

**PENGEMBANGAN MEDIA HANDOUT *BILINGUAL*
BERBASIS *ANYFLIP* PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

RISKI FANI DARMAYANTI

NPM. 1911100400

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/ 2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA HANDOUT *BILINGUAL*
BERBASIS *ANYFLIP* PADA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**RISKI FANI DARMAYANTI
NPM. 1911100400**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/ 2024 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada permasalahan yang peneliti temukan di kedua sekolah, yakni belum adanya bahan ajar lain yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media handout *bilingual* berbasis anyflip pada mata Pelajaran seni Budaya kelas IV, mengetahui kelayakan media Handout *bilingual* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik tentang handout *bilingual* berbasis anyflip pada pembelajaran seni budaya kelas IV.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur yang telah dikembangkan sebelumnya yakni mode; ADDIE yang terdiri dari lima Langkah. Kelima Langkah tersebut ialah: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Instrument pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ketiga validator yakni validator ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, angket tanggapan pendidik dan angket respon peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan media pembelajaran oleh validator ahli materi mendapatkan persentase 81% dengan kriteria “sangat layak”, dari validator ahli media mendapatkan persentase 89,1% dengan kriteria “sangat layak”, dan dari validator ahli Bahasa mendapatkan persentase 91,1% dengan kriteria “sangat layak” kemudian dari respon peserta didik skala kecil mendapatkan 84,6% dengan kriteria “sangat layak” pada skala besar mendapatkan 93,3% dengan kriteria “sangat layak” dan respon pendidik mendapatkan 84% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan demikian produk yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dan menunjang dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Seni Budaya, Handout Bilingual, Media Pembelajaran, Anyflip.*

ABSTRACT

This research was conducted based on the problems that researchers found in both schools, namely the absence of other teaching materials used by educators in the learning process. This research aims to develop anyflip-based bilingual handout media in class IV arts and culture subjects, knowing the feasibility of bilingual handout media as a learning media in the teaching and learning process and to find out the responses of educators and students regarding anyflip-based bilingual handouts in class IV cultural arts learning.

This research uses research and development (RnD) methods. The development procedure follows a previously developed procedure, namely ADDIE which consists of five steps. The five steps are: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instrument is in the form of a questionnaire given to the three validators, namely media expert validator, language expert and material expert, which aims to determine the level of product feasibility, teacher response questionnaire and student response questionnaire.

The results of the research show that the feasibility value of learning media by material expert validators got a percentage of 81% with the criteria "very feasible", from media expert validators it got a percentage of 89.1% with the criteria "very feasible", and from language expert validators it got a percentage of 91.1 % with the criteria "very feasible" then from the small scale student responses they got 84.6% with the criteria "very worthy" on the large scale they got 93.3% with the criteria "very worthy" and the teacher's response got 84% with the criteria "very worthy ". In this way, the products developed by researchers can be used and support the learning process.

Keywords: *Cultural Arts, Bilingual Handouts, Learning Media, Anyflip.*

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riski Fani Darmayanti
NPM : 1911100400
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Handout *Bilingual* Berbasis Anyflip Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI” adalah benar-benar karya penyusunan skripsi bukan duplikasi ataupun dari karya lain kecuali pada bagian yang sudah dirujuk atau disebut footnote atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Riski Fani Darmayanti

1911100400



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

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Handout Bilingual* Berbasis Anyflip Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI
Nama : Riski Fani Darmayanti
NPM : 1911100400
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

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

Pembimbing I

Pembimbing II


Nurul Hidayah, M.Pd
NIP. 197805052011012006


Anton Tri Hasnanto, M.Pd
NIP.

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Dr. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP. 196810201989122003



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

Alamat : JL. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA HANDOUT BILINGUAL BERBASIS ANYFLIP PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS IV SD/MI**, disusun oleh: **Riski Fani Darmayanti, NPM: 1911100400**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), telah diujikan dalam sidang Munaqosyah pada hari/tanggal: **Senin, 08 Januari 2024 pukul 10.00-12.00 WIB.**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Andi Thahir, S.Psi.,M.A.,ED.D

Sekretaris : M. Muchsin Afriyadi, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Ahmad Shodiq, M.Ag

Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd

Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ

يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

“Dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Al Qur’an kepadamu, agar engkau menerangkan pada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan” (Q.S An-Nahl/16:44)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt. atas segala nikmat-Nya, sehingga peneliti mampu menyajikan hasil penelitian, yang semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Lafal *Bismillah* dan rasa syukur serta kerendahan hati, peneliti mempersembahkan hasil penelitian ini kepada:

1. Pintu surgaku, ibu Mukasih Perempuan hebat yang senantiasa menjadi semangat penulis dalam menyelesaikan karya tulis sederhana ini. Terimakasih atas segala do'a yang dilantirkan, semangat dan rasa kasih sayang yang begitu luar biasa. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya menyelesaikan Pendidikan ini, terimakasih berkat segala do'a dan dukungan Mamak saya bisa berada di titik ini. Mamak menjadi penguat dan pengingat yang paling luar biasa untuk saya. Terimakasih karna sudah menjadi tempat ternyaman untuk pulang serta menjadi alasan terkuat saya dalam menyelesaikan Pendidikan ini sampai mendapat gelar yang dapat dibanggakan.
2. Bapak Edi Turiyanto seseorang yang senantiasa memberikan semangat dalam menyelesaikan karya tulis ini. Terimakasih atas segala do'a yang diberikan agar saya senantiasa dipermudah. Terimakasih karna sudah menjadi figure yang Istimewa untuk saya.
3. Kakak kandungku Yudi Yanto, Yuli Yanti dan Suryaningsih yang senantiasa selalu memberikan motivasi. Terimakasih telah melimpahkan doa dan selalu ada serta memberikan dukungan semangat untuk peneliti.
4. Almater tercinta UIN Raden Intan Lampung dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dengan nama lengkap Riski Fani Darmayanti dilahirkan di Desa Jatimulyo pada Tanggal 08 Maret 2001, anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Edi Turiyanto dan Ibu Mukasih.

Riwayat Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis adalah dari SD Negeri 2 Jatimulyo dan selesai pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke SMP Al-Huda Jati Agung dan selesai pada tahun 2015, setelah itu melanjutkan ke SMK Bina Latih Karya Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2018, dan pada tahun 2019 peneliti melanjutkan Pendidikan tingkat perguruan tinggi pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Pada tahun 2021 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Pancasila Kecamatan Natar dan penulis juga melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah MIN 12 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Segala puji bagi Allah Swt. yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya, Shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sehingga persyaratan guna mendapat gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Sekertari Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta ilmu yang sangat luar biasa dan bermanfaat kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh Pendidikan sampai selesai.
5. Kepada kedua orang tua saya Bapak Edi Turiyanto dan Ibu Mukasih yang sudah membesarkan dan menyayangi anak bungsunya dengan penuh kasih sayang serta keikhlasan, yang senantiasa tak pernah berhenti mendo'akan, memberi semangat serta motivasi yang diberikan selama ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Jatimulyo Ibu Sa'adah, M.Pd dan Kepala Sekolah MIN 6 Lampung Selatan Ibu Hj. Siti

Faridah, M.Pd.I yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di Sekolah.

7. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, khususnya kelas A Angkatan 2019 yang sudah memberikan semangat serta mambantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. *See u on top guys!*
8. Sahabat-sahabatku Fitri Mujiati, Sindy Pratiwi, Mar'atusholehah, Wulan Maulina, S.Kep, Anindya Ayu Oktavia, Amd.Pjk, Tania Bella Pradita, S.Pd, Ridha Zuraida, S.Pd, Farida Ariyani, S.Pd dan Penghuni Grup Spesialis Sipek terimakasih sudah menjadi tempat bercerita suka dan duka, memberikan motivasi serta semangat kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Untuk keluarga besarku, kakak-kakakku, ponakanku Bintang, Syakira, Kenzo, Hanum, Iffa, Ardan, Ibra, Aska dan Atha, Ibram, tersayang yang selalu memberikan semangat, do'a dan dukungan dalam penyelesaian skripsi dari awal hingga akhir.
10. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu-persatu. Terimakasih atas segala bantuan, semangat serta doa baik yang selalu diberikan kepada penulis selama ini.
11. *Last but not least.* Kepada diri saya sendiri, Riski Fani Darmayanti terimakasih karna sudah mampu menyelesaikan apa yang dimulai, terimakasih karna sudah mampu kuat dan berusaha keras sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari banyaknya tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dan harus dibanggakan untuk diri sendiri.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah Swt, penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir (skripsi) ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari ukuran kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi

perbaiki skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya. *Aamiin Amin Ya Rabbal'alamin.*

Bandar Lampung, 05 Januari 2024
Penulis

Riski Fani Darmayanti
1911100400



DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS	v
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Pengembangan	11
G. Kajian Penelitian yang Relevan.....	11
H. Sistematik penulisan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Deskripsi Teoritik.....	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Handout	26

3. Bilingual	32
4. Anyflip.....	34
5. Pembelajaran Seni Budaya.....	36
B. Konsep Pengembangan Media	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
B. Desain Penelitian dan Pengembangan	41
C. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	43
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	46
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	46
F. Instrumen Penelitian.....	46
G. Uji Coba Produk.....	52
H. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	57
B. Deskripsi dan Analisis Hasil Uji Coba	71
C. Kajian Produk Akhir	75
BAB V	77
A. Simpulan	77
B. Rekomendasi.....	78
DAFTAR RUJUKAN.....	79
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hubungan Daya Ingat Peserta Didik dalam Berbagai Cara Komunikasinya	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi Untuk Ahli Materi.....	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Untuk Ahli Bahasa.....	48
Tabel 3.3 Kisi-kisi Untuk Ahli Media	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik.....	50
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	51
Tabel 3.6 Kriteria Skor Dalam Memberikan Penilaian.....	53
Tabel 3.7 Interpretasi Skor dan Kriteria Validasi	54
Tabel 3.8 Interpretasi Skor dan Kriteria Respon Pendidik dan Peserta Didik	55
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	60
Tabel 4. 2 Sebelum dan Sesudah Revisi Produk.....	61
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4. 4 Sebelum dan Sesudah Revisi Produk.....	63
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	64
Tabel 4. 6 Sebelum dan Sesudah Revisi Produk	66
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Angket Peserta Didik.....	68
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Angket Pendidik	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan dan Penelitian ADDIE.....	43
Gambar 4.1 Grafik Validasi dari Kedua Ahli Media	61
Gambar 4.2 Grafik Validasi dari Kedua Ahli Materi.....	63
Gambar 4.3 Grafik Validasi dari Kedua Ahli Bahasa	65
Gambar 4.4 Grafik Penilaian Uji Coba Skala Besar dan Uji Coba Skala Kecil	68
Gambar 4.5 Grafik Penilaian Pendidik	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian.....	86
Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian	87
Lampiran 3 Surat Penelitian	88
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian.....	89
Lampiran 5 Berita Acara Validasi Instrumen Penelitian	90
Lampiran 6 Surat Tugas Ahli Media	91
Lampiran 7 Surat Tugas Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 8 Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa.....	93
Lampiran 8 Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri 2 Jatimulyo dan MIN 6 Lampung Selatan	94
Lampiran 9 Foto Uji Coba Skala Besar dan Skala Kecil	96
Lampiran 10 Surat Hasil Turnitin.....	100



