sobirin, Rita Zahana dan Sahdan, Misuri dan Angga Prayoga yang selalu mendo'akan, memberi dukungan dan motivasi.
3. Untuk ponakanku terkasih Chintya Margareta, Aan Mifthahur Rohman, Araf Alfarizi, Azalea Arka Gavaputri Yomi, M. Faris raffa Maulana, Azfer Khalifah Gavaputra Yomi dan Regan Abbiyu Zafran.
4. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang ku banggakan.



## **RIWAYAT HIDUP**

Mira Riyanti lahir di Negri Ratu pada tanggal 15 Mei 1998, anak bungsu dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Husnan (alm) dan Ibunda Saunah. Penulis memiliki kakak pertama yang bernama Yulida, kakak kedua Rita Zahana, dan kakak ketiga Misuri. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh yaitu dari Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Sukajadi Bandar Negeri Suoh Lampung Barat yang diselesaikan pada tahun 2010. Dilanjutkan Kejenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sukajadi Bandar Negeri Suoh Lampung Barat dan diselesaikan pada tahun 2013. Kemudian melanjutkan kejenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Perintis 1 Tj. Karang Pusat Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 penulis meneruskan pendidikan S1 ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) melalui jalur UM-PTKIN. Penulis telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Purwotani Lampung Selatan selama 40 hari dan juga Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 5 Bandar Lampung.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, terucap rasa syukur segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak menerima bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd. selaku Ketua Prodi dan Bapak Deri Firmansah, M. Pd selaku Sekertaris Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Sri Latifah, M. Sc selaku pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Deri Firmansah, M. Pd selaku validator ahli media, Ibu Yuli Yanti, M. Pd. I selaku validator ahli materi, Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku validator ahli bahasa.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Bapak Hamka, S. Pd., M.M. kepala sekolah SD Negeri 2 Kota Karang dan Ibu Zunaidah, S. Pd kepala sekolah MI Masyariqul Anwar Durian Payung
7. Ibu Darce Apriyani, S. Pd selaku guru kelas Kelas V di SD Negeri 2 Kota Karang dan Ibu Devia Indah Pratiwi, S. Pd selaku guru kelas Kelas V di MI Masyariqul Anwar Durian Payung.

8. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 khususnya mahasiswa jurusan PGMI kelas K, teman-teman KKN dan PPL.

Terimakasih atas kasih sayang serta do'a dan motivasi dari semua pihak, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca sekalian. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.



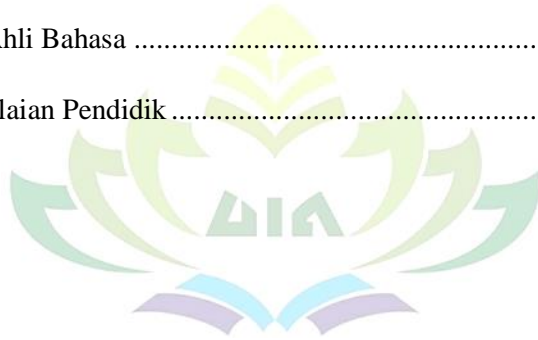
## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ix</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>x</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Pengembangan .....	8
F. Manfaat Pengembangan .....	8
G. Penelitian Yang Relevan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>11</b>
A. Deskripsi Teoritik.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	11
b. Fungsi Media .....	12
c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.....	14
d. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	16
2. Flipbook Maker.....	18
a. Pengertian Flipbook Maker .....	18
b. Langkah-langkah Flipbook Maker.....	21

c.	Manfaat Flipbook Maker .....	21
d.	Kelebihan dan Kekurang Flipbook Maker .....	22
3.	Materi Ilmu Pengetahuan Alam .....	23
a.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam.....	23
b.	Gizi.....	25
c.	Makanan Sehat .....	26
B.	Kerangka Berpikir .....	29
 <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>31</b>
A.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B.	Desain Penelitian .....	31
C.	Prosedur Penelitian.....	32
D.	Instrument Penelitian.....	35
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	37
F.	Teknik Analisis Data .....	39
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>41</b>
A.	Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....	41
1.	Potensi Masalah .....	41
2.	Mengumpulkan Data.....	41
3.	Desain Produk.....	42
4.	Validasi Produk.....	43
5.	Revisi Desain .....	48
6.	Uji Coba Produk .....	48
7.	Revisi Produk.....	52
B.	Pembahasan.....	52
C.	Kendala Saat Penelitian .....	54
 <b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>55</b>
A.	Simpulan .....	55
B.	Saran .....	56
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>57</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>		<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Table	Halaman
3.1 Instrumen Penilaian Validasi Media .....	36
3.2 Kriteria Skor Penilaian Media .....	39
3.3 Skala Kelayakan .....	40
4.1 Validasi Ahli Media.....	44
4.2 Validasi Ahli Materi .....	45
4.3 Validasi Ahli Bahasa .....	47
4.4 Hasil Penilaian Pendidik.....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir .....	30
3.1 Langkah-langkah Metode R&D.....	32
4.1 Desain Cover Bagian Depan .....	42
4.2 Desain Awal Isi .....	42
4.3 Aplikasi Doratoon.....	43
4.4 Isi dari Aplikasi Doratoon.....	43
4.5 Validasi Ahli Media.....	45
4.6 Validasi Ahli Materi .....	46
4.7 Validasi Ahli Bahasa .....	48
4.8 Respon Penilaian Pendidik .....	50
4.9 Tabulasi Uji Coba Produk.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media.....	66
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi .....	72
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	77
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Pendidik.....	82
Lampiran 5 Hasil Ujicoba Kelompok Besar .....	86
Lampiran 6 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil.....	87
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian.....	88
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian .....	90
Lampiran 9 Surat Bebas Plagiat .....	94





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami skripsi ini, maka secara singkat diuraikan maksud dari skripsi ini. Judul skripsi ini adalah: **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SD/MI”**.

Media berasal dari bahas latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantarpesan dari pengirim (pendidik) ke penerima (peserta didik). Pembelajaran adalah suatu proses dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas.<sup>1</sup>

Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Paduan antara suara dan gambar membentuk karakter sama dengan obyek aslinya.<sup>2</sup> Kvisoft flipbook maker merupakan salah satu perangkat lunak yang mampu mengubah tampilan file Pdf menjadi sangat menarik mirip sebuah buku. Dengan menggunakan kvisoft flipbook maker media yang ditampilkan menjadi lebih menarik, variatif dapat berisi video, gambar-gambar, serta audio.<sup>3</sup> Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah penelitian yang membahas media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker sebagai media pembelajaran ipa.

---

<sup>1</sup> Putri Tipa Anasi, *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 8.

<sup>2</sup> Randy Irawan, *Konsep Media dan Teknologi* (Bojong Sari: Eureka Media Aksara, 2022), 64.

<sup>3</sup> Dewi Handayani, et.al. “Pelatihan pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru,” *Jurnal SNPM* (2020): 86

## **B. Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi ini Pendidikan menjadi sangat penting. Hampir setiap negara menerapkan variabel. Pendidikan menjadi suatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menepatkan Pendidikan sebagai suatu yang sangat penting dan utama, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa, pada Pendidikan anak usia dini, Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah jalur Pendidikan formal.

Peran guru dalam penyelenggaraan Pendidikan formal sangat domain untuk mencapai Pendidikan yang berkualitas. Dalam kemampuan meningkatkan kinerja guru baik dalam hal kompetensi maupun dalam keterampilan, dalam proses pembelajaran sekolah perlu memperhatikan faktor-faktor yang dapat meningkatkan kinerja guru tersebut dalam mengembangkan potensinya. Dengan adanya Pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, keterampilan dan kekuatan spiritual yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.<sup>4</sup>

Terdapat banyak sekali variasi pengertian pendidik, mulai dari pengertian yang berasal dari kamus yang disebut leksikal, pengertian yang berasal dari para ahli yang disebut konseptual atau pengertian yang berasal dari peraturan negara (pemerintah) yang disebut konstitusional. Secara leksikal mendefinisikan pendidik sebagai berikut: pendidik adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran terutama di peruntukan kepada anak-anak dan remaja di sekolah, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan.<sup>5</sup>

Sementara dalam kamus besar Bahasa Indonesia, Pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan pengertian leksikal tersebut. Dapat di Tarik beberapa elemen penting yang memainkan peran Pendidikan yaitu: 1) sebuah proses yang merupakan pelatihan

---

<sup>4</sup> Sofia Sebayang, Tiur Rajaguguk, "Pengaruh Pendidikan, Pelatihan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Di SD Dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan," *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, Vol. 2, No. 2 (2019): 105-106.

<sup>5</sup> U.H. Saidah, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 1.

dan pengajaran; 2) pelaku yang berupa anak-anak atau remaja baik secara perseorangan maupun berkelompok; 3) lokasi yang berupa sekolah; 4) tujuan yang merupakan penguasaan ilmu, pengembangan keterampilan dan perubahan sikap serta tata laku dalam usaha mendewasakan manusia.<sup>6</sup>

Ki Hadjar mendefinisikan Pendidikan sebagai tuntunan dalam hidup tumbuh dan berkembangnya anak-anak, karna hakikat Pendidikan adalah menuntun segala kodrat atau potensi yang ada pada anak-anak agar mereka dapat meraih kebahagiaan dan keselamatan dalam kehidupan manusia maupun kehidupan sosial sebagai anggota masyarakat.<sup>7</sup>

Dalam UU No. 23 Tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh Pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya. Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional bab 1 pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut.<sup>8</sup>

Menurut Ahmad D. Marimba Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si Pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya keperbadian yang utama. Menurut Langeveld Pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang di berikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih dapat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.<sup>9</sup>

Tujuan pendidikan pada hakekatnya adalah meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan,

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, 2-3

<sup>7</sup> Syaifur Rohman, "Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 1 (2017): 152.

