

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER*
PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**YETI SUSANTIKA
NPM : 1611100492**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK MAKER*
PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**YETI SUSANTIKA
NPM : 1611100492**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Sri Latifah, M.Sc

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berpengaruh pada kemajuan media pembelajaran saat ini. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang monoton serta kesulitan mencari media atau alat karena lokasi sekolah berada di tengah kota membuat peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Tersedia fasilitas yang memadai namun jarang digunakan. Materi siklus hidup hewan membuat kesulitan mencari media sehingga salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook* pada materi siklus hidup hewan kelas IV SD/MI.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan (*Reasearch and Development atau RnD*). Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE yang dimana merupakan singkatan dari tahapan (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari 5 langkah. Menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah (1) angket ahli media, (2) angket ahli materi, (3) angket ahli bahasa, (4) angket respon pendidik, (5) angket peserta didik, (7) wawancara, (8) observasi serta (9) dokumentasi.

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook maker* pada materi siklus hidup hewan kelas IV SD/MI adalah 77% dengan kategori Layak oleh ahli media, 80,6% dengan kategori Sangat Layak oleh ahli materi, 86% dengan kategori Sangat Layak oleh ahli bahasa. Sedangkan kelayakannya diperoleh dengan nilai 86% oleh pendidik dengan kategori sangat menarik. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji coba skala kecil di MI Misyarikul Anwar Durian Payung sebesar 85% dengan kategori sangat menarik, sedangkan uji coba skala besar di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung sebesar 89,02% dengan kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *kvisoft flipbook maker* pada materi siklus hidup hewan kelas IV SD/MI yang dikembangkan layak digunakan untuk media pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kvisoft Flipbook Maker, Siklus Hidup Hewan

ABSTRACT

The development of information and communication technology is very influential on the progress of current learning media. Learning media is a tool or material used in the learning process. Monotonous learning media and difficulty finding media or tools because the school's location is in the middle of the city makes students less enthusiastic in the learning process. Adequate facilities are available but rarely used. Animal life cycle material makes it difficult to find media so that one of the learning media that can be used is learning media based on kvisoft flipbook on animal life cycle material for class IV SD/MI.

This research is a development research that refers to the development model (Research and Development or RnD). This study uses the ADDIE model development which stands for stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) consisting of 5 steps. Using the data collection techniques used in this study were (1) media expert questionnaire, (2) material expert questionnaire, (3) linguist questionnaire, (4) educator response questionnaire, (5) student questionnaire, (7) interviews, (8) observation and (9) documentation.

The results of research on the development of learning media based on kvisoft flipbook maker on the material life cycle of class IV SD/MI animals are 77% in the Feasible category by media experts, 80.6% in the Very Eligible category by material experts, 86% in the Very Eligible category by material experts Language. While the feasibility is obtained with a value of 86% by educators in the very interesting category. The assessment given by students at the small-scale trial stage at MI Misharikul Anwar Durian Payung was 85% in the very interesting category, while the large-scale trial at SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung was 89.02% in the very interesting category. This shows that the kvisoft flipbook maker-based learning media on animal life cycle material for class IV SD/MI that has been developed is suitable for use as learning media in schools.

Keywords: Learning Media, Kvisoft Flipbook Maker, Animal Life Cycle

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yeti Susantika
NPM : 1611100492
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan diduplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,
2023
Penulis



Yeti Susantika
NPM. 1611100492



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

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

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook*
Maker Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI

Nama : Yeti Susantika

NPM : 1611100492


Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan


MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

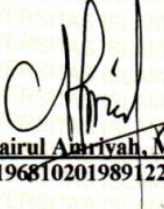
Pembimbing I


Sri Latifah, M. Sc.
NIP. 197903212011012003

Pembimbing II


Yudesta Erfavliana, M.Pd.
NIP.

**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 BERBASIS KVISOFIT FLIPBOOK MAKER PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SD/MI**. Disusun oleh: **YETI SUSANTIKA, NPM. 1611100492**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam Sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Senin, 26 Juni 2023 Pukul 10.00 – 12.00 WIB**.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. Yuberti, M.Pd.** (.....)

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

Penguji Utama : **Dr. Baharudin, M.Pd.** (.....)

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

Penguji Pendamping II : **Yudesta Erfayliana, M.Pd.** (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



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

MOTTO

يَبْنِيَّ أَذْهَبُوا فَتَحَسَّسُوا مِنْ يُوسُفَ وَأَخِيهِ وَلَا تَأْيَسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ

لَا يَأْيَسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ ﴿٨٧﴾

*“ dan janganlah kamu putus berputus asa dari rahmat Allah.
Sesungguhnya tiada berputus asa dari ramat Allah,
melainkankaum yang kafir” (Q.S Yusuf: 87).*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik, teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak Yayat dan Ibu Titi tercinta terima kasih telah mengasuh, membimbing dan mendidik putrinya dalam suka maupun duka dan selalu berdo'a untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik. Semoga dengan skripsi ini dapat menjadi hadiah terindah untuk mereka.
2. Untuk seluruh keluargaku, dan saudaraku terima kasih atas do'a dan dukungannya.
3. Adikku tersayang, M. Rizki Hidayat yang selalu mendo'akan dan memberikan motivasi.
4. Teman-teman seperjuanganku Joulanda Mustika Dewi, Mareta Tri Astuti, Evi Afriani, Desta Anggraini, Tiara, Ika terima kasih atas keceriaan, suasana yang berbeda, kesempatannya untuk saling berbagi ilmu dan bantuannya.
5. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan dan cintai.

RIWAYAT HIDUP

Penulis skripsi ini bernama lengkap Yeti Susantika, lahir di Purwakarta pada tanggal 27 Desember 1997, Kecamatan Sukasari kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Yayat dan Ibu Titi, penulis memiliki kakak pertama yang bernama Nur Hayati, S.Pd dan adik bernama M. Rizki Hidayat.

Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 1 Pahoman Kecamatan Enggal, Kabupaten Kota Bandar Lampung. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 11 Bandar Lampung Kecamatan Panjang, Kabupaten Kota Bandar Lampung. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Perintis 2 Bandar Lampung, Kecamatan Tj. Karang Pusat, Kabupaten Kota Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan program S1 pada tahun 2016 di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI”. shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Sri Latifah, M.Sc selaku pembimbing I dan Yudesta Erfayliana, M.Pd selaku pembimbing II, dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
4. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Slamet Priadi, M.Pd Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dan Zunaidah, S.Pd Kepala Sekolah MI Misyarikul Anwar Durian Payung Bandar Lampung.
6. Dewi Mustika, S.Pd selaku guru kelas IV di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dan Devi, S.Pd selaku

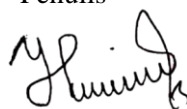
guru kelas IV di MI Misyarikul Anwar Durian Payung Bandar Lampung.

7. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sebagai sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Yuliyanto yang telah menemani, mendukung dan selalu mendo'akan untuk keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik.
9. Teman-teman Joulanda Mustika Dewi, Mareta Tri Astuti, Evi Afriani, Desta Anggraini, Tiara, Ika terima kasih atas bantuan dalam keberhasilanku agar dapat menyelesaikan studi S1 ini dengan baik.
10. 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 mendapatkan 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. Amin Ya Rabbal' Alamin.

Bandar
2023
Penulis

Lampung,



Yeti Susantika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah dan Pembatasan masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Penelitian yang Relevan	9
H. Definisi Istilah	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Definisi Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	13
3. Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	16
B. <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	17
1. Pengertian Media <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	17
C. Materi IPA	20
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam	20

2. Hakikat Pembelajaran IPA.....	20
3. Siklus Hidup MakhluK Hidup	21
D. Kerangka Pikir	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	30
B. Desain Penelitian dan Pengembangan	30
C. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	34
D. Jenis Data	37
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil dan Pembahasan.....	43
B. Pembahasan.....	58
C. Kendala Peneliti dan Penelitian	61

BAB V

A. Kesimpulan	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 Hubungan Langkah Model Desain ADDIE dengan RnD.....	35
Table 3.3 Skala Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.....	40
Table 3.4 Kriteria Kelayakan	41
Table 3.5 Kreteria Iinterpretasi Kemenarikan	41
tabel 4.1Validasi Tahap Akhir oleh Ahli Media	49
table 4.2 Validasi Tahap Akhir oleh Ahli Materi	55
table 4.5 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	53
table 4.4 Hasil Validasi oleh Praktisi Pendidik.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Tampilan <i>Kvisoft</i>	19
Gambar 2.2 Gambar Bagan Kerangka berpikir	28
Gambar 3.1 Model Desain Pelatihan ADDIE.....	31
Gambar 4.1 Isi Desain dari Media Pembelajaran	47
Gambar 4.2 Hasil Media Pembelajaran Yang Sudah Dimasukkan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker	48
Gambar 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....	50
Gambar 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi	52
Gambar 4.5 Validasi Tahap Akhir oleh Ahli Bahasa.....	54
Gambar 4.6 Hasil Penilaian Praktisi Pendidik.....	56
Gambar 4.7 diagram tabulasi Uji Coba Produk	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1* Daftar Pertanyaan Wawancara
- Lampiran 2* Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 3* Angket Instrumen Penilaian Para Ahli
- Lampiran 4* Instrumen Penilaian Ahli Media I
- Lampiran 5* Instrumen Penilaian Ahli Media II
- Lampiran 6* Instrumen Penilaian Ahli Materi I
- Lampiran 7* Instrumen Penilaian Ahli Materi II
- Lampiran 8* Instrumen Penilaian Ahli Bahasa I
- Lampiran 9* Instrumen Penilaian Ahli Bahasa II
- Lampiran 10* Instrumen Penilaian Praktisi Pendidik I
- Lampiran 11* Instrumen Penilaian Praktisi Pendidik II
- Lampiran 12* Kegiatan Penelitian di SD Muhammadiyah
1 Bandar Lampung
- Lampiran 13* Kegiatan Penelitian di MI Misyarikul Anwar
- Lampiran 14* Foto Bersama Kepala Sekolah
- Lampiran 15* Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar
- Lampiran 16* Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pengembangan adalah suatu kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi pengetahuan dan ilmu teknologi yang sudah ada atau menghasilkan teknologi baru. Sedangkan dalam penegasan judul proposal ini pengembangan adalah mengembangkan suatu produk baru untuk memberi variasi dalam proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, perasaan, merangsang pikiran, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Dalam pengertian lain, media pembelajaran yaitu sebagai alat atau segala bentuk sumber daya yang dipakai dalam penyampaian informasi baik dari pendidik ke peserta didik. Jadi media pembelajaran adalah seperangkat alat atau bahan yang digunakan untuk proses pembelajaran guna memberi informasi ke peserta didik dalam memberi ilmu pengetahuan.