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada sub bab ini peneliti akan menjelaskan maksud dari judul penelitian ini dan untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka penulis perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang di maksudkan adalah **“Pengembangan Media Handout Berbasis *Anyflip* pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI”**. Adapun uraian pengertian dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul proposal ini yaitu, sebagai berikut:

1. Handout

Handout merupakan rangkuman dari berbagai sumber lainnya. Handout merupakan bahan ajar yang berfungsi untuk mendukung, memperjelas, dan memperkaya bahan ajar utama. Bahan-bahan didalamnya bersumber dari berbagai referensi selain dari buku teks (buku utama).¹

2. *Bilingual*

Bilingual merupakan proses pendekatan dengan menggunakan dua bahasa untuk menyampaikan materi kurikulum dengan tujuan menguatkan kompetensi peserta didik dalam menggunakan bahasa asing.²

3. *Anyflip*

Anyflip merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membantu para guru dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan media dekstop sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik.³

¹ Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

²Andi, Rina Yuliana, Dan Damanhuri Hermawan, “Penerapan Pembelajaran Bilingual Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Dalam Implementing Bilingual Learning In Preparing Students To Face The Challenges In The Industrial,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol 2 No. 11 (2022): 88–97, <https://doi.org/10.3456/jpgsd.v2.118>.

³ Putri Ulfa Kamalia Dkk., “Pelatihan Penggunaan Anyflip Untuk Penyusunan E-Book Bagi Guru Mgmp Ekonomi Kabupaten Bangkalan,” *Selaparang*

4. Seni Budaya

Pembelajaran Seni Budaya adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk dapat terlibat didalam berbagai pengalaman apresiasi ataupun pengalaman didalam berkreasi untuk menghasilkan suatu keterampilan serta karya yang berupa benda yang nyata serta bermanfaat bagi kehidupan.⁴

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu suatu usaha untuk menumbuhkan potensi dan daya serap manusia yang dipengaruhi oleh kecenderungan yang kemudian dapat disempurnakan dengan kecenderungan yang lebih baik dan dibantu oleh media yang memudahkan dalam dunia pendidikan.⁵ Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.⁶ Pendidikan dapat dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, strategi atau metode pembelajaran, alat dan sumber serta evaluasi. Namun, untuk menciptakan pendidikan yang efektif sangat sulit.⁷ Salah satu masalah yang mendasar

Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 4, No. 3 (2021): 912, <https://doi.org/10.31764/Jpmb.V4i3.5414>.

⁴ Dita Kusnulyaningsih, Husniati Husniati, Dan Ilham Syahrul Jiwandono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas Iv Sdn 39 Mataram," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, No. 2 (2022): 480–86, <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i2.677>.

⁵ Jauharati Jauharati, Hardiansyah Hardiansyah, Dan Bunda Halang, "Pengembangan Handout Berbasis Flip Html5 Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas Xi Sma," *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, No. 3 (2022): 140–51, <https://doi.org/10.55784/Jupeis.Vol1.Iss3.159>.

⁶ Anton Tri Hasnanto Dan Nur Kholifah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Flash Cs3 Kelas V Sd/Mi," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (T.T.), <https://doi.org/10.24042/Terampil.V9i1.12166>.

⁷ Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Dan Anton Tri Hasnanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia," *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Vol 7 No1 (2020), <https://doi.org/10.24042/Terampil.V7i1.6182>.

dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses pembelajaran sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien.⁸ Proses pembelajaran dapat berlangsung jika terdapat dua orang pelaku yaitu dimana ada pengajar (guru) dan penerima ilmu (peserta didik).⁹ Kegiatan pembelajaran tentunya tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menjadikan terjadinya suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik.¹⁰

Pendidikan ialah suatu bidang yang mengutamakan proses belajar mengajar dalam seluruh aspek kegiatannya.¹¹ Pendidikan diwujudkan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) serta memperoleh ilmu pengetahuan yang luas. Sebagai mana yang telah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Jatsiyah ayat 13 yang berbunyi:

وَسَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ ۗ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لٰآيٰتٍ لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ ۙ ۱۳

Artinya: “Dia telah menundukkan (pula) untukmu apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi semuanya (sebagai rahmat) dari-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda

⁸ Nurul Hidayah Dan Siti Naimah, “Analisis Kemampuan Membaca Kitab Gundul Menggunakan Metode Sorogan Di Pondok Pesantren Sunan Ampel Denanyar Jombang,” *Bashrah Jurnal Prodi Pba Stit Pemalang* 2 No 1 (2022), <https://doi.org/10.31004/Bashrah.V5i4.1209>.

⁹ Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi* (Garudhawacana: Yogyakarta, 2018).

¹⁰ Ira Ainun Zulfiah, Nurul Hidayah, Dan Hasan Sastra Negara, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V Sd/Mi,” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (2022), <https://doi.org/10.24042/Terampil.V9i1.10952>.

¹¹ Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Dan Anton Tri Hasnanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia,” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Vol 7 No1 (2020), <https://doi.org/10.24042/Terampil.V7i1.6182>.

(kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir.” (Q.S Al-Jatsiyah/45:13)¹²

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa ayat diatas menyatakan bahwa seluruh isi langit dan bumi akan ditundukkan oleh Allah SWT bagi umat manusia melalui ilmu pengetahuan, diberikan kepada mereka yang mau melibatkan akalanya dan menggunakan pikirannya. Perubahan terhadap manusia terjadi secara terus-menerus, artinya sifat perkembangan manusia menunjukkan sisi dinamisnya. Salah satu pengembangan manusia yaitu melalui pendidikan.

Kurikulum merupakan serangkaian pelajaran, termasuk materi pelajaran, yang ditawarkan pada suatu sekolah atau universitas.¹³ Kurikulum biasanya terdiri dari seperangkat pembelajaran yang berisi tujuan, isi, bahan ajar, dan metode pembelajaran yang semuanya digunakan untuk membina siswa ke arah perilaku yang diinginkan dan menilai sejauh mana perubahan perilaku tersebut telah terjadi pada peserta didik. Pada umumnya, struktur kurikulum terdiri atas empat komponen utama, yaitu: tujuan, materi/bahan, proses belajar mengajar dan evaluasi. Menurut Qomariyah dalam jurnal tadaris, Kurikulum di Indonesia mengalami perubahan sebanyak 11 kali.

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) kurikulum diartikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Sebagai materi pembelajaran, maka sangat penting bagi guru untuk memahami mata pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). Dalam rangka pengembangan kesenian dan pelestarian kesenian maka materi seni sangat penting

¹² Dapertemen Agama Ri, *Alquran Dan Terjemahnya Al- Hikmah* (Bandung: Cv Penerbit Diponegoro).

¹³ Syofnidah Ifrianti, *Konsep Dan Pengembangan Kurikulum* (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2018).

diberikan kepada anak-anak, misalnya keahlian melukis, menggambar, menyanyi, menari, memainkan musik dan keterampilan lainnya.¹⁴

Sebagaimana disebutkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sistem pembelajaran berperan penting dalam membantu perkembangan peserta didik yang mempunyai pemahaman dan penguasaan materi sebagai penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam sistem pembelajaran terdapat bagian-bagian yang saling mempengaruhi. Terdapat 4 komponen penting dalam interaksi pembelajaran, yaitu prosedur atau strategi mengajar, media pembelajaran, evaluasi dan materi bahan ajar dalam pembelajaran yang berbeda.

Bahan ajar yaitu bagian dari isi pesan dalam rencana pendidikan, khususnya materi atau topik dikonsepsi secara sistematis, yang dimanfaatkan oleh pengajar dan peserta didik pada proses pembelajaran. Materi yang berkaitan dengan proses pembelajaran merupakan bagian yang harus dikaji, diperhatikan, diteliti, dan dimanfaatkan sebagai materi yang dikuasai oleh peserta didik dan sekaligus dapat memberikan pedoman untuk berkonsentrasi pada materi tersebut. Saat ini materi ajar yang dipakai oleh pengajar dan diterapkan kepada peserta didik dengan memanfaatkan buku pelajaran, LKPD, Modul dan Handout. Bahan ajar yang ditunjukkan dengan cara kerjanya terdiri dari bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar terproyeksi, suara, video dan bahan ajar media komputer. Dengan berkembangnya zaman, materi yang ditampilkan tidak hanya berupa buku tapi bisa diperoleh dari

¹⁴ Membuat Mozaik Dkk., "Pemanfaatan Bahan Alam Biji-Bijian Untuk Meningkatkan Keterampilan," 146-55.

laman web, jurnal, handout elektronik (*e-handout*), buku elektronik (*e-book*), dan modul elektronik (*e-modul*). Oleh karena itu, peserta didik pasti bisa mendapatkan materi yang berbeda untuk dipelajari.¹⁵

Handout merupakan media pembelajaran yang paling sederhana yang dibuat oleh guru, dengan isinya yang padat tetapi menyeluruh sehingga cenderung dipakai sebagai bahan ajar yang sangat efisien dan fungsional. Handout yaitu materi yang disusun oleh guru untuk meningkatkan informasi kepada peserta didik. Handout diharapkan dapat bekerja sama dan memberikan bantuan informasi sebagai bahan pembantu bagi peserta didik.¹⁶

Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan dengan dicanangkannya sebuah konsep pendidikan bertaraf internasional yang diharapkan *output*-nya dapat bersaing di dunia internasional. Langkah dalam mencapai tujuan tersebut, salah satunya yang mendasari konsep pendidikan bertaraf internasional ialah dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 Pasal 50 ayat 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pemerintah pusat atau pemerintah daerah menyelenggarakan sekurang-kurangnya satu-satuan pendidikan pada semua jenjang pendidikan, untuk meningkatkan kualitas sistem pendidikannya, salah satu upaya yang ditempuh adalah penerapan *bilingual* pada mata pelajaran.