<sup>8</sup> Tatik Ariyanti, "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak," *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* Vol. 8, No. 1 (2016): 52.

<sup>9</sup> Hasbulah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Depok: Rajawali Pers, 2017), 3.

menumbuhkan dan menanamkan kecerdasan emosi dan spiritual yang mewarnai aktivitas kehidupannya, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas pembelajaran, menumbuhkan kebiasaan dan berpartisipasi secara aktif teratur untuk memanfaatkan dan mengisi waktu luang dengan aktivitas belajar.<sup>10</sup>

Pendidikan merupakan bagian yang inern dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini mungkin terkesan dipaksakan tetapi jika mencoba menurut alur dan proses kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadi pengawal dan menjadi kebutuhan asasi manusia, itu berarti bahwa manusia akan selalu bersamaan dengan Pendidikan. Pendidikan artinya proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan Latihan proses perbuatan cara mendidik.<sup>11</sup>

Dalam suatu pendidikan di dalam nya terdapat suatu proses yang di antara nya ialah belajar, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang disepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan nya, yang antara lain terdiri dari peserta didik, pendidik, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran, (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (*proyektor overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Usaha dalam meningkatkan kualitas Pendidikan salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya, yakni guru. Usaha meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran perlu menjaadi fokus penanganan tersendiri. Mengajar tidak sekedar berkomunikasi pengetahuan tetapi

---

<sup>10</sup> Lis Yulianti Syafrida Siregar, "Full Day School Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter (Perspektif Psikologi Pendidikan Islam)" *Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam* Vol 5, No 2 (2017): 308.

<sup>11</sup> Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 7

belajar juga berarti usaha untuk mentransfer ilmu agar dapat di pahami dan dapat di mengerti serta dapat di terapkan oleh peserta didik. Hal ini dapat terealisasikan salah satunya dengan upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa aktif bertanya dan mengemukakan ide dengan baik serta semangat dalam mengikuti pembelajaran , maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.<sup>12</sup>

Rosentberg menambahkan bahwa komunikasi sebagai media Pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telpon, komputer, dan internet. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut.<sup>13</sup> Pada tahap yang sederhana jenis teknologi yang digunakan adalah papan tulis, bagan, objek nyata dan model-model yang sederhana. Pada tahapan teknologi menengah digunakan OHP, slide, film proyeksi, peralatan elektronik yang sederhana untuk pengajaran, dan peralatan proyeksi (LCD). Sedangkan tahap teknologi yang tinggi berkaitan dengan penggunaan paket-paket yang kompleks seperti belajar jarak jauh menggunakan radio, televise, modul, computer.<sup>14</sup>

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju sehingga berdampak pula pada kemajuan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini meskipun dengan penanaman yang berbeda-beda. Teknologi dan informasi tersebut menjadi solusi untuk pembelajaran yang dilakukan sekarang ini. Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang bermanfaat untuk tujuan pembelajaran selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis. Banyak sekali

---

<sup>12</sup> Kosilah, Septiana, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol. 1, No. 6 (2020): 1139-1140.

<sup>13</sup> Irkham Abdul Huda, "Pengembangan Teknologi Infomasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol. 2, No. 1 (2020): 121-122.

<sup>14</sup> Aryadillah dan Fifit Fitriansyah, *Teknologi Media Pembelajaran* (tt.p: Herya Medika, 2017), 3

teknologi media pembelajaran yang berbentuk platform yang digunakan setiap intensi pendidikan.<sup>15</sup>

Berdasarkan pra penelitian berupa observasi dan wawancara kepada pendidik mengenai media pembelajaran pada tanggal 20 sampai 25 Februari 2020 di SDN 2 Kota karang teluk betung tanjung karang pusat dan MIS Masyariqul Anwar palapa bandar lampung di lakukan di kelas V dikatakan proses pembelajaran sudah berjalan tetapi media yang digunakan guru belum bervariasi terkadang peserta didik kurang fokus dan bosan saat melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah dasar di perlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, serta media tersebut mampu menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran Audio Visual berbasis Kvisoft Flipbook Maker bisa dijadikan alat yang memiliki fungsi menyampaikan pesan pembelajaran, media pembelajaran Audio Visual berbasis Kvisoft Flipbook Maker dibuat dengan Tema Makanan Sehat dan Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di desain semenarik mungkin dengan adanya gambar-gambar yang terdapat di dalam nya bisa membuat peserta didik bisa lebih mempermudah dan memahami materi pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik.

Dari beberapa uraian tersebut maka peneliti memberikan solusi dalam memberikan pembelajaran guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik supaya peserat didik lebih fokus memahami materi yang diberikan oleh guru dan selama proses pembelajaran peserta didik tidak bosan. Dengan adanya media pembelajaran guru juga bisa lebih mudah memberikan materi.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN 2 Kota karang teluk betung tanjung karang pusat dan MIS Masyariqul Anwar palapa bandar lampung pada tanggal 20 sampai 25 Februari 2020 disertai dengan berbagai referensi skripsi yang peneliti baca atas nama Dita Adistia dengan judul “Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook

---

<sup>15</sup> Unik Hanifah Salsabila, et.al. “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 2, No.2 (2020): 2-3.

Maker” Dalam penelitian ini terdapat aplikasi kvisoft flipbook maker dapat dikembangkan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat baca peserta didik terutama pada tingkat sekolah dasar.<sup>16</sup>

Selain itu, Novita Wulandari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Pembelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV” Dalam penelitian ini terdapat belum di kembangkan nya media pembelajaran berbasis flipbook maker disekolahan tersebut dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku paket saja.<sup>17</sup>

### **C. Identifikasi Dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifinisikan masalah sebagai berikut:

1. Media yang tersedia di sekolah hanya guru itu sendiri dan papan tulis.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker di SD/MI.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dengan ini penulis memberi batasan:

1. Media pembelajaran Audio Visual Berbasis kvisoft flipbook maker hanya dikembangkan pada materi IPA kelas V makanan sehat.
2. Penelitian menggunakan metode pengembangan Borg and Gall.
3. Pengujian produk hanya untuk penilaian kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran tidak diuji cobakan terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik.

---

<sup>16</sup> Dita Adistia, “Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker,” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

<sup>17</sup> Novita Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Pembelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV”.(Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung, Lampung, 2021).

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker pelajaran IPA di SD/MI?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker pada pelajaran IPA di SD/MI?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti menyimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker pada pelajaran IPA di SD/MI.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker pada pelajaran IPA di SD/MI.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker diharapkan dapat menjadi sumber media untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker dapat untuk sarana membuka wawasan siswa dalam belajar.

#### **G. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran audio visual berbasis kvisoft flipbook maker dalam konteks mengambil tema tentang materi makanan sehat dan bagaimana tubuh mengelola makanan masih sangat terbatas untuk dijadikan sumber penelitian



yang relevan. Berikut beberapa hasil penelitian berkaitan dengan pengembangan media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker:

1. Umi Fathurrohmi, dengan judul skripsi “Pengembangan E-modul Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Fungsi Untuk memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung”, Dalam penelitian ini Kelayakan E-Modul Berbasis Kvisoft flipbook maker setelah dilakukan validasi oleh tim ahli masing-masing yaitu ahli media 81% dan 76%, ahli materi 82,29% dan 84,41%, ahli Bahasa 85,7% dan 81,22% yang berarti media pembelajaran E-Modul berbasis kvisoft sangat layak untuk dikembangkan.<sup>18</sup>
2. Yuli Haniati, dengan judul skripsi “Pengembangan media Pembelajaran PAI Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Pembelajaran Sholat Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyh Darul Ulum Tulang Bawang Barat”. Dalam penelitian ini Media pembelajaran PAI berbasis Kvisoft flipbook maker dapat menambah variasi media pembelajaran untuk berbagai jenis mata pelajaran.<sup>19</sup>
3. Hayatun Munawaroh, dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft pada Materi Ekosistem Untuk Memberdayakan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Dikelas X SMA”. Dalam penelitian ini pengembangan media pembelajaran berbasis kvisoft pada materi ekosistem mendapatkan penilaian tanggapan dengan persentase 92% dengan kriteria sangat layak oleh tanggapan peserta didik dan diperoleh penilaian sangat layak berdasarkan penilaian guru biologi dengan persentase 86,88%.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Umi Fathurrohmi, “Pengembangan E-modul Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Fungsi Untuk memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung” (UIN Raden Intan Lampung, 2019).

<sup>19</sup> Yuli Haniati, “Pengembangan media Pembelajaran PAI Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Pembelajaran Sholat Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyh Darul Ulum Tulang Bawang Barat” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

<sup>20</sup> Hayatun Munawaroh, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft pada Materi Ekosistem Untuk Memberdayakan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Dikelas X SMA” (UIN Raden Intan Lampung, 2017).

Dari beberapa penjelasan skripsi yang berkaitan diatas penulis menyimpulkan bahwa media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker mempunyai kualitas yang baik untuk membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran dikelas. Di dalam media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker tersebut juga sudah di desain dengan adanya gambar-gambar yang bisa memicu ketertarikan peserat didik dalam belajar. Media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker bisa membantu pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teoritik

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang bisa menghubungkan informasi. Dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, media adalah instrument yang sangat strategis. Keberadaannya secara langsung bisa menjelaskan hal tertentu buat siswa. Belajar merupakan sebuah proses perubahan pada kepribadian manusia yang ditampilkan dalam bentuk peningkatan kuantitas dan kualitas tingkah laku seperti peningkatan pemahaman, keterampilan, daya piker, kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan kemampuan lainnya.