Sebuah perangkat lunak yang handal yang dibuat guna mengkonversikan file PDF kedalam halaman-balik publikasi digital disebut dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. Software tersebut bisa mengkonversi tampilan PDF menjadi sebuah buku digital yang menarik. *Kvisoft Flipbook* ini dapat membuat file PDF menjadi majalah, majalah elektronik, *Flipbook*, katalog digital dan lain-lain. Tak hanya itu, *Kvisoft Flipbook Maker* ini juga dapat menampilkan media teks, gambar, video, dan audio juga bias disisipkan sehingga akan lebih menarik jika digunakan sebagai media pembelajaran. Jadi *Kvisoft Flipbook Maker* yakni sebuah aplikasi perangkat lunak yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik untuk memberi pengetahuan dengan tampilan berbeda guna membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Kegiatan perubahan bentuk yang dialami makhluk hidup semasa hidupnya dikenal dengan siklus hidup.

B. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi, Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan suatu bangsa. Oleh sebab itu Pendidikan merupakan hal yang harus diperhatikan. Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan yang sekaligus proses pendidikan sebagai upaya mengembangkan dan mengaktualisasikan peserta didik seoptimal mungkin sesuai dengan bakat dan minatnya masing-masing, baik secara formal maupun non formal.

Dalam Pendidikan tidak akan terlepas dari kegiatan belajar-mengajar, yang merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga Pendidikan agar dapat berpengaruh terhadap peserta didik guna mencapai tujuan Pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan juga dicerminkan dalam beberapa aspek yakni, aspek kognitif, sedangkan berakhlak mulia, sehat, beriman dan bertaqwa merupakan aspek afektif. Sementara itu kreatif dan mandiri merupakan aspek psikomotorik. Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa system pembelajaran dan penilaian pada semua jenjang pendidikan harus mencerminkan ketiga aspek perkembangan siswa tersebut (kognitif, afektif, dan psikomotor).

Pendidikan dalam Islam menurut Moh. Roqib yaitu sebagai proses perkembangan manusia (*ri'ayah*) pada sisi jasmani, bahasa, akal, tingkah laku, kehidupan beragama. Jadi dari definisi di atas menunjukkan bahwa Pendidikan Islam yaitu suatu proses atau usaha perubahan dan perkembangan manusia kearah yang lebih baik.¹

¹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: PT. LKiS Printing Cemerlang, 2016), h. 18.

Allah berfirman dalam surah At-Talaq ayat 12 yang berbunyi:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ يَتَنَزَّلُ الْأَمْرُ بَيْنَهُنَّ

لِتَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ وَأَنَّ اللَّهَ قَدْ أَحَاطَ بِكُلِّ شَيْءٍ عِلْمًا ﴿١٢﴾

Artinya: Allah yang menciptakan tujuh langit dan dari (penciptaan) bumi juga sama. Perintah Allah berlaku kepadanya, agar kamu mengetahui bahwa Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dan ilmu Allah benar-benar meliputi segala sesuatu.²

Pembelajaran yaitu proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut pengertian ini, pembelajaran dapat diartikan sebagai bantuan diberikan oleh pendidik agar terjadi adanya proses pemerolehan ilmu serta pengetahuan, tabiat, kemahiran, penguasaan serta pembentukan sikap peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran ini dapat membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain meliputi tujuan, materi, metode, serta evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, baik dalam menyusun RPP, maupun dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas.⁴

Media pembelajaran menurut Martin dan Briggs mengemukakan bahwa alat pembelajaran mencakup segala bentuk sumber belajar yang dapat diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam suatu pembelajaran, baik itu

² Departemen Agama dan RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*.

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 19.

⁴ Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 2-3.

perangkat lunak/software dan perangkat keras/hardware. Sedangkan

Menurut H. Malik dalam buku Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah mengemukakan bahwa media belajar merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung.⁵ Jadi menurut saya media pembelajaran yaitu semua sumber belajar yang dapat dijadikan bahan pembelajaran dan dapat merangsang pikiran, minat peserta didik baik berupa media perangkat lunak maupun perangkat keras.

Berhubungan pada Al-Quran ada suatu ayat yang berhubungan pada pemakaian media/alat yakni surah An – Nahl ayat 16:18 dengan isinya menjelaskan tentang Al-Quran diturunkan agar kamu dapat menguraikan apasaja yang perlu dijelaskan baik berupa sesuatu yang halal maupun haram, pahala, dan hukuman. Selanjutnya untuk menurunkannya sebagai hidayat bagi manusia untuk mengamalkannya serta kabar gembira bagi siapa saja yang mengamalkannya. Berkaitan dengan itu, dengan tidak langsung manusia diajarkan oleh Allah dalam memakai media/alat untuk media guna menerangkan sesuatu. Hal ini diterangkan pada Q.S An-Nahl / 16:89.

Artinya : (dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. (QS. An Nahl / 16:89).(Departemen Agama RI : 277).

⁵ Rudi Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2018), h. 9-10.

Dalam proses belajar mengajar berlangsung, media pembelajaran berperan sebagai alat penunjang dalam pembelajaran. Jika pembelajaran tidak menggunakan media pun akan kurang menarik. Banyak nya media pembelajaran yang ada berupa media cetak maupun non cetak. Media yang sering digunakan dalam media cetak seperti media gambar, buku cetak, LKS dan lain-lain. Media cetak juga sering digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Kesulitan dalam mencari media dapat berpengaruh pada proses pembelajaran. Baik dari segi lokasi yang berada ditengah kota membuat peserta didik kesulitan mencari contoh-contoh bahan yang digunakan untuk belajar. Media yang sulit didapatkan pendidik membuat peserta didik kesulitan memahami materi serta lemahnya pesera didik dalam berfikir kritis. Media yang banyak dipakai dalam proses pembelajaran berlangsung seperti buku cetak, majalah, dan lain-lain, sedangkan media berbasis elektronik jarang digunakan padahal fasilitas sudah memadai atau sulit dalam mengakses.

Seperti yang kita ketahui bahwa masalah Pendidikan yang kita ketahui yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik. Tidak hanya semata-merta hanya media cetak saja melainkan berbagai media pembelajaran berbasis elektronik pun bisa menjadi media yang akan membuat peserta didik lebih semangat dalam kegiatan proses pembelajaran . Berbagai jenis-jenis media pembelajaran berbasis elektronik seperti video, OHP, OHT dan lain-lain. Minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif serta variative.

Dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat sampai saat ini, banyaknya media pembelajaran yang menggunakan media teknologi dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, Penggunaan media pembelajaran yang bersifat menarik seperti e-book, maka diharapkan pembelajaran yang

menyenangkan dapat tercipta dan Membuat minat belajar peserta didik pun bertambah sehingga pembelajaran pun menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, bahan ajar yang mampu membuat peserta didik menyenangkan perlu diadakan. Ada banyak macam-macam media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis cetak dan media pembelajaran berbasis non media cetak , namun belum banyak yang mengembangkan media non cetak. Fungsi dari media cetak sendiri sebagai alat/media bantu belajar yang baik yang akan berpengaruh pada kondisi, dan lingkungan belajar yang dilakukan oleh pendidik.

Berlandasan pada hasil wawancara pada guru kelas IV di MI Misyarikul Anwar Durian Payung, masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga semangat belajar peserta didik menurun karena proses pembelajaran yang begitu monoton, tidak ada variasi dalam proses pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang menarik. Di sekolah tersebut pun peserta didik kesulitan mencari contoh bahan belajar dikarenakan kurangnya halaman sekolah yang luas. Media yang sering digunakan hanyalah buku cetak, LKS, bupena dan slide power point. Pada aktivitas belajar madrasah itu belum pernah memakai media berbasis e-book pada materi IPA kelas IV menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* sedangkan di sekolah tersebut sudah menyediakan fasilitas seperti LCD/Proyektor. Penggunaan LCD/Proyektor hanya digunakan jika ada materi pembelajaran yang mengharuskan menggunakan proyektor saja itupun hanya untuk menampilkan gambar-gambar saja.⁶

Sedangkan dalam wawancara oleh Guru Kelas IV di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Bandar Lampung yaitu disekolah tersebut sudah menyediakan fasilitas yang lengkap seperti buku cetak, LKS, dan LCD. Namun dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan fasilitas buku cetak

⁶ Wawancara dengan guru kelas IV MIN 2 Bandar Lampung pada tanggal 14 Januari 2019.

saja. Karena dalam pembelajaran guru lebih suka menggunakan bahan ajar, sehingga peserta didik merasa kurang bersemangat dalam proses belajar berlangsung.

Pada proses pembelajaran IPA di kelas, guru hanya memakai media sebagai sumber belajar yakni buku cetak, serta gambar-gambar saja. Oleh sebab itu peserta didik memerlukan media/alat bantu belajar yang bersifat menarik serta mudah dipahami, agar pembelajaran cepat dimengerti oleh peserta didik. Seiring perkembangan zaman yang kebanyakan lebih memanfaatkan teknologi dalam banyak bidang, dengan begitu peneliti akan mengembangkan *electronic book(e-book)* berbasis *Flipbook Maker* dalam harapan media *e-book* ini dapat membantu peserta didik lebih bersemangat sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam belajar .

Berdasarkan kejelasan diatas, dengan begitu pemanfaatan teknologi guna dikembangkannya media akan menimbulkan belajar yang lebih bearti untuk peserta didik. Peneliti akan melaksanakan penelitian tentang mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan kelas IV SD/MI” pada memakai program aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* materi siklus hidup hewan yang termodifikasi pada materi, video, gambar bahkan beragam animasi supaya dengan lebih mudah peserta didik lebih mengerti materi. Dipilihnya program *Kvisoft Flipbook Maker* oleh peneliti sebab di sekolah itu belum memakai program tersebut pada pengembangan media pembelaran IPA.

C. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

Beberapa paparan latar belakang, dengan begitu bisa dipaparkan indentifikasi masalah antara lain:

1. Kemajuan teknologi yang tidak dimanfaatkan dengan baik.
2. Masih menggunakan media yang belum bervariasi.
3. Penggunaan LKS serta bahan ajar cetak cenderung kurang menarik.

4. Belum adanya media yang memakai aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.

Berlandasan dengan identifikasi masalah, maka dengan ini penulis member batasan yakni:

1. Pengembangan media/alat pembelajaran ini memakai aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Materi yang disampaikan ketika penelitian yakni mengenai Siklus Hidup Hewan.
3. Penelitian ini memakai metode pengembangan ADIEE sampai tahap 5.

D. Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang masalah, adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan produk terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Siklus Hidup Hewan kelas 4 SD/MI?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap Media Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Siklus Hidup Hewan kelas 4 SD/MI?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan media berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dalam materi siklus hidup hewan peserta didik kelas 4 SD/MI.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* materi siklus hidup hewan peserta didik kelas 4 SD/MI menggunakan uji validasi ahli dan validasi angket.

F. Manfaat Pengembangan

Kegunaan yang peneliti dapat dengan penelitian pengembangan ini yakni:

1. Bagi Peserta Didik
Untuk pengalaman baru ketikabelajar IPA yang memakai sumber belajar teknologi computer hingga melahirkan minat dan kreatifitas peserta didik.
2. Bagi Guru
Guna bahan masukan supaya pendidik lebih kreatif bahkan inovatif ketika mengembangkan sebuah media/alat belajar supaya aktivitas belajar menjadi aktif dan menyenangkan.
3. Bagi Peneliti
Untuk sebuah pengalaman yang begitu berharga pada calon pendidik yang bisa dibuat dijadikan bahan saran dan bisa mengembangkan media yang tepat pada era globalisasi.

G. Penelitian yang Relevan

1. Pengembangan Modul Berbasis *E-BOOK* Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA. Peneliti menaiki kesimpulan bahwa modul berbasis e-book merupakan media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga penggunaan modul berbasis *kvisoft* dapat membuat minat belajar peserta didik meningkat dan berpengaruh pula dengan hasil belajar yang meningkat.⁷
2. Pengembangan *E-Modul* IPA Terpadu Berbasis *Flipbook Maker* Tema Pencemaran Lingkungan untuk Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII SMP/MTS. Ditarik kesimpulan oleh peneliti bahwasanya adanya pengembangan e-modul berbasis flipbook maker ini digunakan untuk melatih peserta didik smp/mts untuk belajar mandiri pada saat kegiatan belajar mengajar

⁷ Swaji Caraka Yogiswara, "Pengembangan Modul Berbasis E-BOOK Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA" (Skripsi Mahasiswa yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2019).

berlangsung dan e-modul tersebut dapat menjadi sumber belajar baru bagi peserta didik.⁸

3. Pengembangan Media *Flipbook Kvisoft* Berbasis Android Kelas XI SMAN 4 Jeneponto. Peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran flipbook ini digunakan untuk pelajar SMA layak digunakan karena dapat membuat peserta didik didukung ketika paham akan materi IPA yaitu Fluida Statis, yang mana pelajar SMA cenderung selalu menggunakan HP/Android nya dalam segala situasi. Media ini juga dapat Membuat peserta didik lebih tertarik dengan belajar menggunakan teknologi berbasis Android.⁹

H. Definisi Istilah

1. *Kvisoft Flipbook Maker* yakni sebuah perangkat lunak yang dibentuk guna mengkonversi file PDF ke halaman – balik publikasi digital. Software ini bisa diubah tampilan file PDF dengan menarik agar layaknya seperti sebuah buku.
2. E-book ialah buku pada bentuk digital yang biasa kita tahu dengan sebutan buku elektronik atau electronic book (e-book).

⁸ Rifqa Destiyana, “ Pengembangan *E-Modul* IPA Terpadu Berbasis Flipbook Maker Tema Pencemaran Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII SMP/MTS” (Skripsi Mahasiswi yang diselenggarakan oleh Universitas Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016).

⁹ Yulinar, “ Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft* Berbasis ndroid Kelas X SMAN 4 Jeneponto” (Skripsi Mahasiswi yang diselenggarakan oleh Uin Alaudin, Makasar, 2016).

BAB II LANDASAN TEORI

A. Definisi Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media asalnya dalam bahasa latin “medius” yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Dengan bahasa Arab media yakni perantara “wasai” atau pengantar pesan pada pengirim ke penerima pesan.¹ Alat yang dipakai guna penyaluran sebuah pesan yang nantinya bisa merangsang gagasan, perasaan, perhatian bahkan kemauan peserta didik dalam belajar.² Berdasar kedua makna itu media ialah semua yang bisa dipakai dalam penyaluran pesan dari pengirim (pendidik) ke (peserta didik) pada aktivitas belajar hingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik guna belajar.

Suatu perangkat alat bantu yang pendidik pakai guna rangka berkomunikasi pada peserta didik dikenal dengan media. Media yakni pembawa pesanyang yang asalnya pada sebuah sumber pesan (bisa berupa orang atau benda) dengan penerima pesan. Pembawa pesan (media) itu melakukan interaksi pada peserta didik lewat indra mereka. Peserta didik dirangsang pada media itu memamaki alat inderanya dalam menerima informasi.³

Dalam Media bisa dimengerti untuk semua yang bisa penyampaian dan penyalur pesan pada sumber dengan direncanakan hingga terbentuk lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya bisa melaksanakan aktivitas belajar dengan efisien dan efektif. Definisi ini searah pada definisi yang sampaikan Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, yakni untuk bentuk dan

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017). h. 3.

² Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani* (Yogyakarta: Laksitas, 2016). h. 2.

³ *Ibid*, h. 5.

saluran yang orang pakai dalam penyaluran pesan atau informasi.

Media pembelajaran yaitu semua bentuk peralatan fisik di desain dengan terencana digunakan untuk menyampaikan suatu informasi serta dapat membangun interaksi. Peralatan yang dimaksud yaitu mencakup benda hasil, visual, bahan cetak, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik agar dapat membangun pengetahuan baru yang efisien dan efektif.⁴

Media pembelajaran yaitu suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya suatu pembelajaran. Penggunaan media pengajaran lebih menitik beratkan pada efektivitas dan efisiensi penggunaan media tersebut untuk menyampaikan suatu materi pengajaran. Guru harus memilih media yang tepat dengan memperhatikan berbagai kreteria diantaranya ketepatan, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh medi, keterampilan dalam menggunakan, tersedia waktu untuk menggunakan, dan sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.⁵

Penggunaan media pembelajaran harus bervariasi, menarik perhatian, lebih menyenangkan, dapat memberikan pengalaman belajar sehingga peserta didik dapat menangkap materi pelajaran dengan mudah. Jenis-jenis media yang dapat digunakan seperti media grafis (ambar, foto, poster, bagan), media proyeksi (slide, OHP, film), dan media tiga dimensi (diorama, model kerja) serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

⁴ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 8-9.

⁵ Ika Suci Rahayu, dkk, Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidopoto Wetan V Surabaya, *Jurnal Education And Development IPTS*, Volume 7, No. 2, Tahun 2019.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Berdasarkan pengertian-pengertian media di atas, menurut R.M Soelarko media pembelajaran juga memiliki fungsi tertentu seperti memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga dapat menimbulkan pengertian atau peningkatan persepsi seseorang.

Saat ini, dalam era informasi, media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan. Selanjutnya Sadiman menyampaikan fungsi media sebagai berikut:

- 1) Mengatasi perbatasan ruang, waktudan daya indra, misalnya objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas bisa diganti dengan gambar, slide, dan lainnya.
- 2) Meningkatkan gairah belajar siswa, memungkinkan peserta didik belajar sendiri dengan minat dan kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- 3) Memberikan rangsangan yang sama, sehingga dapat menyamakan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran.

Fungsi media khususnya media visual bahwa media tersebut memiliki empat fungsi, yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi yaitu media visual dapat mengarahkan perhatian peserta didik terhadap isi pelajaran. Fungsi afektif yakni media visual diamati dari tingkat belajar (membaca) teks gambar. Fungsi kognitif yakni media visual lebih cepat memahami dan mengingat informasi yang didapat. Dan fungsi

kompensatoris yakni media visual mengingat kembali informasi yang didapat.⁶

Media pembelajaran mempunyai enam fungsi pokok dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran merupakan fungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media belajar dalam pengajarannya menggunakan tujuan isi pelajaran.
- 4) Media belajar bukan semata-mata untuk alat hiburan atau sekedar pelengkap.
- 5) Media belajar lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru.
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.⁷

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses belajar menurut Sudjana dan Rivai yaitu:

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Makna isipelajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan akan terjadi penguasaan dan pencapaian pembelajaran.
- 3) Metode belajar-mengajar akan lebih bervariasi.

⁶ Nizwardi Jalinus, Ambyar, “*Media dan Sumber Pembelajaran*”, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), hlm. 4.

⁷Rudi Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Pendidik*, (Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi, 2018), hlm. 11.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama belajar, tidak hanya mengamati dan mendengarkan tetapi juga mendiskusikan dan memperagakan.

Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai nilai dan manfaat, antara lain yaitu:

- 1) Membuat konkrit konsep yang abstrak, konsep yang dibuat masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa disederhanakan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya dengan materi listrik atau peredaran darah bisa dialternatifkan dengan menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sulit didapat di lingkungan belajar. Misalnya pendidik menjelaskan dengan menggunakan gambar-gambar binatang buas seperti harimau, beruang dan hewan lainnya.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya pendidik menyampaikan gambaran kapal laut, candi. Atau menampilkan objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virussemut, nyamuk dan lain-lain.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Pendidik bisa menggunakan gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa diperlihatkan lintasan peluru, melesetnya anak panah. Demikian dengan gerakan lebih lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya suatu bunga, dan lain-lain.⁸
- 5) Berdasarkan fungsi media pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh besar

⁸ Ibid., hlm, 16.

terhadap alat-alat indra serta penggunaan media akan lebih terjamin dalam pemahaman peserta didik.⁹

4. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Tiap jenis media pasti mempunyai karakter tersendiri dan menampilkan fungsi yang tidak sama pada menunjang berhasilnya proses belajar peserta didik. Agar peran sumber dan media belajar memperlihatkan jenis media, dengan begitu media belajar mesti diklasifikasikan sesuai sifat dan kegunaan pada pembelajaran. Pengelompokan tersebut penting untuk memudahkan pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topic pembelajaran tersebut.¹⁰

a. Pengelompokan berdasarkan ciri fisik

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat macam menurut Asyar, yaitu:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi (2D) merupakan media yang tampilannya hanya dapat diamati satu arah pandangan yakni dengan melihat panjang dan lebarnya, misalnya foto, peta, grafik, bagan, papan, gambar, dan lain-lain. Contohnya seperti modul, buku, dan lain-lain.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi (3D) merupakan media yang bisa dilihat tampilannya dan diamati pada sudut pandang mana saja serta memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi hingga tebal.
- 3) Media pandang diam (*still picture*) merupakan media yang memakai proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/statis) dalam layar. Contohnya tulisan,

⁹ Ibid., hlm. 10.

¹⁰ Asyar Arsyad, hlm. 15.

foto, gambar, binatang atau gambar alam yang diproyeksikan dengan aktivitas belajar.

- 4) Media pandang gerak (*motion picture*) merupakan media/alat yang menggunakan media/alat proyeksi yang bisa menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media film, video recorder, serta media televisive. Media ini termasuk media pandang gerak yang disajikan menggunakan layar monitor (*screen*) di computer atau layar LCD.

B. Kvisoft Flipbook Maker

1. Pengertian Media *Kvisoft Flipbook Maker*

Jenis perangkat lunak profesi halaman flip dalam mengkonversi file PDF anda ke halaman-balik publikasi digital dikenal dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. *Kvisoft Flipbook Maker* mengadakan suatu cara profesional dalam mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan lebih multimedia clipcart objek guna buku keluaran membalik halaman. Sebuah program dengan dibuatnya 49 publications digital. Aplikasi multimedia ini ada interface (antar muka) misalkan buku yang dibuka.¹¹

Bisa dilaksanakan perpindahan halaman dengan melaksanakan drag halaman mislakan jari kita yang membalik suatu halaman buku, dan bersamaan dalam proses dragging halaman terlipat pada real contohnya kertas yang sedang ditekuk. Dilengkapi beragam fitur pada aplikasi ini yakni zoom, pencarian kata, bookmark, thumbnail, daftar isi bahkan bisa memberi musik latar.

Aplikasi ini bisa berbentuk file portable (exe) dalam mempublikasi lewat email attachment, CD, flashdisk atau copy paste komputer ke komputer. Aplikasi ini bisa dikonversi ke mode HTML, dalam begitu aplikasi

¹¹ Bagas Putra Hari Searmadi, "Penerapan Inovasi Flipbook sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pengenalan PHP kelas XI RPL di SMKN 2 Mojokerto", *Jurnal IT Edu*. Volume 1 No 2, Tahun 2016.

multimedia ini bisa dengan menjadi suatu halaman website. Aplikasi multimedia ini bisa diimplementasikan untuk: katalog pendidikan, bisa melaksanakan hemat biaya pada ongkos cetak katalog produk kertas. Bisa hemat, sebab menggandakan katalog digital hanya segampang copy paste. untuk katalog produk digital, aplikasi ini dikirim dalam file portable yang berdistribusi via email attachment, CD bahkan di upload ke website perusahaan supaya bisa mendownload.¹²

Kvisoft Flipbook Maker yaitu perangkat lunak yang bisa dipakai guna membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi suatu buku elektronik digital dengan bentuknya *Flipbook*.¹³ Pada media yakni media *Flip Book* atau *Flipping Book* mempunyai makna buku yang membalik. Media *Flipbook Maker* juga memperlihatkan adanya peningkatan keahlian berfikir kreatif dengan peserta didik ketika berlangsungnya belajar.¹⁴

Flip Book yakni jenis animasi klasik yang dibuat pada setumpuk kertas berbentuk buku tebal, dalam tiap halaman di gambarkan proses mengenai sebuah nantinya proses itu terlihat bergerak atau beranimasi. Hanya bisa terandalkan cara yang monoton dalam beralih pada suatu halaman ke halaman selanjutnya. Dengan begitu pembaca bisa mencari perasaan membaca buku yang sebenarnya, hingga diperoleh pengalaman visual yang lebih baik.

Hasil-hasil desain yang bisa dipakai *Kvisoft Flipbook Maker* antara lain yaitu:

¹² Ayu Pusparini, "Pengembangan Media Modul Digital Pemrograman Web Dengan Kvisoft Flipbook Maker di SMK Negeri 1 Surabaya". *Jurnal It-Edu* Volume 01 Nomor 02 Tahun 2016.

¹³ Ayu Pusparini, *Ibid*, hlm. 9.

¹⁴ Mulyadi, Wahyuni.S, Hndayani. R.D, Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 4 No. 4, Tahun 2016.

a) Media Visual

1) Gambar

Gambar buatan pendidik bias menjadi alat bantu belajar yang efektif.

2) Bagan

Bagan merupakan sebuah bagan yang dirancang untuk menyampaikan pesannya dengan saluran visual.

3) Grafik

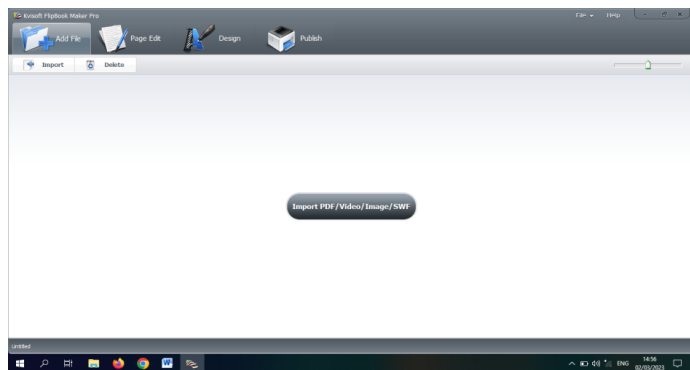
Grafik mempunyai representasi visual dari data angka-angka untuk menarik perhatian.

4) Poster

Poster dapat menggabungkan kombinasi visual dari gambar, warna, garis, dan kata. Poster juga dapat merangsang minat peserta didik dalam sebuah topic baru.

b) Media Audio Visual

Media audio visual menyajikan media gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan.



Gambar 2.1

Contoh tampilan Kvisoft Flipbook Maker

Flipbook Maker memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dengan bentuk kata-kata, gambar, kalimat, serta terdapat warna-warna yang dapat Membuat peserta didik lebih

tertarik untuk belajar, mampu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap hal-hal abstrak atau bahasan yang tidak bisa dipahami oleh peserta didik serta peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam forum kelas. Namun *e-book* juga memiliki kekurangan yaitu *Flipbook* hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil saja.¹⁵

C. Materi IPA

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu pengetahuan alam sering disebut dengan istilah Pendidikan sains dan disingkat menjadi IPA. IPA merupakan suatu pembelajaran pokok yang ada di kurikulum Indonesia, termasuk dalam jenjang SD. Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains merupakan usaha manusia dalam memahami keadaan alam semesta ini melalui suatu pengamatan yang tepat sasaran, prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini, peran guru dalam proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar diharapkan dapat mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga baik dari peserta didiknya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran IPA dan memahami konsep IPA.¹⁶

2. Hakikat Pembelajaran IPA

Hakikat pembelajaran IPA diartikan sebagai Ilmu tentang alam yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yakni IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, serta IPA sebagai keterampilan. *Pertama* IPA sebagai produk yakni peserta didik mampu mengutarakan fakta-fakta tentang IPA seperti memahami pernyataan-pernyataan benda-benda yang ada, atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan mudah dikonfirmasi secara

¹⁵ Wahyuliyani, y, Supriyadi, Anwar. S, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti, *Jurnal TARBAWY*, Vol. 1, No. 1, Tahun 2016.

¹⁶ Ahmad Susanto, "*Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*", (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 165.

objektif. *Kedua* IPA sebagai proses yakni peserta didik mampu menggunakan proses-proses dalam memahami IPA seperti peserta didik mampu mengamati, mengukur, mengklarifikasi serta menyimpulkan. *Ketiga* IPA sebagai proses yakni peserta didik mampu mengembangkan rasa ingin tahu terhadap suatu peristiwa, ingin mendapat suatu pengetahuan yang baru, tidak putus asa, bertanggung jawab, serta kedisiplinan diri.¹⁷

Nash dalam bukunya *The Nature of Science*, mengemukakan bahwa IPA yaitu suatu metode atau cara untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia dengan cara menghubungkan antara suatu fenomena dengan fenomena lain sehingga menimbulkan perspektif baru dari yang diamatinya.

Dalam buku Usman Samatowa menurut Hendro Darmojo, mengemukakan bahwa IPA yaitu segala sesuatu yang diketahui manusia. Yang berarti pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya.¹⁸

3. Siklus Hidup Makhluk Hidup

Pastinya tiap makhluk hidup mengalami siklus/daur hidup yakni semua kegiatan perubahan yang makhluk hidup alami ketika semasa hidupnya. Setiap hewan mengalami daur hidup yang tidak sama. Tahap perubahan bentuk inilah yang berbeda ini dialami sejak hewan menetas sampai dewasa dinamakan metamorphosis. Berdasar dengan berubahnya bentuk tubuh, siklusdaur hidup hewan terbentuk 2 yaitu: daur hidup tanpa metamorphosis dan dengan metamorphosis. Terdapat dua macam metamorphosis, yaitu metamorphosis sempurna dan metamorphosis tidak sempurna.¹⁹

¹⁷ Ibid, h. 168-169.

¹⁸ Usman Samatowa, "*Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*", (Jakarta: PT Indeks, 2016), h. 5.