Program *bilingual* yaitu program yang menggunakan bahasa pengantar bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam proses pembelajarannya. Sebagai sesuatu yang baru penerapan program *bilingual* dalam pembelajarannya tentunya terdapat banyak kendala. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk memadukan antara media pembelajaran dengan program

¹⁵ Dita Kusnulyaningsih, Husniati Husniati, Dan Ilham Syahrul Jiwandono, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas Iv Sdn 39 Mataram,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, No. 2 (2022): 480–86, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>.

¹⁶ Sirry Alvina Dkk., “Pengembangan Handout Berbasis Konstektual Pada Materi Laju Reaksi Untuk Sma/Ma,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, No. September (2022): 603–11.

bilingual karen program *bilingual* masih sangat jarang diterapkan dalam pembelajaran tingkat Sekolah Dasar (SD) serta program *bilingual* atau dua bahasa yang diterapkan sejak tingkat dasar sangat mendukung peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dan diharapkan mampu melatih kecerdasan peserta didik dalam memahami bahasa Inggris dengan baik.¹⁷

Adapun harapan dari perpaduan antara media pembelajaran dengan *bilingual* adalah peserta didik akan lebih mudah dan tertarik untuk mempelajari materi yang akan diberikan, selain itu media pembelajaran *bilingual* terdapat dua hal utama yang diperoleh peserta didik yakni memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar materi yang disampaikan dan penguasaan bahasa Inggris akan semakin terasah.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV B SD Negeri 2 Jatimulyo Lampung Selatan pada tanggal 7 Januari 2023, melalui wawancara dengan guru kelas VI B Ibu Rima Patmasari Marda, S.Pd dengan jumlah 28 peserta didik, beliau mengatakan bahwa disekolah beliau menggunakan media berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah, video pembelajaran yang bersumber dari Youtube dan menggunakan rangkuman materi yang dibuat sendiri yang bersumber dari internet dalam melengkapi materi yang ada dalam buku pembelajaran yang disediakan, beliau mengatakan kendala pada saat menggunakan media yakni kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan serta materi yang kurang lengkap sehingga dalam proses pembelajarannya guru tidak hanya mengandalkan sumber belajar dari buku yang digunakan. Sehingga guru memerlukan bahan ajar lain

¹⁷ Muhammad Yaser Arafat Azka, Mohammad Ali, Dan Sabar Narimo, "Implementasi Kurikulum Bilingual Dalam Meningkatkan Kualitas Bahasa Inggris Di Sd Bilingual Muhammadiyah 1 Purwodadi," *Jurnal Sinektik* 5, No. 1 (2023): 8–14, <https://doi.org/10.33061/Js.V5i1.6812>.

yang dapat menunjang proses pembelajaran yang berlangsung.¹⁸

Selanjutnya peneliti juga melakukan pra penelitian di MIN 6 Lampung Selatan pada tanggal 11 Januari 2023 dengan mewawancarai Ibu Robiatun, S.Pd selaku guru kelas IV C MIN 6 Lampung Selatan, diperoleh keterangan bahwa dalam proses pembelajaran beliau hanya menggunakan media berupa buku paket yang disediakan oleh pihak madrasah dan papan tulis serta video pembelajaran yang bersumber dari Youtube, dalam membelajarannya beliau mengatakan bahwa kendala yang dialami saat pembelajaran kurang lengkapnya materi yang tersedia dalam buku paket, sehingga guru memerlukan sumber belajar lain seperti internet dan buku paket lain yang masih ada keterkaitannya dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik. Sehingga beliau berharap agar adanya bahan ajar lain yang dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik.¹⁹

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran juga merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.

¹⁸ Rima Patmasari Marda, Wawancara Dengan Pendidik, Sdn 2 Jatimulyo, 7 Januari 2023

¹⁹ Robiatun, Wawancara Dengan Pendidik, Min 6 Lampung Selatan, 11 Januari 2023

Media merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Media dapat membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar. Karena itu, untuk mengatasi permasalahan di atas adalah media pembelajaran berbasis *anyflip*.

Anyflip adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk membantu guru untuk membuat animasi *ebook* yang cocok untuk kedua *dekstop* dan *mobile* yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik.²⁰ Perlunya pembelajaran menggunakan aplikasi *anyflip* terutama disekolah dasar dalam memahami materi yang bersifat abstrak maka dengan media *Anyflip* dapat sebagai alat bantu memperjelas materi serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Ketika proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Anyflip* dapat memudahkan siswa dalam memperoleh materi pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dengan penggunaan metode yang tepat, pemilihan media sebagai alat bantu, mempunyai fungsi mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran Seni Budaya. Dibutuhkan media yang tepat untuk proses pembelajaran, oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran Handout *bilingual* berbasis *anyflip* dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran Handout *bilingual* berbasis *anyflip* ini bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang diajarkan dan dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta diharapkan mampu mengasah kemampuan berbahasa asing anak. Selain itu, pengembangan berbasis *anyflip* dirasa sangat cocok. Pengembangan ini dilakukan melalui penelitian yang

²⁰ Jurnal Pendidikan Biologi Dkk., "Biogenerasi" 7, No. 2 (2022): 224–35.

berjudul: “**Pengembangan Media Handout *Bilingual* berbasis *Anyflip* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI**”.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah materi yang tersedia dalam bahan ajar masih kurang lengkap dan terlalu memuat banyak soal-soal.

Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dengan ini peneliti membatasi masalah untuk menghindari penyimpangan dan penafsiran yang tidak sesuai yakni hanya meneliti tentang Handout *Bilingual* berbasis *Anyflip* pada pembelajaran Seni Budaya kelas IV SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan, maka masalah yang dirumuskan, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada mata pelajaran seni budaya kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik dan pendidik terhadap media handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan masalahnya adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada mata pelajaran seni budaya kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

3. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik tentang handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan serta memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai Handout *Bilingual* berbasis *Anyflip* mata pelajaran Seni Budaya pada kelas IV SD/MI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti memperoleh Ilmu dan pengalaman dalam meneliti jenis-jenis permasalahan yang ada di bidang pendidikan khususnya penelitian dan pengembangan bahan ajar elektronik.
- b. Bagi pendidik Sebagai bahan referensi dan masukan agar pendidik kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.
- c. Bagi Peserta didik Dapat memperoleh pengalaman baru dalam bidang pengetahuan dan teknologi, dan dapat mendorong motivasi peserta didik dalam belajar.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelusuran pustaka seperti buku, karya ilmiah, ataupun sumber lain yang dijadikan penulis sebagai rujukan atau perbandingan terhadap penelitian yang penulis laksanakan, sehingga dalam penulisan penelitian ini didasarkan pada sumber kajian yang benar-benar relevan. Kajian-kajian yang menjadi dasar penelitian yang relevan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yulandari dan Dea Mustika dengan judul “Pengembangan Handout Tematik Berbasis Model Inkuiri di Sekolah Dasar”. Yang membahas tentang pengembangan dan kelayakan bahan ajar handout berbasis model inkuiri. Pengembangan

handout ini menghasilkan persentase rata-rata total 96,4% media handout tergolong dalam kriteria sangat valid dan sangat praktis. Persamaan penelitian terdapat pada metode penelitian RnD dengan model ADDIE. Perbedaan yang dilakukan dalam penelitian adalah pengembangan handout berbasis model inkuiri, sedangkan penelitian ini terfokus pada pengembangan handout *bilingual* berbasis *anyflip* mata pelajaran seni budaya kelas IV SD/MI.

2. Penelitian dengan menggunakan media handout juga dilakukan oleh Dhini Aprilia Utami, dkk dengan judul “Pengembangan Handout Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Kelas IV Di SD Negeri Kembaran”. Pengembangan handout ini mendapatkan nilai rata-rata 4.51 dengan kategori sangat baik. Persamaan kajian penelitian yang dilakukan oleh Deni Putri dengan penelitian ini adalah subjek bahan ajar berupa handout dan menggunakan penelitian *Research and Development* (RnD). Perbedaan yang ada pada penelitian ini handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI.
3. Penelitian dengan judul “Pengembangan Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog pada Pembelajaran IPS untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar” oleh Lina Roesmawati, dkk. Mendapatkan hasil persentase rata-rata 88,81% dengan kategori sangat praktis. Persamaan kajian penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah subjek bahan ajar berupa handout dan menggunakan penelitian *Research and Development* (RnD). Perbedaan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan penelitian yang terfokus pada Handout Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Reog pada Pembelajaran IPS untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa, sedangkan penelitian ini terfokus pada handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Devangga Putra Aditya dan Norida Canda Sakti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android” penelitian ini mendapatkan skor hasil rata-rata persentase 91,8% dengan kategori layak. Persamaan kajian penelitian yang dilakukan dengan penelitian ini adalah subjek bahan ajar berupa handout dan menggunakan penelitian *Research and Development* (RnD). Sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian, adalah terfokus pada handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Erni Ernawati, dkk dengan judul “Pengembang Handout Pembelajaran IPA Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V MI” dengan perolehan hasil rata-rata skor 79,89% dengan kategori layak. Persamaan kajian penelitian yang dilakukan ini dengan penelitian ini adalah subjek bahan ajar berupa handout dan menggunakan penelitian *Research and Development* (RnD). Perbedaan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah terfokus pada handout *bilingual* berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD/MI.

H. Sistematik penulisan

Secara garis besar, penulisan skripsi yang dilakukan terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

a. Bagian Awal

Bagian awal proposal skripsi ini terdiri dari sampul depan (cover), lembar pengesahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran-lampiran.

b. Bagian Isi

Bagian Isi merupakan bagian laporan penelitian yang terdiri dari 3 bab, antara lain:

BAB I: Pendahuluan, pada bagian Bab I terdiri dari penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi

masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, sisSeni Budayaa penulisan.