Media ialah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan ataupun informasi. Media bisa menunjang mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku pendidikan.<sup>21</sup> Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, film, slide (gambar), foto, gambar grafik, televise dan computer.<sup>22</sup>

Kesimpulannya adalah pada saat melakukan pembelajaran guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja tetapi seorang guru harus bisa mengantarkan pembelajaran tersebut kepada siswa. Pembelajaran dapat tercapai dengan proses perencanaan yang baik. Salah satu

---

<sup>21</sup> Rahmi Mudia Alti, *Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 1

<sup>22</sup> Randy Irawan, *Konsep Media dan Teknologi*, 1

bentuk perencanaan yang perlu dilakukan adalah dengan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan hal yang sangat penting.

b. Fungsi Media

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran.<sup>23</sup> Secara umum sudjana mengemukakan beberapa fungsi media pengajaran sebagai berikut:

*Pertama*, penggunaan media dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. Melalui penggunaan media akan tercipta proses belajar mengajar yang lebih efektif karena media menjadi perantara antara sumber belajar dan siswa sekaligus meningkatkan kualitas proses. *Kedua*, penggunaan media pembelajaran merupakan bagian integral dan keseluruhan situasi mengajar dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif.

*Ketiga*, penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian yang integral dengan tujuan dan isi pelajaran. *Keempat*, 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. *Kelima*, penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap materi ajar yang diberikan guru. *Keenam*, penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi

---

<sup>23</sup> Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri* (Medan: t.p, 2019), 32-33.

mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, melalui penggunaan media, hasil belajar siswa akan tahan lama diingat sehingga mempunyai nilai tinggi.<sup>24</sup>

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz fungsi media pembelajaran, yaitu:

#### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui *overhead project* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

#### 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

---

<sup>24</sup> Hasnul Fikri dan Aden Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Padang: Samudra Biru, 2018), 13.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengkomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.<sup>25</sup>

Dari beberapa fungsi media di atas penulis menyimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar pada peserta didik karena, media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta meningkatkan perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.<sup>26</sup>

### c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar mengajar untuk mempermudah proses belajar dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan

---

<sup>25</sup> Putri Tifa Anasi, *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, 11-12.

<sup>26</sup> Sohibun dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive" *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2, No. 2 (2017), 122.

belajar serta memperjelas penyajian pesan yang ingin disampaikan pendidik. Berdasarkan tujuan tersebut manfaat media adalah:

- 1) Menaruh minat peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tidak terbatas ruang, waktu dan indra.
- 3) Memotivasi peserta didik untuk belajar.
- 4) Memberi pengalaman belajar yang baru.<sup>27</sup>

Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting, berikut manfaat dari penggunaan media pembelajaran:

- 1) Mengatasi perbedaan pengalaman
- 2) Mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak
- 3) Mengatasi keterbatasan
- 4) Interaksi langsung
- 5) Menghasilkan keragaman pengamatan
- 6) Merangsang dan membangkitkan motivasi untuk belajar
- 7) Membangkitkan keinginan dan minat guru
- 8) Memberikan pengalaman integral.

Media pembelajarn memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Fungsi media pembelajaran dapat diidentifikasi dari kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran. Tiga kelebihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan Fiksatif, yaitu kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
- 2) Kemampuan Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran.

---

<sup>27</sup> Lina Arifah Fitriyah *Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 36-37

- 3) Kemampuan Distributif, yaitu kemampuan media dalam menjangkau target audiens (peserta didik) yang besar jumlahnya dalam satu kali penggunaan.<sup>28</sup>

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat yang menjelaskan makna media pembelajaran disesuaikan dengan klasifikasinya, baik dari penggunaan, pengembangan sampai kepada objek dari media itu sendiri. Nurseto memaparkan tentang klasifikasi media pembelajaran yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak.<sup>29</sup> Media pembelajaran dapat diterima secara indra melalui indra mata dan indra telinga. Media yang dapat diamati dengan indra mata disebut media visual. Sedangkan media yang dapat dengan indra telinga disebut media audio. Bertz mengemukakan media terbagi berdasarkan ciri-ciri indra yang terlibat yaitu suara, gambar, garis, simbol, dan gerak.<sup>30</sup>

Penggolongan media secara umum dapat dilihat dari kemampuannya dalam membangkitkan rangsangan indera. Dilihat dari rangsangan inderanya media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa golongan, yaitu:

1) Media Cetak

Media berbasis cetak paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembar kertas. Dalam media berbasis cetak terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat perancangan, yaitu: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Pembelajaran berbasis teks mulai populer pada tahun

---

<sup>28</sup> Donni Juni Priansa *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2019), 131-132.

<sup>29</sup> Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri*,

<sup>30</sup> Lina Arifah Fitriyah *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, 32



1960-an dengan istilah pembelajaran terprogram yang merupakan materi untuk belajar mandiri. Dengan format ini disajikan respon siswa baik dengan cara menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan.<sup>31</sup>

## 2) Media Animasi

Media animasi adalah gambar/grafik bergerak dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian gambar-gambar diam tersebut diutar ulang secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus. Karakter dalam animasi berupa hewan, orang maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D.<sup>32</sup>

## 3) Media Audio

Media audio untuk pengajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piring suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi yang bersifat auditif sangat mendominasi kehidupan manusia. Demikian pula dalam kegiatan pengajaran, mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pemanfaatan media audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam pengajaran *music literary* (pembaca sajak) dan kegiatan dokumentasi, pengajaran bahasa asing, pengajaran melalui radio atau radio pendidikan. Pengembangan media audio sama halnya dengan pengembangan media lainnya,

---

<sup>31</sup> Gunawan dan Asnil Aidah Ritongah, *Media Pengembangan Berbasis Industri*, 41.

<sup>32</sup> Husnul Fikri dan Aden Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif*, 19.

yang secara garis besar meliputi kegiatan perencanaan, produksi, dan evaluasi.<sup>33</sup>

#### 4) Media Visual

Media visual adalah media yang penyampaian pesannya terfokus melalui indra penglihatan. Jenis media visual merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dikelas. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan, media proyeksi bisa berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak.

#### 5) Media Audio-visual

Media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau bisa disebut media pandang dengar. Dengan menggunakan media audio visual, penyajian materi pembelajaran, bagi peserta didik semakin lengkap dan optimal. Dalam batas-batas tertentu, media audio visual dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dengan kata lain, gurus tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi falisitator belajar. Contoh media audio visual adalah program televisive/video prndidikan/intruksional, program *slide* suara, dan sebagainya.<sup>34</sup>

## 2. Kvisoft Flipbook Maker

### a. Pengertian Kvisoft Flipbook Maker

Kvisoft Flipbook Maker adalah perangkat lunak/*software* yang mampu mengubah tampilan file PDF menjadi sangat menarik mirip sebuah buku. Dengan menggunakan kvisoft flipbook maker, media yang

---

<sup>33</sup> Hana sudjana, Ahmad Rivai *Media Pengajaran* (Bandung: SBAlgensindo, 2019), 129.

<sup>34</sup> Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, 141-144.

ditampilkan menjadi lebih menarik, variatif, dapat berisi video, gambar-gambar serta audio.<sup>35</sup>

Menurut Wibowo Kvisoft Flipbook Maker adalah aplikasi untuk membuat e-book, e-modul, e-paper, e-magazine. Tidak hanya berupa teks, dengan Kvisoft Flipbook Maker dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja. Secara umum, perangkat multi media ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga Flipbook Maker yang dibuat lebih menarik. Selain itu Flipbook Maker memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol control, navigasi bar, hyperlink dan back sound.<sup>36</sup>

Flipbook adalah media dengan format elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif dengan mengkombinasikan animasi, teks, video, gambar, audio dan navigasi yang membuat peserta didik lebih interaktif, sehingga pembelajaran lebih menarik.<sup>37</sup> Perkembangan ilmu teknologi yang sangat pesat sehingga membuat dunia Pendidikan saat ini memasuki yang namanya masa-masa teknologi, proses belajar di tuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media dalam pembelajaran. Banyak permasalahan yang dihadapi oleh pendidik selama pembelajaran daring, salah satunya adalah siswa kurang interst dalam pembelajaran sehingga banyak peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran daring tersebut.<sup>38</sup>

Kvisoft flipbook maker adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak hanya terpaku pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa

<sup>35</sup> Dewi Handayani, et.al. "Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru", 86

<sup>36</sup> Nurul Khusnaeni, et.al. "Bahan Ajar Kvisoft Flipbook Maker Interaktif Berbasis Kearifan Lokal" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (2021); 928.

<sup>37</sup> Intan Widyasari, et.al. "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flipbook Pada Materi sistim Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VII SMP" *Jurnal Deriva* Vol. 8, No. 1 (2021); 62.