¹⁹ Dyas Valmey Faridy, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Siklus Hidup Hewan di Kelas IV SD", *Jurnal Wahana Sekolah*

a) Siklus Hidup Hewan tanpa Metamorphosis

- Siklus hidup ayam

Beberapa binatang misalkan ayam bisa berkembang biak secara bertelur, yang dimana dierami oleh induknya sampai 21 hari. Pada telur ada calon anak ayam yang terjadi perubahan bahkan bertumbuh dengan terusan. Dengan kelaamaan telur itu akan menetas dan keluarlah anak ayam yang mempunyai bulu yang halus. Sesudah dewasa ayam akan berkembang biar memperoleh telur. Dengan telur inilah dimulainya siklus hidup ayam samai seterusnya.

- Siklus hidup kucing

Sebagian hewan tidak bertelur melainkan berkembang biak yang mana secara beranak, contohnya kucing, dimana kucing ialah ccontoh hewan yang tidak membentuk metamorphosis. Bayi kucing berada pada perut induknya sebanyak 3 bulan. Sesudah itu anak kucing lahir tapi belum bisa bergerak secara lincah dan makan sendiri. Dari lahir lahir sampai dewasa tubuh kucing tidak terjadi perubahan bentuk, hanya saja tubuhnya berubah ukuran, gerakannya makin lincah dan telah bisa menemukan makanan sendiri.²⁰

b) Siklus Hidup Hewan dengan Metamorphosis

1) Metamorphosis Tidak Sempurna

Merupakan proses berubahnya bentuk hewan yang ketika melahir tidak berbeda bentuknya pada hewan itu ketika dewasa. Hewan yang terjadi metamorphosis tidak sempurna bentuknya hewan muda mirip pada bentuk induknya, melainkan ada bagian tubuh yang belum berbentuk yakni sayap, contoh metamorphosis ini

Dasar Volume 27 Nomer 01 ISSN: 26225883 (Univ Negeri Malang, Januari 2019), h. 11.

²⁰ Jaka Wismono, "*Gembira Belajar IPA*", (Jakarta: Grasindo,2018), hlm. 36.

ialah kecoa, capung, belalang, jangkrik, semut, maupun lainnya. Tahap metamorphosis ini yakni telur - nimfa - dewasa.²¹

- Siklus Hidup Kecoa

Kecoa termasuk hewan yang mengalami metamorphosis tidak sempurna karena tidak mengalami masa kepompong atau pupa dalam hidupnya.

(gambar siklus hidup kecoa)

Kecoa hanya memiliki siklus hidup 3 tahap saja yakni: **telur-nimfa (bayi kecoa)-kecoa dewasa**. langkah awal ialah telur. Sesudah menetas telur akan membentuk nimfa. Dalam proses telur hingga menetas guna terbentuknya kecoa memerlukan waktu 30-40 hari. Nimfa dalam kecoa memiliki bentuk tubuh yang hamper mirip dengan kecoa dewasa, hanya saja yang membedakannya yaitu ukuran tubuhnya dan belum adanya sayap. Untuk menjadi kecoa, nimfa memerlukan waktu 5-6 bulan. Terjadinya pergantian kulit pada nimfa hingga berkali-kali sampai terbentuknya kecoa dewasa, lalu kecoa akan bertelur, dan menetas. Begitulah proses siklus hidup kecoa.

- Siklus Hidup Belalang

Hewan yang selalu menjadi hama ditanaman padi yakni belalang. Bersifat rakus memban daun petani menjadi habs dimakannya. Akan tapi mempunyai peran terpenting guna menjaga keseimbangan ekosistem yakni ekosistem sawah. Sama seperti kecoa, belalang mengalami metamorphosis tidak sempurna sebab tak terjadi langkah kepompong pada masa

²¹ Khamim, “*Seri SAINS Daur Hidup Makhluk Hidup*”, (Semarang: Alprint, 2019), hlm. 45-46.

hidupnya. Siklus hidup belalang meliputi **telur—nimfa (belalang muda)- belalang dewasa.**
(gambar siklus hidup belalang)

Pada belalang diawali tahap telur pada Proses metamorphosisnya. Telur belalang diperoleh pada belalang betina yang tiap bertelur bisa didapat 10 sampai 300 butir telur. Selanjutnya telur ini akan terbentuk nimfa dengan warna putih, tapi belum mempunyai sayap. Nimfa kemudian terjadi pergantian kulit sebanyak 4 kali hingga nimfa pun jadi dewasa dan ada sayap.²²

2) Metamorphosis Sempurna

Hewan serangga yang terjadi metamorphosis sempurna dengan 4 tahap pada siklus hidupnya ialah **telur – larva – pupa (kepompong) – dewasa(imago).**

- Siklus Hidup Kupu-kupu

Contoh yang terjadi metamorphosis sempurna ialah kupu-kupu, sebab bertumbuh dari ulat yang tidak sama pada kupu-kupu dewasa. Siklus hidup kupu-kupu dimulai dari tahap telur. Telur kupu-kupu biasanya menempel di dedaunan. telur tersebut lama kelamaan akan menetas sampai terbentuk ulat. Ulat tersebut akan memakan dedaunan hingga sehari-hari sampai ukuran ulat menjadi lebih besar dan mulai berhenti makan. Sesudah 15-20 hari, ulat akan membentuk kepompong.

Setelah dewasa kupu-kupu akan bertelur kembali di dedaunan. Dengan bertelur lagi maka itulah yang disebut siklus hidup kupu-kupu yang dimulai dari **telur – larva(ulat) – kepompong(pupa) – kupu-kupu**

²² Ibid, hlm 49.

- Siklus Hidup Nyamuk

Nyamuk merupakan sejenis hama yang berbahaya, karena nyamuk sering menghisap darah dan meninggalkan penyakit pada tubuh yang sudah dihindarkannya. Nyamuk memiliki siklus hidup yang sebagian besar dihabiskan di air. Hanya nyamuk dewasa yang tidak hidup di air. Terbentuk 4 langkah pada nyamuk yakni: **telur – larva(jentik) – kepompong(pupa) – dewasa**. Dari empat tahap ini, 3 tahap hidupnya dan berkembang di air. Nyamuk biasanya meletakkan telurnya di air, kalau tidak di air maka telur akan mati.

Dimulai dengan bertelur siklus hidupnya, dimana sesudah telur menetas telur akan membentuk jentik. Jentik membutuhkan air untuk kelangsungan hidupnya. Selanjutnya dalam waktu 1-2 hari saja jentik akan berubah menjadi kepompong (pupa). Nyamuk dewasa sesudah bersentuhan dengan udara dengan begitu akan terbang meninggalkan air dan meneruskan kehidupannya. Butuh waktu 3-10 hari dalam penyelesaian siklus hidup nyamuk dimulai pada telur hingga nyamuk dewasa.

Nyamuk mempunyai berbagai macam jenisnya, seperti nyamuk *Aedes aegypti* yang berbahaya bagi manusia dan berakibat kematian jika lambat ditangani. Nyamuk *Aedes aegypti* ini begitu suka akan genangan air yang bersih. Maka dengan begitu tiap rumah mesti melaksanakan pemberantasan sarang nyamuk (PSN). Upaya yang harus kita lakukan dengan menerapkan 3M yaitu Menguras bak menampung air.

- Siklus Hidup Lalat

Lalat merupakan hewan yang mengalami metamorphosis sempurna dalam siklus hidupnya. Metamorphosis lalat dimulai dari **telur –**

larva(belatung) – kepompong(pupa) – imago(lalat dewasa). Dimulai dengan bertelur pada siklus lalat. Telur lalat yang diperoleh akan ditempatkan pada timbunan sampah, dan diatas makanan terbuka. Telur lalat akan menetas menjadi larva butuh waktu sekitar 12-24 jam saja. Sesudah 3-7 hari larva lalat akan bertumbuh hingga kepompong. Bentuk kepompong lalat itu lonjong warnanya coklat tua setelah itu lalat dewasa akan keluar dari kepompong.

Keberadaan lalat sangat merugikan manusia karena dapat menyebabkan bibit penyakit. Untuk mengantisipasinya kita agar terjaga kebersihan lingkungan sekitar kita pada sampah yang terbentuk tempat berkembangbiak lalat, kita harus menjaga lingkungan kita dengan kebersihan. Dengan kebersihan maka lalat tidak akan berkembang biak di sekitar tempat tinggal kita. Lain daripada itu, lalat jangan dibiarkan hinggap di makanan kita pada cara selalu menutup makanan.

- **Siklus hidup Katak,**

Katak merupakan hewan yang biasa bisa jumpai di sawah atau rawa. Katak termasuk hewan amfibi yang bias hidup di dua alam (darat dan air). Hidup katak diawali dengan bertelur dan biasanya diletakan di air. telur katak akan berubah kecebong, mempunyai ekor, dan tidak terdapat kaki. Berudu bernapas insang. Berikutnya berudu tumbuh dalam sepasang kaki belakang dan disusul kaki bagian depan. Lama kelamaan ekor katak akan memendek. Kecebong tumbuh dan menjadi katak muda. Akhirnya ekor katak tidak terlihat lagi . katak muda telah menjadi katak dewasa yang tidak berekor. Katak dewasa bernapas dengan paru-paru dan kulit. Katak dewasa akan kembali ke air untuk bertelur

kembali, dan siklus hidup katak dimulai lagi. Urutan siklus hidup katak dimulai dari **telur – berudu/kecebong – katak berekor –katak muda – katak dewasa.**