BAB II: Landasan Teori, bagian Bab II: terdiri dari deskripsi teoritis, teori-teori tentang pengembangan model.

BAB III: Metode Penelitian, pada bagian Bab III terdiri dari tempat dan waktu penelitian, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian, pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian Dan Pembahasan, Bab ini menjelaskan tentang pengembangan media Handout berbasis *anyflip* pada pembelajaran seni budaya, penilaian pendidik dan peserta didik dengan adanya media pembelajaran dalam pembelajaran Seni Budaya dan kelayakan media pembelajaran dalam pembelajaran seni budaya. berdasarkan penilaian validator.

BAB V: Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan penulis mengenai penelitian dalam menjawab rumusan masalah, serta saran atau rekomendasi penulis berikan tentang penulisan karya ilmiah ini.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Pengeritian lain, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut.²¹ Menurut Mulyani Sumantri medi pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menuliskan menurut asosiasi teknologi komunikasi pendidikan (AECT). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan seseorang dalam menyampaikan pesan. Sedangkan menurut Gagne media pembelajaran adalah komponen sumber belajar dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sanaky dalam mengemukakan pendapatnya, media merupakan alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media pembelajaran maka guru harus dapat berusaha

²¹ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 No 2 (2018): 113, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.²²

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.²³

Rully Nasrullah menyebutkan bahwa istilah media pembelajaran secara sederhana adalah alat komunikasi yang sebagaimana dijelaskan selama ini. Definisi media pembelajaran biasanya mengarah lebih dekat dengan sifatnya massa karena terlihat dalam berbagai pemahaman yang muncul dalam komunikasi massa. Namun, semua definisi yang ada memiliki kaitan yang sama dengan kemajuan teknologinya. Seperti contohnya koran merupakan media cetak, televisi merupakan audio visual sebagai penggambaran dari media cetak, serta radio yang merupakan penggambaran dari media yang berda didalam jaringan.²⁴

Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar telah dituangkan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَلَمْ يَكُنْ
 وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

²² Cecep Kustandi Dan Deddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020).

²³ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021).

²⁴ Ina Magdalena, Fitri Ramadanti, Dan Rideva Az-Zahra, "Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di Sdn Karawaci 20," *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3 No 3 (2021).

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakannya, Dia telah menciptakan manusia dengan segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmu lah Yang Maha Mulia, Yang mengajarkan (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS Al-Alaq/96:1-5)²⁵

Berdasarkan ayat diatas adalah sebagai bukti bahwa menggunakan media pembelajaran bukan hanya dilakukan pada masa kini, tetapi juga pada masa Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat kita perhatikan pada kata *“bilqalam”* dalam ayat ke 4, yang berarti dengan perantara *qalam* (pena) maksud dari kata tersebut ialah Allah SWT. memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan umatnya dengan menggunakan pena (baca dan tulis) sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar.

Kedudukan media pembelajaran sangat penting. Sebab media pembelajaran dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi dapat juga menggantikan sebagai tugas guru dalam penyajian materi pelajaran.²⁶

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan sebuah informasi pembelajaran. Yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif dan efisien maka dari itu kegiatan belajar mengajar harus

²⁵ Departemen Agama Ri, *Al-Qur'an Dan Terjemah* (Jakarta: Departemen Agama Ri, 2019), 597.

²⁶ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: Umsida Press, 2019).

memperhatikan bagaimana penyampaian informasi kepada penerima informasinya.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar cukup beragam, mulai dari media yang sederhana atau mediakonvensional sampai dengan media yang lebih efisien atau media yang berbasis teknologi. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai yakni:

- a) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan lain-lain. Media grafis juga sering disebut dengan media dua dimensi yaitu media yang memiliki ukuran panjang dan lebar.
- b) Media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk model seperti model pahat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain.
- c) Media proyeksi seperti *slide*, film *strips*, film, penggunaan LCD OHP, dan penggunaan media lingkungan sebagai media pembelajaran.

Selain pendapat dari Nana Sudjana dan Ahmad Rivai klasifikasi media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan persepsi panca indera yang dimiliki manusia. Berikut adalah jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan persepsi panca indera:

a) Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah informasi atau dapat dikatakan media audio hanya memanfaatkan suara saja. Media yang termasuk dalam media audio

ialah radio, rekaman suara, piringan hitam dan lain-lain.

b) **Media Visual**

Media visual merupakan media yang menggunakan indera pengelihatan sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah informasi. Media visual terbagi menjadi dua yaitu visual dua dimensi dan visual tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar, seperti media grafis. Sedangkan media visual tiga dimensi adalah media yang tidak hanya menyajikan hal yang dapat dilihat melainkan dapat pula diraba atau disentuh secara nyata. Media tiga dimensi biasanya berbentuk makhluk hidup ataupun benda mati, seperti globe, hewan, tumbuhan dan peta timbul.

c) **Media Audio-Visual**

Media audio-visual adalah penggabungan dari media audio dan media visual. Media audio-visual adalah media yang menggunakan pengelihatan dan pendengaran sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah informasi. Contoh dari media audio-visual adalah video, film, televisi dan lain-lain.²⁷

c. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan bermaksud untuk mengganti cara guru dalam mengajar, melainkan untuk membantu dan

²⁷ Andre Fernando, Dewa Putu, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

melengkapi guru dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media diharapkan dapat terjadi interaksi antar pembelajar maupun pengajar.²⁸ Secara umum tujuan media pembelajaran adalah membantu pengirim informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa.²⁹ Sudirman, dkk menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c) Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.³⁰

Menurut Sanaky, tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- b) Meningkatkan efisiensi pembelajaran.
- c) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

²⁸ Netriwati, Meai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Semarang: Permata Net, 2017).

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Pt Raja Grafindo Persada, 2019).

³⁰ Fu'ad Bin Abdul Aziz, *Begini Seharusnya Menjadi Pendidik* (Jakarta: Darul Haq, 2018).

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Smaldino dkk, adalah untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran. Selanjutnya, menurut Dwyer dalam buku Asyhar mengemukakan bahwa cara komunikasi mempengaruhi daya ingat peserta didik. Komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya 70%.

Apabila menggunakan media visual tanpa adanya komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Hubungan daya ingat peserta didik dari berbagai cara komunikasinya, dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini.³¹

Tabel 2.1
Hubungan Daya Ingat Peserta Didik dalam
Berbagai Cara Komunikasinya

Komunkasi Verbal	Media Visual	Daya Ingat	
		3 jam	3 hari
√		70	10
	√	72	20
√	√	85	65

³¹ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Novatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2019).

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan metode ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan pembelajaran diaman informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.³²

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dapat memenuhi 3 fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyampaikan informasi, dan 3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.³³

Levie dan Lentz mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, khususnya media visual antara lain:

- a) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi afektif, data dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- c) Fungsi kognitif, yaitu media pembelajaran terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau

³² Helmawati, *Pendidikan Sebagai Model* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2017).

³³ Husain Latifah, *Profesi Kependidikan* (Yogyakarta: Pustaka Press, 2017).

gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.

- d) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali.³⁴

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi media pembelajaran yakni, antara lain:

- a. Fungsi komunikatif, yakni media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi Motivasi, media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas.
- c. Fungsi Kebermaknaan, Penggunaan media pembelajaran bukan hanya menambah informasi tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
- d. Fungsi Individualitas, Dengan latar belakang siswa yang berbeda media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.³⁵

e. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Tujuannya membantu peserta didik

³⁴ Cecep Kustandi Dan Deddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020).

³⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Misykat* 3 No 1 (2018), <https://doi.org/10.33511/Isykat.V3i1.52>.

dapat belajar secara optimal.³⁶ Beberapa manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dyton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik merinci manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi *verbalisme*.
- b) Memperbesar perhatian siswa
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu efisien dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Pendapat lain dari Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

³⁶ Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Peserta Didik Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Kepemimpinan Dan Pendidikan Sekolah* 3 No. 2 (2018): 142, <https://doi.org/10.34125/Kp.V3i2.264>.

- b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.³⁷

Dari uraian dan pendapat para ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.³⁸

³⁷ Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sbai Gensindo Offset, 2019).

³⁸ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021).

2. Handout

a. Pengertian Handout

Handout adalah selebaran yang dibagikan oleh guru kepada siswa tentang bagian materi pelajaran, kutipan, tabel dan sejenisnya.³⁹ Handout merupakan bahan tertulis yang disiapkan oleh guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Handout adalah pernyataan yang telah disiapkan oleh pembicara. Handout biasanya diambil dari literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik.⁴⁰

Handout merupakan bahan ajar cetak yang memiliki isi berupa rincian-rincian materi yang dikemas dari bermacam-macam literatur. Handout ialah bahan tertulis yang disiapkan oleh pendidik untuk memperbanyak informasi pengetahuan peserta didik.⁴¹ Menurut Prastowo handout adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas.⁴² Handout adalah bahan ajar yang berisi rangkuman konsep-konsep penting dari suatu materi sehingga dapat memudahkan pembaca dalam menguasai, memahami, dan mengingat konsep-konsep materi yang dipelajari. Handout adalah bahan ajar yang disiapkan oleh guru dalam memperkaya

³⁹ Nana Sudjana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Tulung Klaten: Lakeisha, 2020).

⁴⁰ Karina Hasbi Jantari, Bain, Romadi, "Pengembangan Bahan Ajar Handout Materi Kh Ahma Riva'i Dalam Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Di Sma Negeri 1 Bandar," , *Indonesia Jurnal Of History Education* 7 No 1 (2019): 40–49, <https://doi.org/10.15294/ijhe.v7i1.30499>.

⁴¹ Devangga Putra Adhitya Pratama Dan Norida Canda Sakti, "Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android Pada Materi Apbn Dan Apbd Kelas Xi Ips," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 No. 1 (2020): 15–28, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>.

⁴² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan* (Jogjakarta: Diva Press, 2019).

pengetahuan peserta didik, handout juga termasuk dalam media ajar cetak.