<sup>38</sup> Zulhelmi, "Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik" *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol. 5, No. 2 (2021); 217-218.

dimasukan sebuah animasi gerak, video dan audio yang bisa dijadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.<sup>39</sup>

Kvisoft Flipbook Maker menawarkan cara yang profesional tapi mudah untuk merancang animasi 2D, halaman publikasi dari PDF, dokumen, Microsoft office, gambar dan film flash. Sebuah perangkat lunak majalah digital bagi siapa saja untuk menghasilkan kreasi penerbitan digital seperti majalah, buku elektronik, katalog untuk meningkatkan prestasi online. Kvisoft Flipbook Maker dapat mengkonversi gambar, SWF, flash video dan file dokumen umum (PDF, Word, Excel, Powerpoint) untuk majalah 3D flash dinamis yang di terbitkan online.<sup>40</sup>

Divaya mengatakan bahwa aplikasi Kvisoft Flipbook maker ini memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam memasukan atau menyisipkan fasilitas multimedia, seperti teks, gambar, animasi, musik ke dalam buku digital yang dapat membuat siswa tidak bosan saat membaca buku digital tersebut. Sehingga aplikasi ini dapat mempermudah pendidik dalam mengajar yang dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Sedangkan menurut Anadari, keunggulan dari aplikasi ini yaitu; (1) mampu memberikan modul efek flip atau halaman dapat di bolak-balik, (2) Pembuatan modul dengan aplikasi ini sangat mudah, (3) Tampilan modul tidak hanya berupa teks dan gambar saja, bentuk audio dan video dapat di kombinasikan dalam menyajikan

---

<sup>39</sup> Edi Wibowo, Dona Dinda Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft flipbook Maker Materi Himpunan" *Jurnal Matematika* Vol. 1, No. 2 (2018); 3

<sup>40</sup> Siti Kholifah, "Pengembangan E-book Dengan Software Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Di STEKOM Semarang" *Jurnal Maksimum Media Akuntansi Universitas Muhammadiyah Serang* Vo. 8, No. 1 (2017); 26

materi, dan (4) Produk yang dihasilkan dapat di publikasikan dalam format SWF (Shock Wave Flash).<sup>41</sup>

b. Langkah-langkah Kvisoft Flipbook Maker

- 1) Mendownload software flipbook maker.
- 2) Buka flipbook maker lalu tambahkan file yang hendak dimasukkan, file harus berjenis PDF, JPGE, video AVI ataupun file SWF.
- 3) Pada menu page edit terdapat 3 buah layer.
- 4) Mendesain tampilan flipbook pada menu design.
- 5) Setelah semua selesai, langkah terakhir yaitu mempublish semua file beserta perubahan yang sudah kita buat kedalam satu file.
- 6) Pilih EXE pada layer sebelah kiri, pada layer sebelah kanan kita menentukan tempat hasil publish flipbook kita pada kolom file folder, nama flipbook pada kolom file name, kemudian tekan tombol START.<sup>42</sup>

c. Manfaat Media Flipbook Maker

- 1) Sebagai sarana pembelajaran

Era modern sekarang ini, sudah banyak sistim pembelajaran yang menggunakan sistim e-learning yang semuanya menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, membuat buku digital berisi ilmu pengetahuan dan tutorial di bidang tertentu, oleh sebab itu menjadi sumber sarana pembelajaran yang efektif.

---

<sup>41</sup> Dwi Helga Femalia, Syafri Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga Serta Hubungan pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua Di Kelas IV Sekolah Dasar" *Jurnal Of Basic Education Studies* Vol. 4, No. 1 (2021); 3007-3071

<sup>42</sup> Dewi Handayani, et.al. "Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru", 86-87.

## 2) Sebagai media informasi

Dengan memasukan email maka siswa atau pengguna dapat mendownload software tersebut yang berisi informasi atau tutorial yang dibutuhkan.

## 3) Lebih cepat dari pembuatan buku

Flipbook maker adalah salah satu solusi bagi yang ingin mengeluarkan buku namun kesulitan dalam pembuatannya. Proses pembuatan buku cetak cukup Panjang dan terbilang sulit, namun ini tidak terjadi jika kita membuat flipbook maker.

## 4) Memudahkan proses belajar mengajar

Dengan adanya software flipbook maker maka proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Guru bisa membuat materi pelajaran dalam bentuk buku digital lalu mengirimkannya kepada muridnya.

## 5) Melindungi informasi yang disebarakan

Memberikan password khusus sehingga hanya orang-orang tertentu saja yang bisa membukanya, selain itu, flipbook maker tidak mudah seperti halnya buku cetakan.

## d. Kelebihan dan Kekurangan Flipbook Maker

## 1) Kelebihan

Adapun kelebihan dari Flipbook maker yaitu:

- a) Siswa memiliki pengalaman yang beragam.
- b) Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan bervariasi.
- c) Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- d) Siswa tidak jenuh membaca materi karena adanya flipbook ini.
- e) Penggunaan media flipbook maker tanpa online internet.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Nurul Khusnaeni, et.al. "Bahan Ajar Kvisoft Flipbook Maker Interaktif Berbasis Kearifan Lokal" *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 928.

## 2) Kekurangan

Adapun kekurangan dari flipbook maker yaitu:

- a) Penggunaan hanya bisa dilakukan dengan komputer dan leptop.
- b) Tidak ada tool penanda untuk menandai halaman mana yang sudah di baca.
- c) Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media.

## 3. Materi Ilmu Pengetahuan Alam

### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Dalam konteks pembelajaran IPA, sesungguhnya tidak jauh berbeda dengan konsep pembelajaran pada mata pelajaran lainnya hanya tertekannya harus sesuai dengan hakikat IPA. Pembelajaran IPA tidak bisa dengan cara menghafal atau pasif mendengarkan guru menjelaskan konsep namun siswa sendiri yang harus melakukan pembelajaran melalui percobaan, pengamatan maupun bereksperimen secara aktif yang akhirnya akan terbentuk kreativitas dan kesadaran untuk menjaga dan memperbaiki gejala-gejala alam yang terjadi.

IPA merupakan salah satu muatan atau kompetensi yang terdapat dalam pembelajaran tematik. Berdasarkan kurikulum 2013, materi pokok IPA di SD/MI tersusun dalam tema-tema pembelajaran. Sebagai pelajaran yang dikaitkan dengan sains sering dianggap salah satu mata pelajaran yang sulit di sekolah, padahal pembelajaran IPA ini memiliki tujuan yang sangat penting untuk perkembangan kecerdasan peserta didik baik dari dasat maupun tingkat atas. Tujuan pembelajaran IPA diantaranya adalah untuk mendorong peserta didik agar mampu menganalisis materi melalui proses berpikir kritis, logis dan rasional.<sup>44</sup> Proses berpikir itulah yang menjadi salah satu factor dalam perkembangan dan kecerdasan

---

<sup>44</sup> Ismuhul Fadhil, "Analisis Materi IPA Kelas IV Tema Indahnya Kebersamaan Dengan Hots" *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Vol. 21, No. 1 (2020); 101

peserta didik. Kemampuan dalam belajar IPA tidak hanya menjadi tujuan pembelajaran formal saja, tetapi juga sebagai kemampuan yang nantinya bermanfaat dalam kehidupan peserta didik dalam berpikir dan menganalisis tumbuhan, gejala-gejala alam dan lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA diarahkan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan pembentukan sikap ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari Bahasa Inggris "*science*" kata *science* semula berasal dari kata Latin "*scientia*" yang berarti "saya tahu". *Science* terdiri dari *social science* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam), akan tetapi dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah tingkat dasar bertujuan untuk:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ilmu pengetahuan alam yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar ilmu pengetahuan alam, lingkungan teknologi dan masyarakat.
- 3) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 4) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan.



- 5) Menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaanya Allah SWT.

Ruang lingkup pelajaran Ilmu pengetahuan alam di tingkat dasar meliputi dua aspek yaitu:

- 1) Kerja ilmiah yang mencakup penyelidikan atau penelitian, berkomunikasi ilmiah pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah.
- 2) Pemahaman konsep dan penerapannya yang mencakup, makhluk hidup dan proses kehidupannya yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta Kesehatan, benda dan materi sifat-sifat kegunaannya meliputi cair, padat dan gas. Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik. Cahaya dan pesawat sederhana. Bumi dan alam semesta meliputi tanah, tata surya dan benda langit lainnya.<sup>45</sup>

b. Gizi

Masalah gizi remaja banyak terjadi karena perilaku gizi yang salah seperti ketidak seimbangan antara gizi dengan kecukupan gizi yang dianjurkan. Kekurangan energi dan protein berdampak terhadap tubuh yang mengakibatkan obesitas, kurang energi kronik (gizi buruk) dan anemia. Kebiasaan makan merupakan cara atau hal yang sering dilakukan oleh seseorang sebagai karakteristik dari individu dalam memenuhi kebutuhan fisiologis, sosial dan emosional dengan berulang terhadap makanan untuk memenuhi kebutuhan gizi bagi tubuh.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Mardiana, "Penerapan Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Sikap Ilmiah Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah" *Jurnal Ilmiah Al-Madrasah* Vol. 3, No. 1 (2018); 64-65

<sup>46</sup> Dian Hafizah, Agnita Utami, dkk, "Hubungan Kebiasaan Makan Dengan Status Gizi Pada Remaja SMP YLPI Pekanbaru" *Jurnal Medika Hutama* Vol. 02, No. 01 (2020); 333-334

Gizi merupakan salah satu faktor yang penting dalam perkembangan tubuh manusia khususnya anak. Gizi anak adalah cerminan Kesehatan, rendahnya status gizi anak akan membawa dampak negative pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kekurangan gizi kronis berhubungan erat dengan pencapaian akademik peserta didik sekolah yang semakin rendah. Gizi anak sekolah khususnya pada tingkat sekolah dasar merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan.<sup>47</sup>

Komunikasi, Informasi dan edukasi gizi bagi anak sekolah termasuk usia remaja dapat membentuk kebiasaan makan anak sejak dini agar tercapai keadaan individu yang lebih baik dimasa yang akan datang. Selain untuk meningkatkan pengetahuan KIE gizi juga diharapkan dapat mengubah sikap dan perilaku anak yang tidak rutin sarapan menjadi terbiasa. Pengetahuan gizi yang tidak tepat dan akses informasi Kesehatan yang minim dapat meningkatkan perilaku gizi yang tidak seimbang pada remaja dan meningkatkan resiko terjadinya penyakit degenerative.<sup>48</sup>