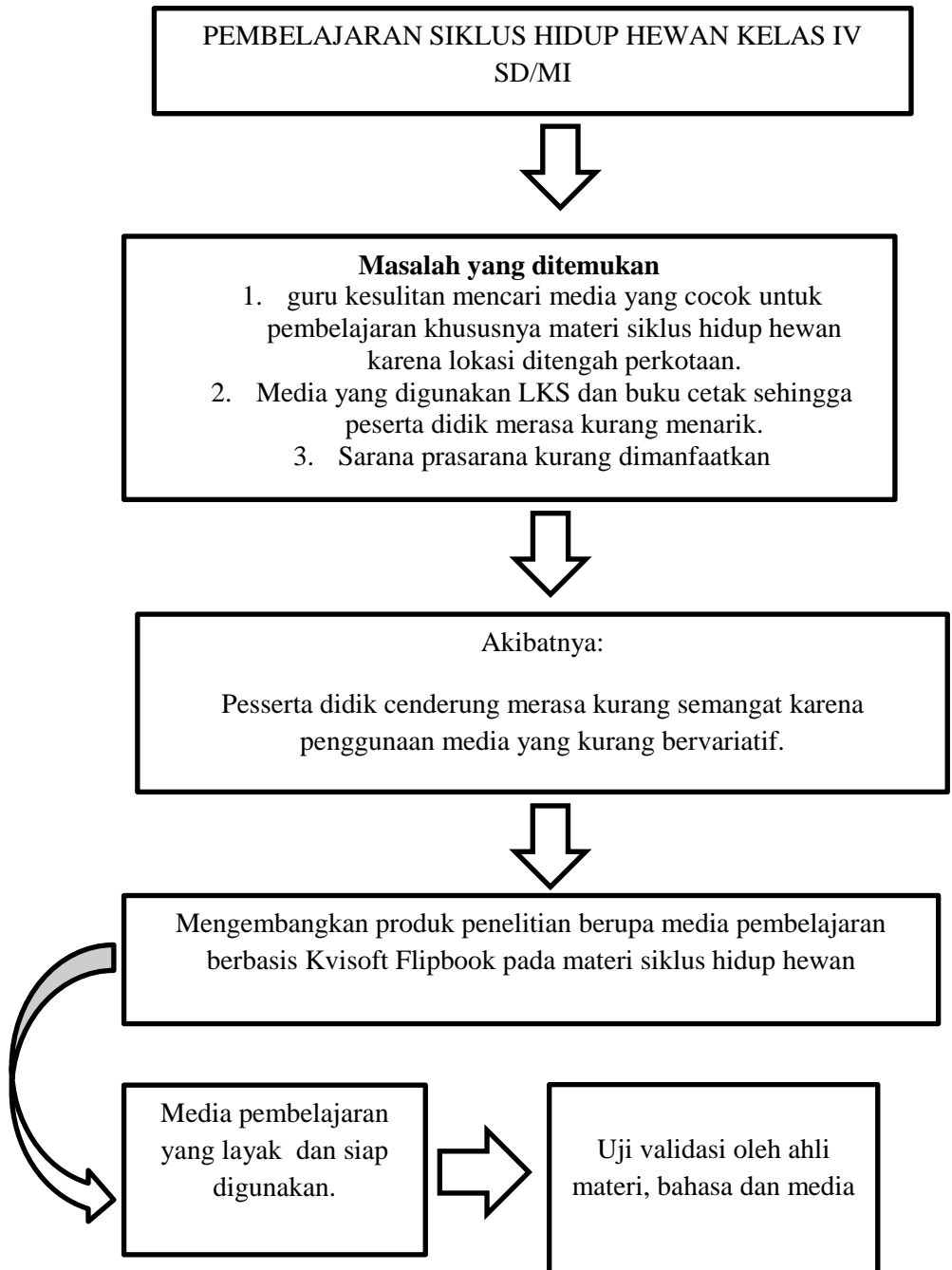
D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir yakni inti sari pada teori yang dikembangkan. Mengembangkan media pembelajaran dalam memakai aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* iniialah sebagian daripada media audio visual yang dapat dipakai pada materi siklus hidup hewan dengan tujuan dapat memudahkan peserta didik dalam menyerap dan memahami perubahan siklus apa saja yang terjadi pada hewan serta dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik lebih mudah dipahami keadaan alam yang ada di sekitar, serta membantu peserta didik mempelajari kondisi-kondisi alam. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPA ini yaitu siklus hidup hewan di kelas IV SD/MI, dimana penyajian materi IPA hanya menggunakan buku cetak dan LKS, Sedangkan di sekolah tersebut sudah tersedia fasilitas sekolah seperti LCD/Projektor.

Media pembelajaran ini pada memakai aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini bisa menjadi alternative guru dalam memberi pelajaran kepada peserta didik terkhusus di kelas IV. Kegiatan awal dengan pengembangan media pembelajaran yang memakai aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini adalah peneliti menggali potensi dan masalah yang ada di sekolah, yang selanjutnya pada pengumpulan data yang mendukung untuk data awal, selanjutnya dengan mendesain produk, lalu validasi desain dengan beberapa ahli media yakni ahli media, ahli bahasa, ahli materi, lalu dilanjutkan dengan perbaikan mendesain produk yang telah divalidasi lalu produk di lapangan diujicobakan.

Berdasarkan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI yang akan dikembangkan peneliti, adapun dibawah ini peneliti mengembangkan kerangka berpikir yakni.



Gambar 2.2
Bagan Kerangka Pikir

Berlandasan dalam gambar di atas, diterangkan bahwasanya media yang dikembangkan berbentuk aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dalam materi siklus hidup hewan kelas IV SD/MI.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik lebih semangat dalam proses pembelajaran khususnya IPA.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi siklus hidup hewan dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, serta angket. Serta menggunakan uji validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan pendidik. Uji skala kecil dan uji skala besar.

2. Hasil kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Siklus Hidup Hewan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi Siklus Hidup Hewan mendapatkan penilaian kelayakan ahli media 77% dengan kategori Layak, ahli materi 80,6% dengan kategori Sangat Layak, ahli bahasa 86% dengan kategori Sangat Layak, pendidik 86% dengan kategori “sangat menarik”, peserta didik 86% dengan kategori “sangat menarik”. Kemudian peneliti melakukan uji coba skala kecil dengan persentase nilai rata-rata 85% dengan kriteria “sangat menarik”, sedangkan uji coba skala besar dengan persentase nilai 89,02% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran berbasis *kvisoft* dinyatakan layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran-saran yang dapat diberikan ialah sebagai berikut:

1. Bagi guru
Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang
2. Bagi peserta didik
Bagi peserta didik dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan untuk belajar sebagai variasi dalam belajar dengan menggunakan fasilitas yang ada di sekolah.
3. Bagi peneliti lain
Peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan menggunakannya melalui *smartphone* atau media lainnya untuk pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*, Yogyakarta: Media Akademi, 2016.
- Ayu Pusparini, Pengembangan Media Modul Digital Pemrograman Web Dengan Kvisoft Flipbook Maker di SMK Negeri 1 Surabaya, *Jurnal It-Edu* Volume 01 Nomor 02 Tahun 2016.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Bagas Putra Hari Searmadi, Penerapan Inovasi Flipbook sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pengenalan PHP kelas XI RPL di SMKN 2 Mojokerto, *Jurnal ITEdu*. Volume 1 No 2, Tahun 2016.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*.
- Dyas Valmey Faridy, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Siklus Hidup Hewan di Kelas IV SD, *Jurnal Wahana Sekolah Dasar* Volume 27 Nomer 01 ISSN: 26225883 Univ Negeri Malang, Januari 2019.
- Giri Wiarto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta: Laksitas, 2016.
- Ika Suci Rahayu, dkk, Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Sidopoto Wetan V Surabaya, *Jurnal Education And Development IPTS*, Volume 7, No. 2, Tahun 2019.
- Khamim, “*Seri SAINS Daur Hidup Makhluk Hidup*”, Semarang: Alprint, 2019.

Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.

Mulyadi dan Wahyuni S. Handayani, Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Volume 4, No. 4, Tahun 2016.

Nur Asiah, Paradigma Kontemporer Sistem Pembelajaran Pendidikan Keguruan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)”, *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 3 No. 2 ISSN 2355-1925 (IAIN Rden Intan Lampung, Desember 2016.

Rifka Destiyana, Pengembangan E-Modul IPA Terpadu Berbasis Flipbook Maker Tema Pencemaran Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII SMP/MTs, Skripsi Mahasiswa yang diselenggarakan Oleh Universitas Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2016.

Rudi Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi, 2018.

Salim dan Khaidir, *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, Jenis*, Jakarta: Kencana, 2019.

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2017.

Swaji Cakara Yogiswara, Pengembangan Modul Berbasis *E-Book* Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik SMA, Skripsi Mahasiswa yang diselenggarakan Oleh Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Tahun 2019.

Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Indeks, 2016.

Wahyuliyani. Y dan Supriyadi Anwar. S, Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti, *Jurnal Tarbawy*, Volume 01, No. 01, Tahun 2016.

Yulinar, Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Maker Berbasis Android Kelas X SMAN 4 Jenepurto, Skripsi Mahasiswi yang diselenggarakan Oleh Universitas Alaudin, Makasar, 2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Daftar Tabel Pertanyaan Wawancara dengan Wali Kelas

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Dalam proses pembelajaran, biasanya media apa yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar?	Media yang sering kami gunakan biasanya hanya buku paket, LKS, dan bupena.
2.	Pada saat pembelajaran IPA, apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran?	Ya, biasanya kami kesulitan mencari media yang tidak ada di lingkungan sekolah seperti kesulitan mencari media ulat, kepompong dll.
3.	Apakah dalam sekolah tersebut sudah menggunakan fasilitas media Proyektor/LCD ?	Sudah, hanya saja LCD digunakan ppada waktu-waktu tertentu.
4.	Pada saat pembelajaran IPA berlangsung, apakah sudah pernah menggunakan Proyektor/LCD?	Sudah, tetapi tidak setiap hari menggunakan LCD.
4.	Apakah di kelas IV sudah pernah memakai pembelajaran berbasis aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> ?	Belum pernah.
5.	Bagaimana tanggapan Ibu selaku wali kelas, apabila saya mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Kvisoft Flipbook</i> pada pembelajaran IPA untuk materi siklus hidup hewan?	Boleh saja, supaya pada saat pembelajaran IPA ada variasi dalam belajar, supaya lebih semangat jika ada pembelajaran yang lebih baru dari biasanya.

Lampiran 2

Dokumentasi



Gambar diambil pada saat wawancara dengan wali kelas IV Ibu Nailati, S.Pd tanggal 15 Januari 2020.



Gambar diambil pada saat wawancara dengan wali kelas IVB Ibu Yesi Komalasari, S.Pd pada tanggal 14 Januari 2020.



Lampiran 3

Angket Penilaian Para Ahli

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Program : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV MI/SD.