Handout berasal dari bahasa Inggris yang berarti informasi, berita ataupun lembaran. Handout termasuk dalam media cetakan yang meliputi bahan-bahan yang disediakan diatas kertas untuk pembelajaran dan informasi belajar, yang biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Menurut Agus Wuryanto yang menyatakan Handout merupakan salah satu bentuk media cetak yang mudah dikembangkan dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Maria Cholifah mengatakan Handout dimaksudkan untuk memperlancar dan memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran sebagai pegangan bagi peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas mengenai Handout, maka dapat ditarik kesimpulan Handout adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berisikan ringkasan-ringkasan materi dan bertujuan agar materi yang disampaikan tersebut mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

b. Ciri-ciri Handout

Adapun ciri-ciri yang dimiliki handout, antara lain sebagai berikut:

- a. Bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran yang dapat memberikan informasi pada peserta didik.
- b. Berisikan materi yang akan disampaikan pendidik.
- c. Terdiri dari catatan (baik lengkap, maupun kerangka saja), tabel, diagram, peta, dan materi-materi tambahan.

Selain memiliki ciri-ciri handout juga memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Merupakan unit pembelajaran terkecil dan lengkap.
- b. Memuat rangkaian kegiatan belajar yang direncanakan dan sistematis.
- c. Memuat tujuan belajar yang spesifik.
- d. Memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri (*selfinstruction*).⁴³

c. Jenis-jenis Handout

Berdasarkan karakteristik mata pelajaran Handout dibedakan menjadi dua macam, antara lain:

a. Handout Mata Pelajaran Praktik

Pada jenis mata pelajaran praktik Handout memiliki ketentuan sebagai berikut:

- 1) Dalam materi pokok kegiatan praktik, terdiri atas langkah-langkah kegiatan atau proses yang harus dilakukan oleh peserta didik yakni langkah demi langkah dalam memilih, merangkai, dan menggunakan alat atau instrumen yang akan digunakan atau dipasangkan dalam unit atau rangkaian kegiatan praktik.
- 2) Pembelajaran dalam melakukan praktik ini berbeda dengan pembelajaran teori. Pengalaman dan keterampilan peserta didik sangat diharapkan dalam penggunaan alat atau instrumen praktik harus mutlak benar.
- 3) Dilakukan *Pre-Test* terlebih dahulu agar dapat melihat kesiapan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran praktik.

⁴³ Dede Rahmat Hidayat Dkk., "Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, No. 2 (2020): 147–54, <https://doi.org/10.21009/Pip.342.9>.

b. Handout Mata Pelajaran Non Praktik

Susunan handout mata pelajaran non praktik adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai acuan Handout adalah *SAP* (Satuan Acara Pembelajaran).
- 2) Format Handout yaitu bebas (*slide*, transparansi, *paper based*) berbentuk kalimat ataupun skema gambar.
- 3) Tidak perlu menggunakan *header footer*.
- 4) Konten isi terdiri atas *overview* dan isi materi.⁴⁴

d. Tahapan Pengembangan Handout

Dalam mengembangkan media pembelajaran berupa Handout memiliki beberapa tahapan dalam pengembangannya. Menurut Agus Wuryanto tahapan pengembangan Handout antara lain, sebagai berikut:

- a. Mengevaluasi bahan ajar yang digunakan dengan kompetensi dasar.
- b. Berdasarkan evaluasi, rencanakan materi yang harus dikembangkan menggunakan Handout.
- c. Memutuskan isi Handout: *overview* atau ringkasan.
- d. Memutuskan cara penyajian: narasi, tabel, gambar, diagram, atau kombinasi dari semua komplemen penyusunan.

Selanjutnya, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan Handout. Menurut Ronald H. Anderson ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat mengembangkan Handout antara lain, sebagai berikut:

- a. Menganalisis populasi peserta didik menurut penguasaan bahasa, usia dan gaya atau kebiasaan membacanya.

⁴⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktik* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018).

- b. Menyesuaikan gaya huruf yang digunakan.
- c. Mencoba konsep Handout yang telah dibuat kepada orang lain yang tidak mengenal pokok masalah yang dibahas.
- d. Hindari penggunaan kata yang berlebihan, istilah lokal, dan kalimat yang sulit dipahami.
- e. Rencanakan jenis huruf dan penataan halaman, misalnya memberi ruang tepi yang cukup luas bagi peserta didik untuk membuat catatan.
- f. Hindarkan pemakaian huruf kapital pada kalimat yang panjang dalam memberikan penekanan.
- g. Gunakan sketsa foto atau grafik untuk memperjelas dan menghemat waktu baca.
- h. Gunakanlah selalu master atau *work copies* atau bahan asli dalam penggandaan.
- i. Bila menggunakan *flipchart*, *easel sheets*, atau *wall charts*, batasilah jumlah informasi yang ditampilkan dan berilah ruang yang cukup antara baris dengan baris.

e. Tujuan Pembuatan Handout

Dalam pembuatan Handout memiliki tujuan antara lain, sebagai berikut:

a. Bahan Rujukan

Handout berisikan materi (baru atau untuk pendalaman) yang penting untuk diketahui dan dikuasai oleh peserta didik. Keuntungan lain adalah berisi materi terbaru sehingga materi dapat disempurnakan, sehingga komunikasi antara peserta didik dan pendidik dapat dikembangkan melalui Handout.

b. Pemberi Motivasi

Melalui handout, pendidik dapat menyelipkan pesan-pesan yang dapat dijadikan motivasi bagi peserta didik.

c. Peningat

Materi dalam Handout dapat digunakan sebagai peningat yang dimanfaatkan peserta didik untuk mempelajari materi sesuai dengan urutan yang dianjurkan dan juga membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan yang ditugaskan.

d. Memberi Umpan Balik

Umpan balik dapat diberikan dalam bentuk Handout dan tidak berhenti hanya dalam pemberian umpan balik tetapi dapat pula diikuti dengan langkah-langkah selanjutnya.

e. Menilai Hasil Belajar

Tes yang diberikan dalam Handout dapat dijadikan sebagai alat ukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

f. Fungsi Pembuatan Handout

Adapun fungsi pembuatan Handout antara lain, sebagai berikut:

- a. Memperoleh informasi tambahan yang belum tentu mudah diperoleh cepat dari tempat lain.
- b. Memberikan rincian prosedur atau teknik pelaksanaan yang telalu kompleks bila menggunakan media audiovisual.
- c. Materi yang terlalu banyak atau kompleks yang telah dirinci dalam bentuk catatan yang mudah untuk dipahami.⁴⁵

g. Macam-macam Handout

Menurut Nurtain, ada tiga macam Handout yaitu, antara lain:

- a. Bentuk Catatan

⁴⁵ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktik* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018).

Handout ini menyajikan konsep-konsep, prinsip, gagasan pokok, tentang suatu topik yang akan dibahas.

b. Bentuk Diagram

Handout ini berisi tentang suatu bagan, sketsa atau gambar, baik yang ditulis secara lengkap maupun yang tidak.

c. Bentuk Catatan dan Diagram

Handout bentuk ini merupakan gabungan dari bentuk catatan dan diagram.

3. Bilingual

a. Pengertian *Bilingual*

Bilingual adalah kata yang diterapkan dalam mengistilahkan dua bahasa, sedangkan *multilingual* adalah lebih dari satupun dua bahasa. Secara harfiah kedwibahasaan adalah kebiasaan menggunakan dua bahasa atau lebih secara bergantian. Menurut para ahli *bilingual* dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Menurut Robert Lado, *Bilingual* merupakan kemampuan berbicara dua bahasa dengan sama atau hampir sama baiknya.
- b. Menurut MacKey, *Bilingual* adalah pemakaian yang berganti dari dua bahasa, dan merumuskan *bilingual* sebagai kebiasaan menggunakan dua bahasa atau lebih oleh seseorang.
- c. Bloomfield, menyatakan bahwa *Bilingual* merupakan kemampuan untuk menggunakan dua bahasa yang sama baiknya oleh seorang penutur.
- d. Haugen berpendapat *Bilingual* adalah tahu dua bahasa. Jika diuraikan lebih umum makna pengertian *Bilingual* adalah pemakaian dua bahasa secara bergantian baik secara produktif maupun reseptif oleh seorang individu atau oleh masyarakat.

Pembelajaran *bilingual* dapat diartikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang dalam perencanaan

dan pelaksanaannya dilaksanakan dengan menggunakan dua bahasa, kemampuan yang dituntut dalam pembelajaran *bilingual* adalah kemampuan berbicara, menulis dan membaca serta pemahaman komunikasi. Pemberian pembelajaran *bilingual* berkaitan dengan pemberian materi, guru yang mengajar, waktu, tujuan, evaluasi dan media serta lingkungan pembelajaran peserta didik dan metode yang digunakan.⁴⁶

Menurut Harry yang mengemukakan bahwa model-model pembelajaran *bilingual* inovatif sangat diperlukan oleh seorang tenaga pendidik untuk dijadikan suatu acuan dan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran *bilingual* dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.⁴⁷ Secara teoritis, menurut Berdmore menyebutkan empat keuntungan dalam penerapan pembelajaran *bilingual* yakni, 1) *Sholastic Achievement*, 2) *lingistic equity*, 3) *multilingual proviency*, dan 4) *promotion of multicultural awareness*. Pembelajaran *bilingual* juga ditunjukkan untuk memperkenalkan *bilingualism* dengan menggunakan bahasa pertama secara baku atau penggunaan dwi bahasa sebagai pengantar dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran *bilingual* digunakan sebagai media dalam memperkaya bahasa yang memungkinkan siswa menggunakan bahasa masing-masing sesuai dengan kebutuhan dan kegunaannya.

Pelaksanaan program *bilingual* dilandasi oleh berbagai peraturan yakni, 1) Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar

⁴⁶ Rita Astika Dkk., "Implementasi Pembelajaran Bilingual Di Taman Kanak-Kanak Cahaya Mentari Pontianak Kota," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)* 8, No. 3 (2019): H. 2.

⁴⁷ Maria Desidaria Noge, "Penerapan Model Pembelajaran Bilingual Preview-Review Berbasis E-Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Smp," *Journal Of Education Technology* 2, No. 1 (2019): 13, <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13801>.

Nasional Pendidikan (SNP), 2) Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, 3) Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, 4) Keputusan Menteri Pendidikan Nomor 24 Tahun 2006 , dan 5) Rencana Strategis (Renstra) Departemen Pendidikan Nasional 2005-2009.⁴⁸

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan pembelajaran *bilingual* merupakan pembelajaran yang menggunakan dua bahasa dalam penerapannya, yang diharapkan mampu mengasah kemampuan peserta didik dalam kegiatan mendengar, membaca maupun menulis.