### c. Makanan Sehat

#### 1) Pengertian Makanan Sehat

Makanan yang sehat yaitu makanan yang di dalamnya terkandung zat-zat gizi. Sedangkan zat-zat gizi sendiri adalah zat yang dibutuhkan oleh tubuh. Zat-zat gizi tersebut seperti karbohidrat, protein dan lemak. Kemudian juga vitamin dan mineral yang sangat banyak manfaatnya. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa dengan pola makan yang sehat, kondisi fisik tubuh akan lebih terjamin sehingga tubuh

---

<sup>47</sup> Rizal Imam Firmansyah, Rita Dewi Risanty, dkk, “Aplikasi Skrining Gizi Anak Menggunakan Metode Forward Chaining”. Jurnal Sistem Informasi, teknologi Informatika dan Komputer. Vol. 10, No. 1. h. 34

<sup>48</sup> Amelia Yuni Damayanti, Fatimah, dkk, “Gambaran Tingkat Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Santriwati Remaja Putri Di Pondok Pesantren”. Darusalam Nutrition Journal, Vol. 2, No. 2 (November 2018), h. 3

akan dapat melakukan aktivitasnya dengan baik pula.<sup>49</sup>

Makanan yang sehat adalah makanan yang mempunyai zat gizi yang cukup dan seimbang serta tidak mengandung unsur yang dapat membahayakan atau merusak Kesehatan. Dalam memilih produk makanan hendaknya konsumen pandai memilih produk tersebut sesuai dengan aspek gizi dan keamanan pangan. Empat sehat lima sempurna terdiri atas; (1) Makanan pokok; (2) Lauk-pauk; (3) Sayur-sayuran; (4) Buah-buahan; (4) Susu.

Konsep yang dikembangkan saat ini adalah konsep gizi seimbang, menu sehat untuk anak pada prinsipnya harus terdiri atas makanan yang memiliki kandungan gizi seimbang dan disesuaikan dengan umur, kegiatan, berat badan, dan tinggi badan.<sup>50</sup> Dalam pembentukan pola makan sehat ada tiga faktor pendukung utama yakni orang tua, anaknya sendiri, dan lingkungan (Termasuk lingkungan sekolah). Tetapi sayangnya saat ini pola makan sehat sudah mulai terabaikan, dengan banyaknya kesibukan orang tua yang lebih memilih makanan praktis, jajanan di penjual dan orang tua sering tidak sadar kandungan makanan tersebut apakah bahaya atau tidak.<sup>51</sup> Untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan yang salah satunya dengan perilaku sehat pada anak usia dini di perlukan kerja sama yang baik antara pendidik dan orang tua. Manpaat membiasakan perilaku sehat sejak dini diantaranya adalah anak mempunyai pola hidup sehat yang dapat diterapkan di masyarakat

---

<sup>49</sup> Riana Frisca Siahaan, "Mengawal Kesehatan Keluarga Melalui Pemilihan dan pengolahan Pangan Yang Tepat" *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera* Vol. 15, No. 2 (2017); 58

<sup>50</sup> Lia kurniawaty, "Peningkatan Pengetahuan Tentang Makanan Sehat Melalui Kegiatan Bermain Cooking Cllas" *Jurnal Care* Vol. 4, No. 2 (2017); 3

<sup>51</sup> Muhammad Kasim Aidid, et.al. "Pengaruh Pembelian Pola Makan Sehat Terhadap Status Gizi Anak-Anak Didik TK Bunga Asya" *Jurnal Scientific Pinisi* Vol. 3, No. 1 (2017); 18

dalam kehidupan sehari-hari. Selain hal itu anak juga dapat terhidar dari resiko terjadinya kecelakaan yang dapat terjadi di sekitaran lingkungan anak misalkan, keracunan makanan. Seperti hadist yang tertera dibawah ini:

#### Surat Al-A'raf Ayat 31

يَا بَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ  
وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا ۚ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

*Artinya: “Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) masjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan”.*

Perilaku sehat memerlukan upaya yang terus menerus yang dilakukan sebagai upaya untuk berperan aktif dalam meningkatkan Kesehatan serta untuk mewujudkan lingkungan yang sehat. Indikator perilaku ini menjadi tolak ukur untuk mewujudkan keadaan atau kecenderungan perilaku sehat anak.<sup>52</sup>

#### 1) Triguna Makanan

- a) Zat Tenaga, Menyediakan tenaga untuk aktivitas kita seperti nerkerja, berpikir dan aktivitas fisik.
- b) Zat Pembangun, Membantu pertumbuhan termasuk tulang, gigi, otot dan kulit. Termasuk mengatakan sel tubuh yang mati.
- c) Zat Pengatur, Mengatur kerja seluruh organ tubuh agar berfungsi dengan baik.

---

<sup>52</sup> Jauhari, “Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19” *Jurnal Buah Hati* Vol. 7, No. 2 (2020); 171-172

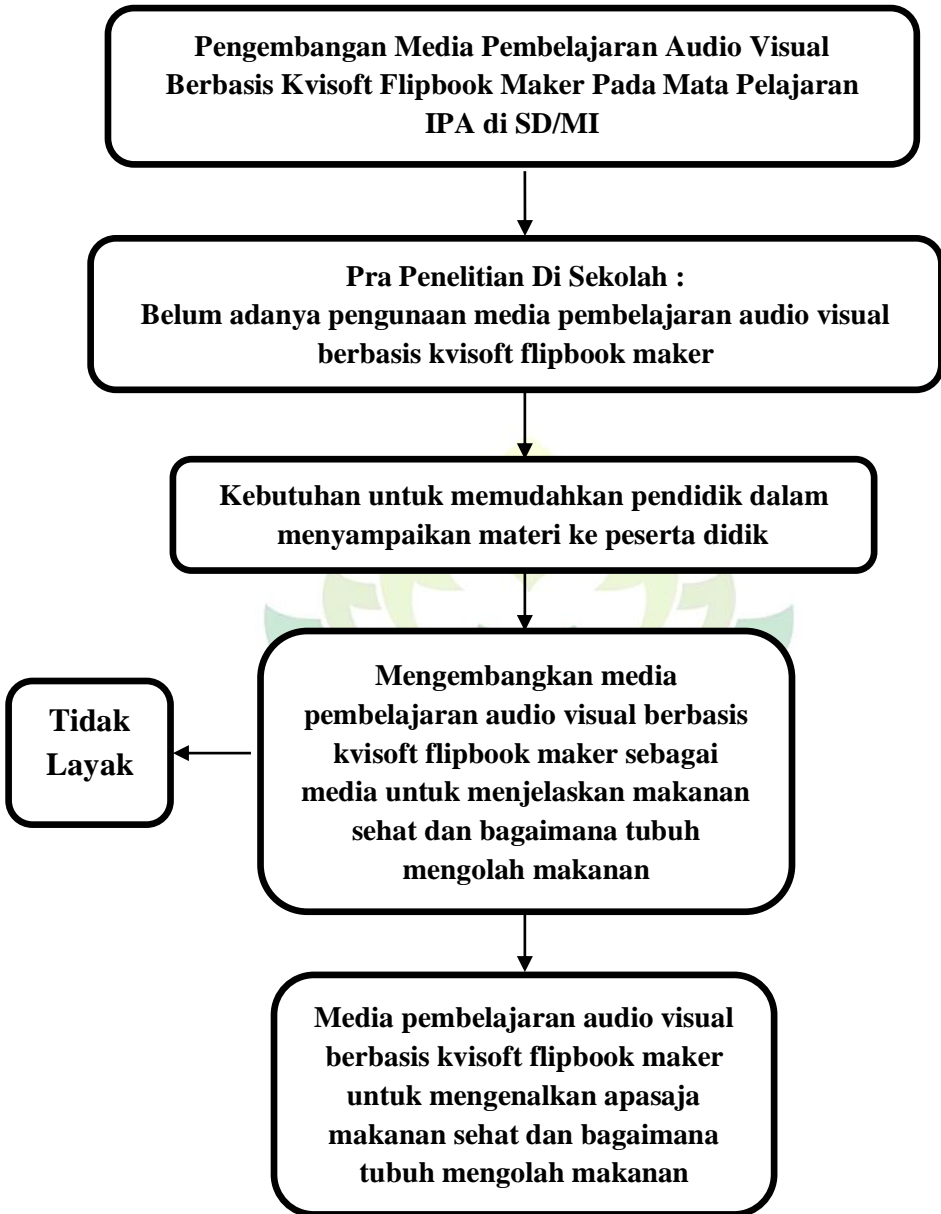
## **B. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan tinjauan Pustaka dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang terkait. Anak-anak disekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk memudahkan mereka dalam belajar dan menambah pengetahuan yang luas dalam konteks belajar.