Materi Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

Sasaran Program : Siswa kelas 4

Validator :

Hari / tanggal : ...

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai aspek media aplikasi dari “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV 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

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap aplikasi Ikvisoft flipbook maker kelas IV sd/mi.
2. menggunakan 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

apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berikan saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap aplikasi kvisoft flipbook maker kelas IV 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 maeri 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.					
	10. Unsur Tata Letak Harmonis					
	a. Bidang marjin proporsional.					
	b. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai.					
	11. Unsur Tata Letak Lengkap					
	a. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.					
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>).					
	12. Tata Letak Mempercepat Halaman					
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman					

b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman					
13. Tipografi Isi Aplikasi Sederhana					
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.					
14. Tipografi Isi aplikasi Memudahkan pemahaman					
a. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan					

proporsional					
b. Tanda pemotongan kata(<i>hyphenation</i>).					
15. Ilustrasi Isi					
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,.....2023
Validator

NIP.....

Lembar Penilaian Ahli Materi

Judul Program : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV MI/SD.

Materi Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

Sasaran Program : Siswa kelas 4

Bapak terhadap aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dalam memberikan materi Siklus Hidup Hewan kepada kelas IV sd/mi yang akan di gunakan pada penilitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV MI/SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Materi Siklus Hidup Hewan tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi siklus hidup hewan ini.

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

A. Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda \surd pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap Materi siklus hidup hewan berbasis aplikasi *Ikvisoft flipbook maker* Ikelas IV sd/mi..

bGunakan 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

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

B. 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 siklus hidup hewan					
		Ketetapan dalam alur senam					
		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 siklus hidup hewan yang di berikan sesuai tujuan pembelajaran					

3.	Penyajian	Penyajian materi siklus hidup hewan memberikan pengetahuan kepada peserta didik					
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang di sajikan					
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran					
		Pembelajaran materi siklus hidup hewan yang di sajikan menarik peserta didik.					

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk materi siklus hidup hewan ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam materi siklus hidup hewan 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

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Nilai Maksimal: $13 \times 5 = 65$ Nilai =

.....

Kriteria Kelayakan Secara

Deskriptif

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

Kesimpulan:

1. Materi siklus hidup hewan ini dinyatakan*):
2. Layak di uji cobakan tanpa adanya revisi
3. Layak di uji cobakan di lapangan dengan revisi
4. Tidak layak di uji cobakan di lapangan.

*): lingkari salah satu

Bandar Lampung,

2023

Validator

.....

NIP.

Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Judul Program	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Kvisoft Flibook Maker</i> Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI
Materi	: IPA
Materi Pokok	: Siklus Hidup Hewan
Sasaran Program	: Siswa Kelas 4
Validator	:
Hari / tanggal	:

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 Berbasis *Kvisoft Flibook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV 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 \surd pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu terhadap Audio visual berbasis flipbook maker pada kelas IV 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 kekurangan terhadap media pembelajaran Berbasis Kvisoft Flibook Maker pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penelitian				
			5	4	3	2	1
1.	Bahasa	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran audio visual					
		Ksatuan 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 paragraph					

Kami juga berharap Bapak/ibu Berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, Jenis kesalahan dan saran untuk bahasa dari materi siklus hidup hewan ini secara tertulis Pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam materi siklus hidup hewan dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terimakasih

D. Komentar dan Saran Perbaikan

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

<p>Nilai Maksimal: 11 x 5 = 55</p> <p>Nilai =</p>

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

BandarLampung, 2023

Validator

.....

NIP.

Lampiran 4

Instrument Angket Penilaian Ahli Media 1

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Program : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV MI/SD.

Materi Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

Sasaran Program : Siswa kelas 4

Validator : Muchsin Afriadi, M.Pd

Hari / tanggal : 5 April 2023

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai aspek media aplikasi dari "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV 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

1. Berilah tanda √ pada kolom "nilai" sesuai penilaian ibu/bapak terhadap aplikasi *Ikvisoft flipbook maker* kelas IV 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 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 IV 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 maeri 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.			✓		
10. Unsur Tata Letak Harmonis						
	a. Bidang margin proporsional.	✓				
	b. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai.		✓			
11. Unsur Tata Letak Lengkap						
	a. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.	✓				
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>).	✓				
12. Tata Letak Mempercepat Halaman						
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman	✓				
	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman		✓			
13. Tipografi Isi Aplikasi Sederhana						
	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.	✓				
14. Tipografi Isi aplikasi Memudahkan pemahaman						
	a. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional	✓				
	b. Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>).	✓				
15. Ilustrasi Isi						

		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran	✓			
		Pembelajaran materi siklus hidup hewan yang di sajikan menarik peserta didik.	✓			

Kami juga berharap Bapak/Ibu berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran untuk materi siklus hidup hewan ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam materi siklus hidup hewan 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

D. Komentar dan Saran 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, 5 - 9 -2023

Validator


NIP.
M. Muchsin

Lampiran 5

Lembar penilaian Ahli Media II

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Program : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV MI/SD.

Materi Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

Sasaran Program : Siswa kelas 4

Validator : *Arti Suhardiansyah, M.Pd.*

Hari / tanggal : ...

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai aspek media aplikasi dari "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV 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

1. Berilah tanda √ pada kolom "nilai" sesuai penilaian ibu/bapak terhadap aplikasi *Ikvisoft flipbook maker* kelas IV 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 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 IV sd/mi pada kolom komen.

C. Aaspek Penilaian

L 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 maeri 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.			✓	
10. Unsur Tata Letak Harmonis					
	a. Bidang margin proporsional.			✓	
	b. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai.			✓	
11. Unsur Tata Letak Lengkap					
	a. Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.			✓	
	b. Ilustrasi dan keterangan gambar (<i>caption</i>).			✓	
12. Tata Letak Mempercepat Halaman					
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman			✓	
	b. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman			✓	
13. Tipografi Isi Aplikasi Sederhana					
	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.			✓	
14. Tipografi Isi aplikasi Memudahkan pemahaman					
	a. Jenjang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional			✓	
	b. Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>).			✓	
15. Ilustrasi Isi					

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: *Acc kategori Cukup layak*
60%

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, *12 April* 2023

Validator

[Signature]
NIP.

Lampiran 6

Lembar Penilaian Ahli Materi I

Lembar Penilaian Ahli Materi

Judul Program	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI
Materi Pelajaran	: IPA
Materi Pokok	: Siklus Hidup Hewan
Sasaran Program	: Siswa kelas IV
Validator	: Yuli yanti, M.Pd.
Hari/ Tanggal	:

A. Pengantar

Lembar penilaian dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu/ Bapak terhadap Media Aplikasi Kvisoft dalam memberikan materi senam kreasi kepada anak sd/mi yang akan di gunakan pada penilitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI ”. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya materi siklus hidup hewan tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi siklus hidup hewan ini. Atas perhatian dan kesediaan ibu/bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap materi siklus hidup hewan berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker kelas IV 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 Baik
 - Nilai 1 = Sangat Kurang

3. Apabila penilaian ibu/bapak 2 atau 1 maka berikan saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap materi siklus hidup jewan berbasis aplikasi kvisoft flipbook maker kelas IV sd/mi.

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 tema senam		✓			
		Ketetapan dalam alur senam		✓			
		Kesesuaian dengan kompetensi yang harus di capai		✓			
		Bermanfaat bagi pemahaman rasa ingin tahu peserta didik		✓			
		Kejelasan materi yang di sampaikan		✓			
		Ketepatan tujuan penilaian	✓				
		Ketuntasan senam yang di berikan sesuai tujuan pembelajaran		✓			
3.	Penyajian	Penyajian senam memberikan pengetahuan kepada peserta didik	✓				
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang di sajikan	✓				
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran		✓			

Nilai Maksimal: $13 \times 5 = 65$
Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

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

Kesimpulan:

Vidio Senam Kreasi 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,

2023

Validator



NIP.

Lampiran 7

Lembar Penilaian Ahli Materi II

Lampiran 8

Lembar Penilaian Ahli Bahasa II

Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Judul Program	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI
Materi	: IPA
Materi Pokok	: Siklus Hidup Hewan
Sasaran Program	: Siswa Kelas 4
Validator	: Ernawati, M.Pd.
Hari / tanggal	: Jumat, 14 April 2023

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Kelas V Di Sekolah Dasar

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 Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV 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 IV 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 kekurangan terhadap media pembelajaran Berbasis Kvisoft Flibook Maker pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penelitian				
			5	4	3	2	1
1.	Bahasa	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran audio visual	√				
		Ksatuan 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 paragraph	√				

Kami juga berharap Bapak/ibu Berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, Jenis kesalahan dan saran untuk bahasa dari materi siklus hidup hewan ini secara tertulis Pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam materi siklus hidup hewan dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terimakasih

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Penulisan ebook tersebut masih ada dalam penulisan proposisi yang kurang sesuai yaitu kata dibawah harusnya ditulis spasi "di bawah". Masih ada diksi dalam penulisannya kurang sesuai dengan tata bahasa baku bahasa Indonesia misal kata silahkan ditulis silakan.

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, 14 April 2023

Validator



ERNAWATI, M.Pd.

NIP.

Lampiran 9

Penilaian Ahli Bahasa I

Lembar Penilaian Ahli Materi

<p>Judul Program : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV MI/SD.</p> <p>Materi Pelajaran : IPA</p> <p>Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan</p> <p>Sasaran Program : Siswa kelas 4</p> <p>Validator :</p> <p>Hari / tanggal : ...</p>

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 Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV MI/SD”**. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Materi Siklus Hidup Hewan tersebut untuk di terapkan di sekolah. Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari ibu/bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas senam kreasi ini.