4. Anyflip

a. Pengertian Anyflip

Menurut Sri Handayani anyflip adalah salah satu *software* yang dirancang untuk memudahkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik. Anyflip memiliki fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang didapat dibuka lembarannya seperti buku asli. Dalam *software* ini juga terdapat fitur *editing* yang digunakan untuk menyisipkan video, foto, audio, *hyperlink* serta objek multimedia kedalam lembar halaman.⁴⁹

Menurut Kristina, anyflip.com merupakan *Flipping Book* platform yang dapat memudahkan dalam penerbitan majalah, katalog, brosur dan lain-lainnya yang dapat dibaca, diupload

⁴⁸ Margana Dan Sukarno, "Pengembangan Model Pembelajaran Bilingual Di Sekolah Menengah Kejuruan Developing The Bilingual Teaching Model At Vocational High Schools," T.T., 79–93.

⁴⁹ N Amin, W Oviana, Dan F. Ghassani, "Feasibility Of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip Web On Digestive System Materials," *Bioeducation Journal* 5, No. 2 (2021): 99–110.

dan didownload secara online kepada pengguna lain secara gratis.

Anyflip HTML5 merupakan media/aplikasi sebagai pengganti model pembelajaran. Seperti dokumen pada umumnya, dokumen HTML terdiri atas teks atau bahkan dapat lebih dari itu, dokumen HTML juga dapat mendukung gambar, suara, dan video. HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah suatu format data yang digunakan untuk membuka sebuah dokumen *Hyper text* yang dapat dibaca dan dikelola suatu platform ke platform lainnya dengan tanpa melakukan perubahan. Riyana mengemukakan media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai perantara dalam menyalurkan informasi atau pesan dalam pembelajaran agar lebih menarik. Tujuannya adalah untuk menambah sumber belajar dengan keterbatasan sumber belajar yang ada, ataupun guna meminimalisir dana guna mencetak *handout*.

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan, anyflip adalah sebuah software yang dapat memudahkan penggunaannya dalam membuat media yang menarik sesuai dengan kebutuhan penggunaannya yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Adapun keuntungan dari aplikasi Anyflip sebagai sarana dalam pendukung *Handout*, yakni antara lain:

- a. Mudah dalam penggunaannya.
- b. Lebih komunikatif, karena dapat memuat gambar, audio, dan video mengenai materi yang diajarkan.
- c. Hasil dari anyflip berupa link yang dapat diakses menggunakan gawai ataupun komputer serta laptop.
- d. Peserta didik dapat mengakses *Handout* dimanapun dan kapanpun.

5. Pembelajaran Seni Budaya

a. Pengertian Pembelajaran Seni Budaya

Secara Umum seni budaya dan keterampilan adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat terlibat didalam berbagai pengalaman apresiasi ataupun pengalaman didalam berkreasi untuk menghasilkan suatu keterampilan serta karya yang berupa benda yang nyata serta bermanfaat bagi kehidupan. Menurut Kristanto secara umum, Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk dirinya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya.⁵⁰

Menurut Puskur Balitbang mengatakan bahwa didalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, peserta didik melakukan interaksi dengan benda-benda karya kerajinan serta teknologi yang ada disekitar peserta didik, sehingganya secara tidak langsung peserta didik mendapatkan pengalaman kreatif didalam hidupnya.

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan memberi sumbangan pada peserta didik supaya berani dan bangga akan budaya asli bangsa sendiri serta menyokong didalam menghadapi tantang di masa depan. Hal ini disebabkan kompetensi didalam mata plajaran ini adalah bagian dari pembekalan life skill terhadap peserta didik. selain itu, keseluruhan kegiatan pembelajaran seni budaya yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu keterampilan serta karya yang dibentuk langsung oleh peserta didik sehingganya mereka bisa langsung merasakan pengalaman estetis didalam berkarya.

⁵⁰ Ening Widaningsih, "Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasar Moral Secara Kompetitif," 2018, 6.

Berdasarkan UU No. 21 Tahun 2006 tentang Standar isi, pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis didalam bentuk kegiatan berekspresi dan berkreasi serta berapresiasi melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni, serta belajar tentang seni. Peran tersebut tidak bisa diberikan oleh mata pelajaran lain, karena pada dasar semua bidang seni termasuk seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater memiliki kekhasan tersendiri yang sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing.

Mata pelajaran seni budaya memiliki tujuan tersendiri untuk peserta didik, agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami konsep serta pentingnya seni budaya, peserta didik juga bisa menampilkan kreativitas melalui seni budaya, peserta didik juga bisa menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, dan dapat menampilkan peran serta didalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional serta global.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa seni budaya adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dalam berkreasi agar dapat membentuk sebuah keterampilan ataupun karya.

b. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya

Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan menurut Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006 bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep serta pentingnya budaya dan keterampilan

- 2) Menampilkan peran serta didalam budaya serta keterampilan dalam tingkat lokal, regional ataupun global.
- 3) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.⁵¹

Menurut Kristianto, secara umum tujuan seni budaya dan keterampilan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir
- 2) Untuk mengembangkan kemampuan bersikap
- 3) Untuk mengembangkan nilai untuk dirinya sendiri ataupun sebagai makhluk sosial dan budaya.

Sedangkan menurut Puskur Balitbang, pendidikan seni juga memiliki tujuan untuk membangun jiwa anak menuju perkembangan yang sesuai dengan situasi serta tingkat usia anak.

c. Ruang Lingkup Seni Budaya

Menurut Abdi didalam Nike Sri Utami menyebutkan bahwa mata pelajaran seni budaya memiliki aspek-aspek seperti:

- 1) Seni Rupa
Seni rupa merupakan ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis serta bermakna yang diwujudkan melalui media titik, bidang, bentuk, garis tekstur, warna serta gelap terang yang ditata dengan prinsip tertentu.⁵²
- 2) Seni Musik
Seni musik merupakan ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis serta bermakna yang diwujudkan melalui media suara yang ditata melalui prinsip-prinsip tertentu.
- 3) Seni Tari

⁵¹ Mirnawati, *Pembelajaran Sbk Dengan Memanfaatkan Limbah Pertanian Pada Anak Tunagrahita* (Cv. Jakad Media Publishing, 2018).

⁵² Mansurdin, *Pembudayaan Literasi Seni Di Sd* (Cv Budi Utama, 2020).

Seni tari merupakan ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis serta bermakna yang diwujudkan melalui media gerak tubuh manusia yang ditata dengan prinsip tertentu.

B. Konsep Pengembangan Media

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian dan perluasan atau *research and development* (RnD). RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk dan mengkaji keefektifan produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *Anyflip* yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa. Prosedur penelitian disesuaikan dengan model penelitian ADDIE yang mana terdiri atas 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Istiqlal. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Peserta Didik Di Perguruan Tinggi.” *Jurnal Kepemimpinan Dan Pendidikan Sekolah* 3 No. 2 (2018): 142. <https://doi.org/10.34125/Kp.V3i2.264>.
- Alvina, Sirry, Riska Imanda, Mellyzar, Dan Zahratul Fitri. “Pengembangan Handout Berbasis Konstektual Pada Materi Laju Reaksi Untuk Sma/Ma.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, No. September (2022): 603–11.
- Amin, N, W Oviana, Dan F. Ghassani. “Feasibility Of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip Web On Digestive System Materials.” *Bioeducation Journal* 5, No. 2 (2021): 99–110.
- Amir Hamzah. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Malang: Cv. Literasi Nusantara Abadi., 2019.
- Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Diva Press, 2019.
- . *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2018.
- Andi, Rina Yuliana, Dan Damanhuri Hermawan. “Penerapan Pembelajaran Bilingual Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Dalam Implementing Bilingual Learning In Preparing Students To Face The Challenges In The Industrial.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 2* No. 11 (2022): 88–97. <https://doi.org/10.3456/Jpgsd.V2.118>.
- Andre Fernando, Dewa Putu. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

- Anton Tri Hasnanto Dan Nur Kholifah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Flash Cs3 Kelas V Sd/Mi.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (T.T.). <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12166>.
- Astika, Rita, Aloysius Mering, Lukmanulhakim Program, Studi Pendidikan, Anak Usia, Dini Fkip, Dan Untan Pontianak. “Implementasi Pembelajaran Bilingual Di Taman Kanak-Kanak Cahaya Mentari Pontianak Kota.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)* 8, No. 3 (2019): H. 2.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Depok: Pt Raja Grafindo Persada, 2019.
- Azka, Muhammad Yaser Arafat, Mohammad Ali, Dan Sabar Narimo. “Implementasi Kurikulum Bilingual Dalam Meningkatkan Kualitas Bahasa Inggris Di Sd Bilingual Muhammadiyah 1 Purwodadi.” *Jurnal Sinektik* 5, No. 1 (2023): 8–14. <https://doi.org/10.33061/js.v5i1.6812>.
- Cecep Kustandi Dan Deddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2020.
- Dan Sukarno, Margana. “Pengembangan Model Pembelajaran Bilingual Di Sekolah Menengah Kejuruan Developing The Bilingual Teaching Model At Vocational High Schools,” T.T., 79–93.
- Dapertemen Agama Ri. *Alquran Dan Terjemahnya Al- Hikmah*. Bandung: Cv Penerbit Diponegoro, T.T.
- Deni Putri. “Pengembangan Handout Pada Materi Lichenes Di Sma N 2 Sampoinet.” Skripsi: Uin Ar-Raniry, 2021.
- Devangga Putra Adhitya Pratama Dan Norida Canda Sakti. “Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android Pada Materi Apbn Dan Apbd Kelas Xi Ips.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 No. 1 (2020): 15–28. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>.