Media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker disusun dengan ide-ide kreatif, alur penjelasan yang di jelaskan disusun rapi tahap-tahap sesuai materi yang disampaikan oleh pendidik dan sesuai kebutuhan peserta didik. Pada kenyataannya, bahan ajar yang tersedia belum berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

Media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker di dalamnya terdapat materi pembelajaran kelas V tema 3 subtema 3 yaitu Makanan sehat dan Bagaimana tubuh mengolah makanan. Pembelajaran tersebut bertujuan sesuai dengan tema dan subtema yang terdapat di silabus maupun RPP kelas V sekolah dasar. Selain itu tujuan pembelajaran tersebut menjelaskan apa saja makanan sehat yang baik untuk tubuh dan bagaimana proses tubuh mengolah makanan, di dalam media tersebut dijelaskan sehingga peserta didik bisa memahami materi tersebut. Dengan adanya media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker dapat menarik motivasi belajar peserta didik, peserta didik lebih menyukai materi pembelajaran yang disajikan secara visual, sehingga peserta didikpun merasa senang atau merasaa tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung

Adapun kerangka berpikir pada pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan Di Sekolah*, Yogyakarta: Media Akademik, 2016.
- Ambyah Harjanto, Suroto, Sumargo, “ *Bahan Ajar Tematik Integratif Kearifan Lokal Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*”, Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol. 14, No. 1 2021.
- Amelia Yuni Damayanti, Fatimah, dkk, “ *Gambaran Tingkat Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Santriwati Remaja Putri Di Pondok Pesantren*”. Darusalam Nutrition Journal, Vol. 2, No. 2 November 2018.
- Aryadillah dan Fifit Afriansyah, 2017 *Teknologi Media Pembelajaran* (tt.p: Herya Medika).
- Cholid Narbuko, Abu achmadi, 2015. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dewi handayani, et.al, 2022 “ *Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru*” Jurnal SNPM.
- Dian Hafizah, agnita Utami, dkk, “ *Hubungan Kebiasaan Makan Dengan Status Gizi Pada Remaja SMP YLPI Pekanbaru*”, Jurnal Medika Utama. Vol. 02, No. 01 Oktober 2020.
- Dita Adistia “ *Pengembangan Kompilasi Cerita Rakyat Lampung Bermuatan Karakter Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019.
- Donni Juni Priansa, 2019 *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka).
- Dwi Helga Femalia, Syafri Ahmad, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling dan Luas Persegi, Persegi Panjang dan Segitiga Serta Hubungan pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua Di Kelas IV Sekolah Dasar*”, Journal Of Basic Education Studies. Vol. 4, No. 1 Januari 2021.

- Edi Wibowo, Dona Dinda Pratiwi, “*Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft flipbook Maker Materi Himpunan*”, Jurnal Matematika, Vol. 1, No. 2 2018.
- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, 2019 *Media Pembelajaran Berbasis Industri* (Medan: tp).
- Hana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2019 *Media Pembelajaran* (Bandung: SBAIgensindo).
- Hasbulah, 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Depok: Rajawali Pers.
- Hayatun Munawaroh, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft pada Materi Ekosistem Untuk Memberdayakan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Dikelas X SMA*”. (Program Study Pendidikan Biologi Universitas Islam negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2017).
- Husnul Fikri dan Aden Sri Madona, 2018 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Padang: Samudera Biru).
- Intan Widyasari, Sari Herlina, Endang Istiqomah, *et ell* “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flipbook Pada Materi sistim Persamaan Linear Dua Variabel Dikelas VII SMP*”, Jurnal Deriva, Vol. 8, No. 1 Juli 2021.
- Irkham Abdaul Huda, “*Pengembangan Teknologi Infomasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*”, Jurnal Pendidikan Dan Konseling. Vol. 2, No. 1 2020.
- Ismuhul Fadhil, “*Analisis Materi IPA Kelas IV Tema Indahnya Kebersamaan Dengan Hots*”, Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Vol. 21, No. 1, Agustus 2020).
- Jauhari, “*Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19*”, Jurnal Buah Hati. Vol. 7, No. 2 September 2020.
- Joko Subagyo, 2015 *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Kosilah, Septiana, “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Jurnal Inovasi Penelitian, Vol. 1, No. 6 November 2020.
- Lia kurniawaty, “*Peningkatan Pengetahuan Tentang Makanan Sehat Melalui Kegiatan Bermain Cooking Cllas*”. Jurnal Care. Vol. 4, No. 2 (Januari 2017).



- Lina Arifah Fitriah, 2022 *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi).
- Lis Yulianti Syafrida Siregar, “*Full Day School Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter (Perspektif Psikologi Pendidikan Islam)*” *Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, Vol 05, No 02, Juli 2017.
- Mardiana, “*Penerapan Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Sikap Ilmiah Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah*”. *Jurnal Ilmiah Al- Madrasah*, Vol. 3, No. 1 Juli 2018.
- Muhammad Kasim Aidid, Sulaiman, Syafarudin, “*Pengaruh Pembelian Pola Makan Sehat Terhadap Status Gizi Anak-Anak Didik TK Bunga Asya*”. *Jurnal Scientific Pinisi*, Vol. 3, No. 1 April 2017.
- Munir Yusuf, 2018 *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Nurul Khusnaeni et.al, 2021 *Bahan Ajar Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Kearifan Lokal* (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar).
- Novita Wulandari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Pembelajaran Fiqih Peserta Didik Kelas IV*”. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2021).
- Putri Tifa Anasi, 2022 *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi).
- Rafiqul Azis, 2018 “*Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geografi Pada Materi Lipatan dan Patahan*” Disertasi UNES.
- Rahmi Mudia Alti, 2022 *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi).
- Randy Irawan, 2022 *Konsep Media dan Teknologi* (Bojong Sari: Eureka Media Aksara).
- Riana Frisca Siahaan, “*Mengawal Kesehatan Keluarga Melalui Pemilihan dan pengelolaan Pangan Yang Tepat*”. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, Vol. 15, No. 2 Desember 2017.
- Rizal Imam Firmansyah, Rita Dewi Risanty, dkk, “*Aplikasi Skrining Gizi Anak Menggunakan Metode Forward Chaining*”. *Jurnal*

- Sistem Informasi, teknologi Informatika dan Komputer. Vol. 10, No. 1
- Rukaesih, Ucu Cahyana, 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers).
- Siti Kholifah, “*Pengembangan E-book Dengan Software Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Keuangan Di STEKOM Semarang*”, *Jurnal Maksimum Media Akuntansi Universitas Muhammadiyah Serang*. Vo. 8, No. 1 2017.
- Sofia Sebayang, Tiur Rajaguguk, *Pengaruh Pendidikan, Pelatihan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru Di SD Dan SMP Swasta Budi Murni 3 Medan*. *Jurnal Ilmu Manajemen Methonomix*, Vol.2, No.2 2019.
- Sohibun dan Filza Yulina Ade, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*”. *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 2 No. 2 Desember 2017.
- Sugiyono, 2018 *Metode Peneliitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta cv.
- Sugiyono, 2019 *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Yogyakarta: Alfabet.
- Syaifur Rohman, “*Membangun Budaya Membaca Pada Anak Melalui Program Gerakan Literasi Sekolah*”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4 No. 1 Juni 2017.
- Tatik Ariyanti, “*Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak*”, *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* Vol. 8 No. 1, Maret 2016.
- Tika Aprilia, Sunardi, Djono, “*Penggunaan Media Sains Flipbook Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*”, *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*. Vol. 15, NO. 2 2017.
- U.H. Saidah, 2016. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Umi Fathurrohmi, “*Pengembangan E-modul Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Fungsi Untuk memberdayakan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa kelas X Di SMAN 11 Bandar Lampung*”. (Program Study Pendidikan Biologi Insititut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2019).
- Unik Hanifah Salsabila, Windi Mega Lestari, Diah Yulianingsih, *et all*, “*Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Di Masa*

*Pendemi Covid-19*”, Jurnal Pendidikan Dasar. Vol. 2, No.2 Desember 2020.

Yuli Haniati, “*Pengembangan media Pembelajaran PAI Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Pembelajaran Sholat Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyh Darul Ulum Tulang Bawang Barat*” (Program Study Pendidikan Agama Islam Universitas Islam negeri Raden Intan Lampung, Lampung, 2018).

Zulhelmi, “*Pemanfaatan Kvisoft Flipbook Maker Dalam Rangka Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik*”, Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol. 5, No. 2 2021.







# LAMPIRAN



## Lampiran 1



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp.(0821)783260

**SURAT TUGAS**

Nomor: B 134/VALIDASI/S.P/PGMI/04/23

- Dasar:**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
  2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
  3. Pembuatan skripsi mahasiswa.

**Nama/NPM/Jurusan** : Mira Riyanti/ 1611100500/ PGMI  
**Judul** : "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft FlipBook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI"

**Menugaskan Kepada:**

No	Nama Validator	Keahlian
1	Deri Firmansah, M. Pd	Media

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas.

Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 5 April 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M. Pd**  
NIP. 199110312019031011



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**




*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821)783260*

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal *06. April...* s.d *14. April...* April 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

**Nama/NPM/Jurusan** : Mira Riyanti/ 1611100500/ PGMI  
**Judul** : "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft FlipBook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI"

**Tim Validasi:**

No	Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
1	Deri Firmansah, M. Pd	Media	1. 
2	Yuli Yanti, M. Pd. I	Materi	 2.
3	Nurul Hidayah, M. Pd	Bahasa	3. 

Bandar Lampung, 5 April 2023  
Sekretaris Prodi PGMI



**Deri Firmansah, M. Pd**  
NIP. 199110312019031011



## LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Program	: Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V MI/SD
Materi Pelajaran	: IPA
Materi Pokok	: Makanan Sehat
Sasaran Program	: Siswa kelas 5
Validator	: DERI FIRMANSAH, M. Pd
Hari / tanggal	: Kamis, 06 / 04 / 2023

## Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

## A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai aspek media aplikasi dari "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V MI/SD". Aspek penilaian desain Aplikasi ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikaan dan aspek kelayakan bahasa bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda "√" di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

## B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda √ pada kolom "nilai" sesuai penilaian ibu/bapak terhadap aplikasi *kvisoft flipbook maker* kelas V sd/mi..
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
  - Nilai 5 = Sangat Baik
  - Nilai 4 = Baik
  - Nilai 3 = Cukup Baik

Nilai 2 = Kurang Baik

Nilai 1 = Sangat Kurang

3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berikan saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap aplikasi kvisoft flipbook maker kelas V sd/mi pada kolom komen.