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

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu/bapak terhadap senam kreasi berbasis vidio pada anak sd.
2. 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 senam kreasi berbasis video interaktif pada anak 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	Ketepatan dalam pemilihan materi e-book		√			
		Ketepatan dalam materi e-book		√			
		Kesesuaian dengan kompetensi yang harus di capai		√			
		Bermanfaat bagi pemahaman rasa ingin tahu peserta didik			√		
		Kejelasan materi yang di sampaikan			√		
		Ketepatan tujuan penilaian		√			
		Ketuntasan e-book yang di berikan sesuai tujuan pembelajaran	√				
3.	Penyajian	Penyajian senam memberikan pengetahuan kepada peserta didik	√				
		Penyajian gambar sesuai dengan materi yang di sajikan	√				
		Kejelasan penyajian dengan pembelajaran		√			
		e-book yang di sajikan menarik peserta didik.		√			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

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

Nilai Maksimal: $13 \times 5 = 65$ Nilai =

Kriteria Kelayakan Secara Deskriptif

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

Kesimpulan:

Vidio Senam Kreasi 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, 5 April 2023

Validator



Mustika Dwi Purwanti, S. Pd

NIP.

Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Judul Program	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI
Materi	: IPA
Materi Pokok	: Siklus Hidup Hewan
Sasaran Program	: Siswa Kelas 4
Validator	: Nurul Hidayah, M. Pd
Hari / tanggal	:

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 Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV 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 \surd pada kolom “nilai” sesuai penilaian ibu terhadap Audio visual berbasis flipbook maker pada kelas IV 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 kekurangan terhadap media pembelajaran Berbasis Kvisoft Flibook Maker pada kolom komentar.

C. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penelitian				
			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 paragraph	√				

Kami juga berharap Bapak/ibu Berkenan memberikan isian mengenai bagian yang salah, Jenis kesalahan dan saran untuk bahasa dari materi siklus hidup hewan ini secara tertulis Pada kolom yang tersedia. Atau Bapak/Ibu cukup merevisi dengan mencoret pada bagian yang salah dalam materi siklus hidup hewan dan menuliskan apa yang seharusnya dibetulkan oleh peneliti. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, kami ucapkan terimakasih

D. Komentor 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, 9 April 2023

Validator



Nurul Hidayah, M.Pd

NIP.

Lampiran 10

Instrumen Tanggapan Pendidik I

INSTRUMEN ANGGKET TANGGAPAN PENDIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK
MAKER PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SD/MI

A. Pengantar

Lembar Penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap Electronic book (e-book) yang akan digunakan pada penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI", sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media *e-book* 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 e-book berbasis aplikasi *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 *E-Book* berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.

C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	a. Bahasa yang digunakan baik dan benar					✓
		b. Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
		c. Kesesuaian materi dengan aplikasi <i>e-flipbook</i>					✓
		d. Kesesuaian indikator dengan tingkat pencapaian peserta didik				✓	
		e. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran <i>e-flipbook</i>				✓	
2	kebahasaan	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
		b. Kesesuaian bahasa dengan subansi media pembelajaran IPA					✓
		c. Kesesuaian dengan EYD					✓
3	Penyajian	a. Konsistensi penyajian				✓	
		b. Kesesuaian ilustrasi				✓	
		c. Kelengkapan komponen					✓

		pendukung						
4	Kegrafikan	a. Kemenarikan cover						✓
		b. Kemenarikan beckground						✓
		c. Keserasian warna,						✓
		d. Keterbacaan teks					✓	
		e. Kualitas gambar					✓	
		f. Mudah untuk digunakan					✓	
		g. Efektif digunakan sebagai media pembelajaran						✓

61.100 - 97
7

D. Kritik/Saran Keseluruhan

.....
 Untuk buku cukup menarik!

Bandar Lampung, 10 April2023

Guru Kelas

MIN 2 Bandar Lampung

Dufi

NIP. _____

Lampiran 11

Instrumen Tanggapan Praktisi Pendidik II

2

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN PENDIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *KVISOFT FLIPBOOK*
MAKER PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SD/MI**

A. Pengantar

Lembar Penilaian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap *Electronic book (e-book)* yang akan digunakan pada penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI**", sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media *e-book* 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

- Berilah tanda (√) pada kolom penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran berbentuk *e-book* berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker*
- 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
- Apabila penilaian bapak/ibu adalah kurang atau sangat kurang berikan saran terkait hal-hal media pembelajaran *E-Book* berbasis *Kvisoft Flipbook Maker*.

C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan isi	a. Bahasa yang digunakan baik dan benar				✓	
		b. Kesesuaian materi dengan KI dan KD				✓	
		c. Kesesuaian materi dengan aplikasi <i>e-flipbook</i>				✓	
		d. Kesesuaian indikator dengan tingkat pencapaian peserta didik				✓	
		e. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran <i>e-flipbook</i>				✓	
2	kebahasaan	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
		b. Kesesuaian bahasa dengan				✓	

		pendukung				✓			✓
4	Kegrafikan	a. Kemerarikan cover							✓
		b. Kemerarikan beckground							✓
		c. Kecerasian warna,				✓			✓
		d. Keterbacaan teks							✓
		e. Kualitas gambar							✓
		f. Mudah untuk digunakan				✓			
		g. Efektif digunakan sebagai media pembelajaran				✓			

D. Kritik/Saran Keseluruhan

Cara presentasi urang bertstruktur dengan yang di sajikan. selain dari itu sudah sangat bagus. Good luck ... ~

$\frac{20}{20} = 100\% = 21$

Bandar Lampung, 3/4/2023

Guru Kelas

SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung

Mustika Puri Purwanthi, S.Pd.

NIP. _____

Lampiran 12

Kegiatan Penelitian di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung





Lampiran 13

Kegiatan Penelitian di MI Misyarikul Anwar Durian Payung



Lampiran 14

Foto bersama Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung



Foto bersama Kepala Sekolah MI Misyarikul Anwar Durian Payung Bandar Lampung .

**REKAPITULASI UJI COBA PRODUK SKALA BESAR
SD MUHAMMADIYAH 1 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	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	4
	2	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5
	3	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5	3	5	4	4	3	5	3	4	4	5
	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5
	5	4	5	3	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	3	5	4	4
	6	5	4	4	3	3	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4
	7	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5
	8	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	3	5	3	4	5	5	5	4	5	5	3	4
Penyajian Materi	9	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	4	3	5	4	5	5	5	
	10	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	
	11	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	
	12	4	3	5	5	5	3	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4
	13	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	3	5	4	4
	14	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5
JUMLAH	63	59	61	65	64	61	60	64	62	67	66	64	61	62	62	62	61	62	61	61	63	59	64	61	63	
SKORMAX	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 %	90	84	87	93	91	87	86	91	89	96	94	91	87	89	89	89	87	89	87	87	90	84	91	87	90	
% RATA-RATA	89,02857143																									
KRETERIA	Sangat Menarik																									

Ket P1-P25

REKAPITULASI UJI COBA PRODUK SKALA KECIL
MI MISYARIKUL ANWAR

Aspek	Kriteria	Penilaian Peserta didik														
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15
Tampilan	1	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4
	2	5	4	4	3	4	4	5	4	5	3	5	3	4	5	4
	3	3	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5
	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
	5	4	5	4	3	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	4
	6	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	4	3	5	3	4
	7	3	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	3	4	4	5
	8	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	3	3	4
Penyajian Materi	9	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5
	10	3	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4
	11	4	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	4	4	3	4
	12	5	3	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	3
	13	4	3	5	5	3	4	5	5	3	5	5	3	5	5	4
	14	4	4	5	5	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	3
JUMLAH		56	60	64	56	61	59	58	65	59	61	65	53	59	55	57
SKOR MAX		70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
PERSENTASE %		80	86	91	80	87	84	83	93	84	87	93	76	84	79	81
% RATA-RATA		85														
KRETERIA		Sangat Menarik														

Ket P1 - P15 (Peserta Didik 1-15)



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SD MUHAMMADIYAH 1 BANDAR LAMPUNG
TERAKREDITASI : A

NPSN : 10807341

NSS : 112187105001



Alamat : Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 14 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tlp. (0721) 789 335 Kode Pos 35142

Nomor : 170/IV.4/SD M.1/F/2023
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UIN Raden Intan Lampung

Di_
Bandar Lampung

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Teriring salam serta do'a semoga kita semua berada dalam lindungan Allah SWT dalam melaksanakan aktifitas kita sehari-hari.

Menindak lanjuti Surat dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UIN Raden Intan Lampung Nomor : B-3951/Un.16/DT/TL.30/03/2023 perihal izin penelitian mahasiswa, bersama ini kami sampaikan bahwa kami tidak keberatan dan berharap program ini dapat terlaksana di SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung dan berkesinambungan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Mahasiswa yang akan mengadakan penelitian adalah :

Nama : YETI SUSANTIKA
NPM : 1611100492
Semester / TA : XIV / 2023
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Kvisofi Flipbook Maker* Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD/MI

Demikian Surat ini kami buat atas perhatian dan kerjasamanya dihaturkan terimakasih.

وليس عليكم حرج ولا جناح عليكم ان تنكروا ولا ان تتكلموا بالحكمة والموعظة الحسنة



Bandar Lampung 03 Maret 2023
Kepala SD Muhammadiyah 1
Bandar Lampung

SLAMET PRIADI, S.Pd.I
NPM 161100492



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

AKTE NOTARIS NO.01

STATUS : TERAKREDITASI B
NSM. 111218710020

NPSN. 60706000

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

Bandar Lampung, 10 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 : Yeti Susantika
Npm : 1611100492
Semester : XIV (Empat Belas)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan penelitian disekolah kami sebagai syarat penyusunan skripsi. Yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD/MI ”.

Dengan ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Kepala sekolah MI Masyariqul Anwar DUPA

Zunaidah, S.Pd



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

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-0425/Un.16/P1/KT/V/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 BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA
MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SD/MI**
Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
YETI SUSANTIKA	1611100492	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, 31 Mei 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 BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SD/MI

by Yeti Susantika

Submission date: 31-May-2023 03:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 2105870368

File name: YETI_SUSANTIKA.doc (3.66M)

Word count: 5772

Character count: 36062

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN KELAS IV SD/MI

ORIGINALITY REPORT

20%	%	15%	15%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to King Mongkut's University of Technology Thonburi Student Paper	3%
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	3%
3	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	1%
4	Submitted to Tamalpais Union High School District Student Paper	1%
5	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
6	Neng Nenden Mulyaningsih, Dandan Luhur Saraswati. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BOOK DENGAN KVISOFT FLIPBOOK MAKER", Jurnal Pendidikan Fisika, 2017 Publication	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On