- Hidayat, Dede Rahmat, Ana Rohaya, Fildzah Nadine, Dan Hary Ramadhan. "Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19." *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, No. 2 (2020): 147–54. <https://doi.org/10.21009/Pip.342.9>.
- Ina Magdalena, Fitri Ramadanti, Dan Rideva Az-Zahra. "Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di Sdn Karawaci 20." *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3 No 3 (2021).
- Ira Ainun Zulfiah, Nurul Hidayah, Dan Hasan Sastra Negara. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Pada Kelas V Sd/Mi." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, No. 1 (2022). <https://doi.org/10.24042/Terampil.V9i1.10952>.
- Jauharati, Jauharati, Hardiansyah Hardiansyah, Dan Bunda Halang. "Pengembangan Handout Berbasis Flip Html5 Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Siswa Kelas Xi Sma." *Jupeis : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, No. 3 (2022): 140–51. <https://doi.org/10.55784/Jupeis.Vol1.Iss3.159>.
- Kamalia, Putri Ulfa, Riza Yonisa Kurniawan, Retno Mustika Dewi, Ni'matush Sholikhah, Dan Heni Purwa Pamungkas. "Pelatihan Penggunaan Anyflip Untuk Penyusunan E-Book Bagi Guru Mgmp Ekonomi Kabupaten Bangkalan." *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, No. 3 (2021): 912. <https://doi.org/10.31764/Jpmb.V4i3.5414>.
- Karina Hasbi Jantari, Bain, Romadi. "Pengembangan Bahan Ajar Handout Materi Kh Ahma Riva'i Dalam Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Di Sma Negeri 1 Bandar." , *Indonesia Jurnal Of History Education* 7 No 1 (2019): 40–49. <https://doi.org/10.15294/Ijhe.V7i1.30499>.

Kosasih. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

Kusnulyaningsih, Dita, Husniati Husniati, Dan Ilham Syahrul Jiwandono. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya Dan Prakarya Kelas Iv Sdn 39 Mataram." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, No. 2 (2022): 480–86. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i2.677>.

Mansuridin. *Pembudayaan Literasi Seni Di Sd*. Cv Budi Utama, 2020.

Muhammad Hasan. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Tahta Media Group, 2021.

Muhammad Tanzil Aziz Rahimallah. *Dasar-Dasar Statistik Sosial*. Kota Kendari: Cv Literasi Indonesia, 2022.

Nana Sudjana Dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sbai Gensindo Offset, 2019.

Netriwati, Meai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. Semarang: Permata Net, 2017.

Noge, Maria Desidaria. "Penerapan Model Pembelajaran Bilingual Preview-Review Berbasis E-Flashcard Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Smp." *Journal Of Education Technology* 2, No. 1 (2019): 13. <https://doi.org/10.23887/Jet.V2i1.13801>.

Nunuk Suryani. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2019.

Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Umsida Press, 2019.

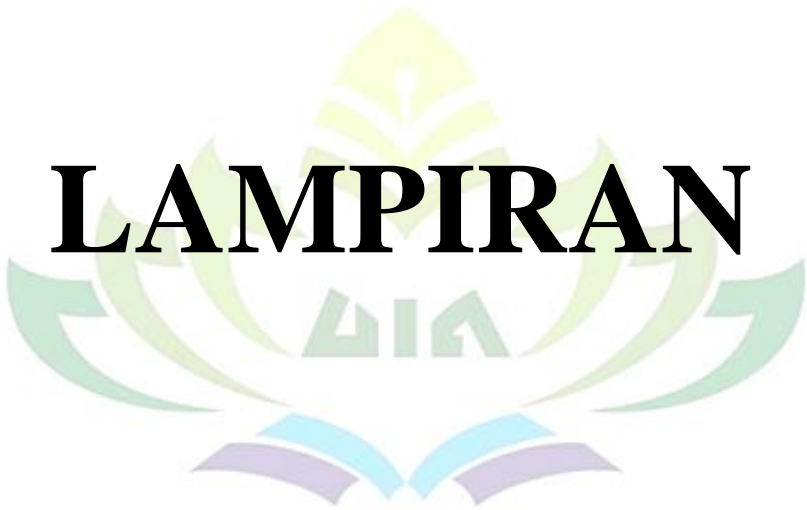
Nurul Hidayah. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Garudhawacana: Yogyakarta, 2018.

Nurul Hidayah, Nilam Sri Anggraheni, Ayu Nur Shawmi. "Developing Red White Monopoly Games Through Integrative Tjematic Learning The Primary School." *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi* Ol. 6 No. 1 (2019). <https://doi.org/10.24235/Al.Ibtida.Snj.V6i1.3834>.


- Nurul Hidayah Dan Rohmatillah. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Di Sd/Mi.” *Ar:-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 5, No. 1*, 2021. <https://doi.org/10.29240/Jpd.V5i1.2668> | P. 27-38.
- Nurul Hidayah, Riska Wahyuni, Dan Anton Tri Hasnanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia.” *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol 7 No1* (2020). <https://doi.org/10.24042/Terampil.V7i1.6182>.
- Puspasari, Ratih, Dan Tutut Suryaningsih. “Pengembangan Buku Ajar Teori Graf Untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika.” *Jurnal Tadris Matematika 2, No. 1* (2019): 85–100. <https://doi.org/10.21274/Jtm.2019.2.1.85-100>.
- Sugiono. *Metoden Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Bandung: Cv. Alfabeta, 2019.
- Syofnidah Ifrianti. *Konsep Dan Pengembangan Kurikulum*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2018.
- Talizaro Tafonao. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan 2 No 2* (2018): 113. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>.
- Teni Nurrita. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Misykat 3 No 1* (2018). <https://doi.org/10.33511/Isykat.V3i1.52>.



LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Pra Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI BAHUWAN ISTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Lingsih II, Kota Bahauwan, Kecamatan Indera Lingsih, Lampung 37131
Telp: (0753) 78887, email: kementerian@uiba.ac.id
Website: www.uiba.ac.id

Nomor : B. 324 / Ua. 1633/PP/009.7003.2023 Bandar Lampung, 02 Januari 2023
 Lampiran :
 Perihal : Ura Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth,
Kepala UIN,
Kampus UIN 2 Jemberaya Lampung Selatan
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wa. Wa.


Dalam rangka memenuhi persyaratan untuk pada program studi S1D (S1) UIN
Bahuwan Istan Lampung, maka mohon Bapak/Ibu berkenan menandatangani surat
kegugatan/memenuhi

Nama : (Ridli Firdausyanti)
NPM : 191110040
Semester : (1) (1) (1) (1)
Fakultas/Program Studi : (Tarbiyah dan Keguruan) / PGSD

Untuk melaksanakan Pra penelitian di S1D (S1) Tarbiyah dan Keguruan, maka hasil
Pra Penelitian akan dipaparkan oleh yang bersangkutan untuk
perencanaan proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya di sampaikan terima
kasih.

Wassalamu'alaikum Wa. Wa.

Atas Dikah
Wakil Dekan I Bidang Akademik Dan Kelembagaan


M. Nur Hafidza, S.Ag, M.A, Ph.D
(1100)

Lampiran:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
2. Rombongan Akademik
3. Kepala Pendidikan Ilmu Madrasah (Bidang)
4. Mahasiswa Yang bersangkutan


KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI BAHUWAN ISTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Lingsih II, Kota Bahauwan, Kecamatan Indera Lingsih, Lampung 37131
Telp: (0753) 78887, email: kementerian@uiba.ac.id
Website: www.uiba.ac.id

Nomor : B. 325 / Ua. 1633/PP/009.7003.2023 Bandar Lampung, 02 Januari 2023
 Lampiran :
 Perihal : Ura Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth,
Kepala UIN,
Kampus UIN 2 Jemberaya Lampung Selatan
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wa. Wa.

Dalam rangka memenuhi persyaratan untuk pada program studi S1D (S1) UIN
Bahuwan Istan Lampung, maka mohon Bapak/Ibu berkenan menandatangani surat
kegugatan/memenuhi

Nama : (Sidi Firdausyanti)
NPM : 191110040
Semester : (1) (1) (1) (1)
Fakultas/Program Studi : (Tarbiyah dan Keguruan) / PGSD

Untuk melaksanakan Pra penelitian di S1D (S1) Tarbiyah dan Keguruan, maka hasil Pra
Penelitian akan dipaparkan oleh yang bersangkutan untuk
perencanaan proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya di sampaikan terima
kasih.

Wassalamu'alaikum Wa. Wa.

Atas Dikah
Wakil Dekan I Bidang Akademik Dan Kelembagaan


M. Nur Hafidza, S.Ag, M.A, Ph.D
(1100)

Lampiran:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
2. Rombongan Akademik
3. Kepala Pendidikan Ilmu Madrasah (Bidang)
4. Mahasiswa Yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Balasan Pra Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
UP T BINA PENDEKATAN KECAMATAN JATI AGUNG
SD NEGERI 2 JATIMULYO
Jl. Pemuda No. 100, Jati Agung, Lampung Selatan - 32812, Indonesia
Telp. (0713) 212121 - 212122 Fax. (0713) 212123
E-mail: sdn2jati@kemdiknas.go.id

Tanggal: 07 Januari 2023

No: 422/01470/2023/SD/DE/0001/19/2023
Kepada: Kepala SDN 2 Jatimulyo

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: **KARISMA KARAS**
NIP: 191110406
Pangkat / Jabatan: Pembina (IV)

Mengetahui dan menyetujui:

Nama: **RESKI FANDI BAHMAN ANVI**
NIP: 191110406
Jabatan: Pembina Guru, Kepala SDN 2 Jatimulyo
Program Studi: Pendidikan dan Keperawatan Pendidikan Guru-MIPA, S1, FKIP, STKIP
Sesuai: STKIP (T) 04

Tidak dapat ditandatangani oleh orang-orang yang ditunjuk oleh SDN 2 Jatimulyo, Kabupaten Lampung Selatan, dan tidak dapat ditandatangani oleh orang-orang yang ditunjuk oleh SDN 2 Jatimulyo, Kabupaten Lampung Selatan.

Ditandatangani dan ditandatangani oleh orang-orang yang ditunjuk oleh SDN 2 Jatimulyo, Kabupaten Lampung Selatan.

Kepala SDN 2 Jatimulyo
Kabupaten Lampung Selatan

KARISMA KARAS
NIP. 191110406

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG SELATAN
Jl. Pemuda No. 100, Jati Agung, Lampung Selatan - 32812, Indonesia

Tanggal: 11 Januari 2023

No: 19/003/014/DE/00004/1/2023
Kepada: Kepala YTH
Daerah: Lampung
P/Usul: Keterangan telah Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada YTH
Daerah: Lampung
UN Rikobus Intra Lampung
Di - Tempel
Asisten/Manajemen YTH

Berikut ini Surat Masek Nomor: B-306/AM.16/017/PP/000.312/2023 Tanggal 02 Januari 2023, perihal telah Melaksanakan Pra Penelitian, maka dengan ini surat Kepala MIN 8 Lampung Selatan, menyetujui Melaksanakannya di bawah ini:

Nama: **Reski Fandi Bahman Anvi**
NPM: 1811100406
Sesuai: **VI (T) 04**
Fakultas/Program Studi: **Pendidikan dan Keperawatan / PGMR**

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian di kelas 4, MIN 8 Lampung Selatan pada tanggal 11 Januari 2023 sampai dengan 13 Januari 2023. Adapun data hasil Pra Penelitian tersebut nantinya akan dipaparkan untuk penyempurnaan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Perangkat Elektronik Berbasis Aplikasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Budaya Dan Pustaka SD / MI".