C. Aaspek Penilaian

I. ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAAN

INDIKATOR PENILAIAN	BUTIR PENILAIAN	ALTERNATIF PILIHAN				
		5	4	3	2	1
A.Ukuran Aplikasi	1. Kesesuaian ukuran aplikasi dengan standar ISO.		✓			
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi Aplikasi.		✓			
B.Desain Aplikasi	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten		✓			
	4. Menampilkan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik.	✓				
	5. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi		✓			
	6. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca		✓			
	a. Warna judul aplikasi kontras dengan warna latar belakang.		✓			
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.		✓			
	8. Ilustrasi Sampul Aplikasi					
	a. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek.			✓		
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita.				✓	
C.Desain Isi	9. Konsistensi Tata Letak					

Aplikasi	a. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.			✓		
	b. Pemisahan antar paragraf jelas.			✓		
<b>10. Unsur Tata Letak Harmonis</b>						
	a. Bidang margin proporsional.			✓		
	b. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai.			✓		
<b>11. Unsur Tata Letak Lengkap</b>						
	a. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.			✓		
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar ( <i>caption</i> ).					
<b>12. Tata Letak Mempercepat Halaman</b>						
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman			✓		
	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman					
<b>13. Tipografi Isi Aplikasi Sederhana</b>						
	a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf					
	b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold italic, all capital, small capital</i> ) tidak berlebihan			✓		
	c. Lebar susunan teks normal.					
	d. Spasi antar baris susunan teks normal					
	e. Spasi antar huruf ( <i>kerning</i> ) normal.					
<b>14. Tipografi Isi aplikasi Memudahkan pemahaman</b>						
	a. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional			✓		
	b. Tanda pemotongan kata ( <i>hyphenation</i> ).					
<b>15. Ilustrasi Isi</b>						

a. Mampu mengungkap makna/ arti dari objek.					
b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.	✓				
c. Kreatif dan dinamis.					

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk aplikasi ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam aplikasi dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terimakasih.

Bagian Yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran untuk Perbaikan

Komentar secara umum: .....

Nilai Maksimal:  $15 \times 5 = 75$

Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor Kelayakan	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Kesimpulan

Aplikasi pembelajaran ini dinyatakan\*):

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan.

\*) : Lingkari salah satu

Bandar Lampung, 06/04/2023

Validator



DERI FIRMANSAH



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmjin, Sukarsame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821)783260*

**SURAT TUGAS**

Nomor: B 13//VALIDASI/S.P/PGMI/04/23

- Dasar:**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
  2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
  3. Pembuatan skripsi mahasiswa:

Nama/NPM/Jurusan : Mira Riyanti/ 1611100500/ PGMI  
Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft FlipBook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI"

**Menugaskan Kepada:**

No	Nama Validator	Keahlian
1	Yuli Yanti, M. Pd. I	Materi

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas.

Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 5 April 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M. Pd**  
NIP. 199110312019031011



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821) 783260*

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal ..06. April... s.d ..14. April.. April 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

**Nama/NPM/Jurusan** : Mira Riyanti/ 1611100500/ PGMI  
**Judul** : "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kvisoft FlipBook Maker Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI"

**Tim Validasi:**

No	Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
1	Deri Firmansah, M. Pd	Media	1. 
2	Yuli Yanti, M. Pd. I	Materi	2. 
3	Nurul Hidayah, M. Pd	Bahasa	3. 

Bandar Lampung, 5 April 2023  
Sekretaris Prodi PGMI



Deri Firmansah, M. Pd  
NIP. 199110312019031011

Done

### Lembar Penilaian Ahli Materi

<b>Judul Program</b>	: Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI/SD.
<b>Materi Pelajaran</b>	: IPA
<b>Materi Pokok</b>	: Makanan Sehat
<b>Sasaran Program</b>	: Siswa kelas 5
<b>Validator</b>	: Yuli Yanti, M.Pd
<b>Hari / tanggal</b>	: Senin, 10 / 04 / 2023

#### A. Pengantar

Lembar penilaian dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/ Bapak terhadap aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dalam memberikan materi Siklus Hidup Hewan kepada kelas IV sd/mi yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V MI/SD". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Materi Makanan Sehat tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi Makanan Sehat ini.

Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom "nilai" sesuai penilaian ibu/bapak terhadap Materi Makanan Sehat berbasis aplikasi *Ikvisoft flipbook maker* kelas V sd/mi.
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
  - Nilai 5 = Sangat Baik
  - Nilai 4 = Baik
  - Nilai 3 = Cukup Baik



Nilai 2 = Kurang Baik

Nilai 1 = Sangat Kurang

3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berikan saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap materi makanan sehat pada aplikasi kvisoft flipbook maker kelas V sd/mi pada kolom komen.

C. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan pokok pembahasan	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.			✓		
		Kedalaman materi			✓		
2.	Keakuratan materi	Ketetapan dalam pemilihan materi makanan sehat		✓			
		Ketetapan dalam materi		✓			
		Kesesuaian dengan kompetensi yang harus di capai			✓		
		Bermanfaat bagi pemahaman rasa ingin tahu peserta didik		✓			
		Kejelasan materi yang di sampaikan		✓			
		Ketepatan tujuan penilaian		✓			
		Ketuntasan materi makanan sehat yang di berikan sesuai tujuan pembelajaran				✓	
3.	Penyajian	Penyajian materi makanan sehat memberikan pengetahuan kepada peserta didik		✓			
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang di sajikan		✓			
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran		✓			
		Pembelajaran materi makanan sehat yang di sajikan menarik peserta didik.		✓			

**Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif**

<b>Skor Kelayakan</b>	<b>Kriteria</b>
0 – 20%	Tidak Layak
21 – 40%	Kurang Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
80 – 100%	Sangat Layak

**Kesimpulan:**

Materi makanan sehat ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*): lingkari salah satu

Bandar Lampung, 10 April 2023

Validator



Yuli Yanti

## Lampiran 3



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821)783260*

**SURAT TUGAS**

Nomor: B/34/VALIDASI/S.P/PGMI/04/23

- Dasar:**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
  2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
  3. Pembuatan skripsi mahasiswa:

Nama/NPM/Jurusan : Mira Riyanti/ 1611100500/ PGMI  
Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft FlipBook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI"

**Menugaskan Kepada:**

No	Nama Validator	Keahlian
1	Nurul Hidayah, M. Pd	Bahasa

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas.

Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 5 April 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M. Pd**  
NIP. 199110312019031011





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821)783260*

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal *06. April...* s.d *14. April...* April 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

**Nama/NPM/Jurusan** : Mira Riyanti/ 1611100500/ PGMI  
**Judul** : "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft FlipBook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI"

**Tim Validasi:**

No	Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
1	Deri Firmansah, M. Pd	Media	1. 
2	Yuli Yanti, M. Pd. I	Materi	 2.
3	Nurul Hidayah, M. Pd	Bahasa	3. 

Bandar Lampung, 5 April 2023  
Sekretaris Prodi PGMI



**Deri Firmansah, M. Pd**  
NIP. 199110312019031011

**Lembar Penilaian Ahli Bahasa**

<b>Judul Program</b>	: Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI
<b>Materi</b>	: IPA
<b>Materi Pokok</b>	: Makanan Sehat
<b>Sasaran Program</b>	: Siswa Kelas 5
<b>Validator</b>	: <del>Ati</del> NURUL Hidayah, M. Pd
<b>Hari / tanggal</b>	: Rabu, 12/04/2023

**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SD/MI**

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu terhadap Media pembelajaran audio visual di sekolah dasar yang akan di gunakan pada penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Di SD/MI**". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediaan ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom "nilai" sesuai penilaian ibu terhadap Audio visual berbasis flipbook maker pada kelas V SD/MI
2. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.
  - Nilai 5 = Sangat Baik
  - Nilai 4 = Baik
  - Nilai 3 = Cukup Baik
  - Nilai 2 = Kurang

Nilai 1 = Sangat Kurang

3. Apabila penilaian ibu 2 atau 1 maka berilah saran terkait hal-hal yang kurang terhadap media pembelajaran Berbasis Kvisoft Flibook Maker pada kolom komentar.

**C. Aspek Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Bahasa	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran audio visual		✓			
		Kesatuan penggunaan bahasa	✓				
		Ketetapan teks dengan materi		✓			
		Ketetapan ejaan yang digunakan		✓			
		Keefektifan kalimat	✓				
2.	Komunikatif	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
		Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa		✓			
3.	Ketentuan dan keterpaduan gagasan	Ketentuan dan keterpaduan bahasa		✓			
		Ketentuan dan keterpaduan paragraf			✓		

Kami juga berharap ibu Berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah,

Jenis kesalahan dan saran untuk bahasa dari materi Makanan sehat ini secara tertulis

Pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini saya ucapkan terimakasih.

**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

--

Nilai Maksimal: $11 \times 5 = 55$
------------------------------------

Nilai =
---------

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

Skor kelayakan	Kriteria
0 - 20%	Tidak Layak
21 - 40%	Kurang Layak
41 - 60%	Cukup layak
61 - 80%	Layak
81- 100%	Sangat Layak

Kesimpulan:

Media Pembelajaran ini dinyatakan\*):

1. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
2. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

\*) : lingkari salah satu

Bandar Lampung, 12 April 2023

Validator



Nuzul Hidayat

NIP.

## Lampiran 4

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN PENDIDIK  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS  
KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN IPA DI SD/MI**

**A. Pengantar**

Lembar Penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Di SD/MI”, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Kegiatan**

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran berbentuk media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker.
2. Penilaian terdiri dari 5 kriteria :
  - Nilai 5 = Sangat Menarik
  - Nilai 4 = Menarik
  - Nilai 3 = Menarik dan Tidak ( Netral )
  - Nilai 2 = Kurang Menarik
  - Nilai 1 = Sangat Tidak Menarik
3. Apabila penilaian bapak/ibu adalah kurang atau sangat kurang berikan saran terkait hal-hal media pembelajaran berbentuk majalah berbasis contextual teaching and learning.