Dengan ini surat Keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Warrahmatu

Kepala MIN 8 Lampung Selatan

RESKI FANDI BAHMAN ANVI
NIP. 191110406

Lampiran 3 Surat Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN
Arsitektur, J. Let. Kul. H. Endro Suramin Sukarno Bandar Lampung 3510721/33000

Nomor : B-1273^B Un.16/D1/PP.008.7/10/2023 Bandar Lampung Oktober 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SD N 2 Jatimulyo
Kepala Sekolah MIN 6 Lampung Selatan
 di Tempat

Assalamu'alaikum W. W.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Riski Fani Darmayanti
 NPM : 1911100400
 Semester/T.A : IX (Sembilan)
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Handout Bilingual Berbasis Anyflip Pada Mata Pelajaran Saah Budaya Kelas IV SD/MI

Akan mengadakan penelitian di SD N 2 Jatimulyo dan MIN 6 Lampung Selatan guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 24 Oktober 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum W. W.

Dekan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
 NIP. 5640528 196803 2 002

Tersampul

1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Kepala/Keprosid Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kepala TU FTK
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**
UPT. DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN JATI AGUNG
SD NEGERI 2 JATIMULYO
 NPS 1101124121031 NPSN 190801174 NIS 180040
Jl. Pemuda Smanatig, Kecamatan 2 Desa Jatimulyo, Kec. Jati Agung, Lampung Selatan *Atas Per 03/03*

Jati Agung, 08 November 2023

Nomor : 4220744V.03/VEL/08.04/0801176/2023
 Perihal : Balasan Permohonan Iden Penelitian

Yang terhormat (saya) dibawahi ini :

Nama : SA'ADAH M.Pd.
 NIP : 19730124 199602 2 301
 Pangkat / Golongan : Pembina / IVb

Menyampaikan bahwa :

Nama : RISKI FANI DARMAWANTI
 NPM : 1911102610
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru-Mahasiswa (PGM-M)
 Semester : IX (Sembilan)

Tidak dapat terdapat untuk mendapatkan proposal penelitian SDN 2 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.
 Demikian surat ini saya sampaikan, dan saya harapkan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


 Kepala SD Negeri 2 Jatimulyo
 Kecamatan Jati Agung
SA'ADAH M.Pd.
 NIP. 19730124 199602 2 301

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG SELATAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 6 LAMPUNG SELATAN
Jl. Raya Subagyo Desa Mekar Negeri Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Kode Pos 38864

Jati Agung, 24 November 2023

Nomor : B.075/M.08.25/WP/DA/1122023
 Lampiran : 1 Lembar
 Perihal : Keterangan hasil Pelaksanaan Penelitian

Kepada YTH
 Wakil Dekan I Bidang Akademik
 UIN Raden Intan Lampung
 Di -
 Tempat

Assalamualaikum Wa Wa
 Berdasarkan Surat Masuk Nomor : B-12736/Un.160119P/008.07/19/2023 Tanggal 16 Oktober 2023, perihal izin melaksanakan Penelitian, maka dengan ini saya Kepala MIN 6 Lampung Selatan, menerangkan hal-hal sebagai berikut ini :

Nama : RISKI FANI DARMAWANTI
 NPM : 1911102610
 Semester : IX (Sembilan)
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGM

Bahwa mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian di kelas 4, MN 6 Lampung Selatan pada tanggal 24 Oktober 2023. Adapun data hasil Penelitian tersebut nantinya akan dipergunakan untuk penyusunan Penyusunan Proposal Skripsi.

Demikian surat Keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wa Wa.


 Kepala SD Negeri 2 Jatimulyo
SA'ADAH M.Pd.
 NIP. 19730124 199602 2 301

Lampiran 4 Berita Acara Validasi Instrumen Penelitian



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

Alamat : Jl Letkol. IL Endro Suratmih Sukarame-Bandar Lampung (0721) 709240

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


Tertimbang dari tanggal 18 Oktober 2023 s.d. 27 Oktober 2023 Oktober 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen Penelitian terhadap Mahasiswa berikut:

Nama/NPM/Jurusan : Riski Fani Dharmaestika/1911100400/PGMI
Judul : Pengembangan Media Handout Bilangan Bilangan Berbasis AnyFlip Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI

Tim Validasi:

No	Nama Validator	Kebhlian	Tanda Tangan
1.	Yulissa Erfayliana, M. Pd	Media	1.
2.	Hasan Satria Negara, M. Pd		2.
3.	Guru :	Materi	3.
4.	Ahmad Wanda M.Su		4.
5.	Uma Wati, M. Pd	Bahasa	5.
6.	Fira Anggrani M. Pd		6.

Bandar Lampung, Oktober 2023
Sekretaris Prodi PGMI


Dori Irfanrahmah, M. Pd
NIP. 199110912019051011

Lampiran 5 Surat Tugas Ahli Media

Surat Tugas Ahli Media



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

Alamat : Jl Letkol. H. Eudro Suratmin Sukarame-Bandar Lampung (0721) 703260

SURAT TUGAS

Nomor: D. 154 /VALIDASI/S.P/PGMI/023

Dasar:

1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor: 63/a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2021 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
3. Pembuatan skripsi mahasiswa;

Nama/NPM/Jurusan : Rizki Fani Darmayanti/191100400PGMI


Judul : Pengembangan Media Handout Bilingual Berbasis AnyFlip Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Kerohan
1.	Yudesto Erthyiana, M. Pd	Media
2.	Hatan Setiawan Negara, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai tim validasi produk bagi mahasiswa tersebut diatas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Oktober 2023
Sekarang, Prodi PGMI


Der. Elmastika, M.Pd
NIP.199110312015091011

Lampiran 6 Surat Tugas Validasi Ahli Materi

Surat Tugas Ahli Materi



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

Alamat : Jl. Letkol. H. Raden Suratmin Sukarame-Bandar Lampung (0721) 703260

SURAT TUGAS

Nomor: B. 154 /VALIDASIS.PPGMI/1023

Dasar:

1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pelembaan Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2020 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
3. Pembuatan skripsi mahasiswa:

Nama/NPM/Jurusan : Rizki Fani Darmayanti/191110040/PGMI
Judul : Pengembangan Media Handout Bilangan Berbasis AnyFlip Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Kesahihan
1.	Ahmad Winda M.Sn	Muzri
2.	Guru: Rina Patricia Manda, S.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai tim validasi produk bagi mahasiswa tersebut diatas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Oktober 2023
Sekretaris Prodi PGMI


Dedi Firmansyah, M.Pd
NIP. 091 0312019031011

Lampiran 7 Surat Tugas Validasi Ahli Bahasa

Surat Tugas Ahli Bahasa



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

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

SURAT TUGAS

Nomor: D. 156 /VALIDASI/S.PPGMI/10/23

Dasar:

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


Nama/NPM/Jurusan : Risia Feni Darmayanti/1011100400/PGMI
Judul : Pengembangan Media Handout Bilingual Berbasis Anyflip Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI

Menugaskan kepada:

No	Nama Validator	Kahlian
1.	Firdi Anggani M.Pd	Bahasa
2.	Erna Wati, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai tim validasi produk bagi mahasiswa tersebut diatas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Oktober 2023
Sekretaris Prodi PGMI


Dit: Firmasah, M.Pd
NIP.199110312015091011

**Lampiran 9 Foto Bersama Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri 2
Jatimulyo dan MIN 6 Lampung Selatan**





Lampiran 10 Foto Uji Coba Skala Besar dan Skala Kecil

Skala Besar





Skala Kecil





Lampiran 11 Surat Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN
II, Ladaulili Endah Sarawati, Sriwijaya I, Bandar Lampung 35221
 Telp. 0711 79007-74531 Fax. 790423 Website: www.uinradenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor: B-5376/Un.16/P1/KT/XII/2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan di bawah 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 HANDOUT BILINGUAL BERBASIS ANYFLIP PADA MATA
 PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS IV SD/MI**
 Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
RISKI FANI DARMAYANTI	1911100400	FTK/ PGMI

Behas 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, 15 Desember 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 Dajud. Dijualikan Untuk keperluan
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyelesaian di Pusat Perpustakaan.

Lampiran 12 Hasil Turnitin

PENGEMBANGAN MEDIA HANDOUT BILINGUAL BERBASIS ANYFLIP PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS IV SD/MI

ORIGINALITY REPORT

20%	18%	10%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3%
2	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	1%
3	www.scilit.net Internet Source	1%
4	vdocs.cz Internet Source	1%
5	repository.unja.ac.id Internet Source	1%
6	jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
8	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	1%

ejournal.unisri.ac.id

9	Internet Source	1%
10	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
11	pdfcoffee.com Internet Source	1%
12	adoc.tips Internet Source	1%
13	jurnal.uhnp.ac.id Internet Source	1%
14	Yurinda Witha Sari, Risma Risma. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal di TK Babel Kids Pangkalpinang", LENTERNAL: Learning and Teaching Journal, 2022 Publication	1%
15	jipp.unram.ac.id Internet Source	1%
16	digilib.uinsgd.ac.id Internet Source	<1%
17	digilib.uns.ac.id Internet Source	<1%
18	jurnal.unimed.ac.id Internet Source	<1%
ojs.unimal.ac.id		

19	Internet Source	<1%
20	qdoc.tips Internet Source	<1%
21	www.e-journal.my.id Internet Source	<1%
22	hk.syariah.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
23	journal.upgris.ac.id Internet Source	<1%
24	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1%
25	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1%
26	www.slideshare.net Internet Source	<1%
27	eprints.ummetro.ac.id Internet Source	<1%
28	ejournal.unma.ac.id Internet Source	<1%
29	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1%
30	Adelia Pitri, Maharani Oktavia. "Pengembangan Media Pembelajaran Video	<1%