**C. Penilaian**

No	Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	a. Keluasan materi					✓
		b. Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
		c. Kesesuaian materi dengan media					✓
		d. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
2	kebahasaan	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
		b. Kesesuaian bahasa dengan pelajaran IPA					✓
		c. Kesesuaian dengan EYD				✓	



3	Penyajian	a. Konsistensi penyajian						✓
		b. Kesesuaian ilustrasi						✓
		c. Kelengkapan komponen pendukung						✓
4	Kegrafikan	a. Kemenarikan gambar						✓
		b. Kemenarikan beckground						✓
		c. Keserasian warna, tata letak, dan gambar.						✓
		d. Kualitas gambar						✓
		e. Kualitas bacaan						✓

#### D. Kritik/Saran Keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, 3 Mei ..... 2023

Guru Kelas

SD N 2 Kota Karang Teluk Betung  
Bandar Lampung

DARCE APRIYANI, S.Pd

NIP. 198904192020212012

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN PENDIDIK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS**  
**KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN IPA DI SD/MI**

**A. Pengantar**

Lembar Penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Di SD/MI”, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Kegiatan**

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran berbentuk media audio visual berbasis kvisoft flipbook maker.
2. Penilaian terdiri dari 5 kriteria :
  - Nilai 5 = Sangat Menarik
  - Nilai 4 = Menarik
  - Nilai 3 = Menarik dan Tidak ( Netral )
  - Nilai 2 = Kurang Menarik
  - Nilai 1 = Sangat Tidak Menarik
3. Apabila penilaian bapak/ibu adalah kurang atau sangat kurang berikan saran terkait hal-hal media pembelajaran berbentuk majalah berbasis contextual teaching and learning.

**C. Penilaian**

No	Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	a. Keluasan materi				✓	
		b. Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓	
		c. Kesesuaian materi dengan media				✓	
		d. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
2	kebahasaan	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
		b. Kesesuaian bahasa dengan pelajaran IPA				✓	
		c. Kesesuaian dengan EYD				✓	

3	Penyajian	a. Konsistensi penyajian						✓
		b. Kesesuaian ilustrasi						✓
		c. Kelengkapan komponen pendukung					✓	X
4	Kegrafikan	a. Kemenarikan gambar						✓
		b. Kemenarikan background						✓
		c. Keserasian warna, tata letak, dan gambar.					✓	
		d. Kualitas gambar					✓	
		e. Kualitas bacaan					✓	

**D. Kritik/Saran Keseluruhan**

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

Bandar Lampung, 04 MEI ..... 2023

Guru Kelas

MIS Masyariqul Anwar Palapa Bandar Lampung

Budi  
 NIP. 0611

Lampiran 5

REKAPITULASI UJI COBA PRODUK SIKALA BESAR  
SDN 2 KOTAKARANG TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG

Aspek	Kriteria	Penilaian Peserta didik																									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	
Tampilan	1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4
	2	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4
Penyajian Materi	6	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5
	7	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
	8	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
	9	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
	10	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
JYMLAH	11	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
	12	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
	13	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4
SKOR MAX	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
PERSENTASE %	84	89	84	86	83	84	86	84	83	84	83	86	86	89	84	89	89	86	83	91	87	87	87	87	84	83	89
% RATA-RATA KRETEREEA	85,6 Sangat Menarik																										

Kat P1 - P25 (Peserta Didik 1-25)

REKAPITULASI UJI COBA PRODUK SKALA KECIL.  
MI MISYARIQULANVAR PALAPA BANDAR LAMPUNG

Aspek	Kriteria	Penilaian Peserta didik														
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Tampilan	1	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4
	2	4	5	5	4	4	5	3	5	5	3	4	5	5	4	5
	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5
	4	5	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	3	5	5	5
	5	4	5	4	5	3	5	5	3	4	5	5	4	5	5	3
	6	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
	7	5	5	3	5	3	5	4	5	4	5	4	3	5	5	4
	8	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
	9	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5
	10	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5
	11	5	5	4	5	5	4	4	3	5	5	4	5	4	5	5
	12	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4
	13	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5
JUMLAH		58	60	57	60	58	56	57	56	58	57	57	57	61	60	59
SKOR MAX		70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
PERSENTASE %		83	86	81	86	83	80	81	80	83	81	81	81	87	86	84
% RATA-RATA		83														
KRITERIA		Sangat Menarik														

Ket P1 - P15 (Peserta Didik 1-15)

## Lampiran 7



PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG  
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KOTA KARANG**  
 Jl. Teluk Bone 1 no.1 Kelurahan Kota Karang Teluk Betung Timur  
 Bandar Lampung

Bandar Lampung, 03 Mei 2023

Nomor : 421/082/IV.40/2.V/2023  
 Lampiran : -  
 Prihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

UIN Raden Intan Lampung

Di

Tempat

**Assalamu'alaikum Wr. Wb**

Nama : Mira Riyanti

NPM : 1611100500

Semester : XIV

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Adalah benar telah melakukan Penelitian disekolah kami sebagai syarat penyusunan skripsi. Yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI"

Dengan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

**Wassalamualaikum Wr. Wb**

Kepada Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan,  
 UIN Raden Intan Lampung,  
 Jl. Teluk Bone 1 no.1 Kelurahan Kota Karang Teluk Betung Timur,  
 Bandar Lampung

**H. H. H. H., S.Pd., M.M.**  
 NIP. 197609022006041004



**YAYASAN MASYARIQUL ANWAR BANDAR LAMPUNG (YMABL)  
MADRASAH IBTIDAIYAH MASYARIQUL ANWAR  
DURIAN PAYUNG-BANDAR LAMPUNG**

STATUS : TERAKREDITASI B

AKTE NOTARIS NO.01

NSM. 111218710020

NPSN. 60706000

Jl. Chairil Anwar No.05/10 Durian payung, Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung, 35116 Telp. (0721) 560 1922

Bandar Lampung, 04 April 2023

Nomor : 327/MIMA.DUPA/SL.P/IV/2023  
Lampiran : -  
Prihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada yth,  
Kepada Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung  
Di  
Tempat

**Assalamualaikum Wr.Wb**

Nama : Mira Riyanti  
Npm : 1611100500  
Semester : XIV (Empat Belas)  
Program Studi : Pendidikan Guru madrasah ibtidaiyah

Untuk melaksanakan penelitian disekolah kami sebagai syarat penyusunan skripsi. Yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD/MI ".

Dengan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Kepala sekolah MI Masyariqul Anwar DUPA

**Zunaidah, S.Pd**

*Lampiran 8*

Dokumentasi SDN 2 Kota Karang Teluk Betung



Gambar diambil pada saat wawancara dengan Wali Kelas V  
Ibu Darce Apriyani, S.Pd Tanggal 20 februari 2020

Dokumentasi MIS Masyariqul Anwar Durian Payung



Gambar diambil pada saat wawancara dengan wali kelas V  
Ibu Areni Yulyanti, S.Pd Tanggal 25 februari 2020



Kegiatan Penelitian di MI Masyariqul Anwar Durian Payung Palapa  
Bandar Lampung



Kegiatan Penelitian di SDN 2 Kota Karang Teluk Betung



Foto Bersama Kepala Sekolah MI Masyariqul Anwar Durian Payung Palapa Bandar Lampung



Foto Bersama Kepala Sekolah SDN 2 Kota Karang Teluk Betung





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-0627/Un.16 / P1 /KT/VI/ 2023

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
 NIP : 197308291998031003  
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK  
 MAKER PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SD/MI**  
 Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
MIRA RIYANTI	1611100500	FTK/PGMI

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **20%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bandar Lampung, 12 Juni 2023  
 Kepala Pusat Perpustakaan

Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK  
MAKER PADA MATA PELAJARAN  
IPA KELAS V DI SD/MI

by Mira Riyanti

---

**Submission date:** 12-Jun-2023 03:08PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2114340480

**File name:** MIRA\_RIYANTI.docx (1.13M)

**Word count:** 4210

**Character count:** 25347

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL  
BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN  
IPA KELAS V DI SD/MI

ORIGINALITY REPORT

20%	%	18%	19%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Herlina Herlina. "IMPLEMENTASI KTSP DALAM PROGRAM PEMBELAJARAN DI PAUD ALIF PAMIJAHAN BOGOR", <i>As-Syar'i : Jurnal Bimbingan &amp; Konseling Keluarga</i> , 2020 Publication	2%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	2%
3	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	1%
4	Bunyamin Bunyamin, Amanah Amanah. "PENGUNAAN MEDIA GAMBAR SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) DI KELAS I MADRASAH IBTIDAIYAH AN-NUR KOTA CIREBON", <i>Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI</i> , 2015 Publication	1%
5	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	1%
6	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1%
7	Khairunnisa Khairunnisa, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar",	1%

- |    |   |      |
|----|---|------|
| 28 | <p>Oo Kosidin. "PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE KAHOOT DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT (TEAM GAME TURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATERI HAK ASASI MANUSIA DALAM PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKN", CIVICS EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL (CESSJ), 2020</p> <p>Publication</p> | <1 % |
| 29 | <p>Submitted to UIN Raden Intan Lampung</p> <p>Student Paper</p>  | <1 % |
| 30 | <p>Christison Luist David Horonis, Sahrul Saehana, I Wayan Darmadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 pada Konsep Induksi Elektomagnetik di SMA Negeri 9 Palu", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2019</p> <p>Publication</p>   | <1 % |
| 31 | <p>Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang</p> <p>Student Paper</p>   | <1 % |
| 32 | <p>Submitted to Universitas Negeri Makassar</p> <p>Student Paper</p>  | <1 % |

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches < 5 words