

LAPORAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA



**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BOOK BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* MATERI
IPA KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum.	NPP 098302241
Henry Januar Saputra, S. Pd., M. Pd.	NPP 098602220
Moh Aniq Khairul Basyar, S.Pd., M.Hum.	NPP 138601396

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2018

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Pengembangan Media Digital Book Berbasis *Flipbook Maker* Materi IPA Kelas V di Sekolah Dasar
2. Bidang Penelitian : Pendidikan Dasar
3. Ketua Peneliti : Ikha Listyarini, S.Pd, M.Hum
 - a. Nama Lengkap : Perempuan (P)
 - b. Jenis Kelamin : 098302241
 - c. NPP : Pendidikan Bahasa Indonesia
 - d. Disiplin Ilmu : Penata muda /IIIb
 - e. Pangkat / Gol : Assisten Ahli
 - f. Jabatan : FIP / PGSD
 - g. Fakultas / Jurusan : Jln. Sidodadi Timur No.24 – Dr. cipto Semarang
 - h. Alamat : (024) 8316377/ (024) 8448217
 - i. Telpon/Faks/E-mail : Jalan Arya Mukti Tengah VII No 328 Pedurungan Semarang
 - j. Alamat Rumah : 085640954000 / ikhalistyarini@gmail.com
 - k. Telpon/Faks/E-mail : 2 orang
4. Jumlah Anggota Peneliti : Henry Januar Saputra, S.Pd, M.Pd
Nama Anggota : Moh Aniq Khairul B, M.Hum
Mahasiswa : Harland Paningga, Zaqiq Nafisaturrafiah,
Firman Ardi Wicaksono
6. Jumlah biaya yang disetujui : SD Kota Semarang
Lokasi Penelitian : Rp. 7.500.000,- (Tujuh Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)

Semarang, 26 November 2018

Mengetahui,
Dekan FIP Univ. PGRI Semarang



Ketua Peneliti,

Ikha Listyarini, S.Pd, M.Hum.
NPP 098302241

Menyetujui,

Plt Ketua LPPM Univ. PGRI Semarang



ABSTRAK

Dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh masih banyaknya metode mengajar tradisional dengan pendekatan ekspositori sebaiknya mulai dikurangi. Guru yang hanya metransmisi pengetahuan kurang menstimulasi siswa untuk belajar secara aktif. Agar proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan dengan baik, guru harus mempunyai inisiatif dan langkah-langkah yang tepat dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar serta memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa. Salah satu cara untuk memberikan pembelajaran menarik kepada siswa melalui media. Salah satu media yang digunakan peneliti menggunakan *flipbook*. *Flipbook maker* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan tampilan elektronik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Kevalidan dan kepraktisan media *digital book* berbasis *flipbook maker* materi IPA di sekolah dasar.

Metode penelitian ini adalah *Riset and devolement (R&D)*. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SDN Rejosari 03 dan SDN Bugangan 2 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal Tahun Pelajaran 2018/2019. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu lembar validasi media, lembar angket respon siswa dan guru.

Berdasarkan penelitian tentang Pengembangan Media Digital Book Berbasis *Flipbook Maker* Materi IPA Kelas V di Sekolah Dasar yang menghasilkan produk berupa flipbook yang berupa koran. Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi, maka dilakukan revisi sesuai dengan yang ditentukan oleh validator guna menyempurnakan desain yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan supaya dalam melakukan uji coba, produk akan sempurna dan penyampaian fungsi-fungsi media yang ada dalam media dapat tersampaikan dengan baik. Ujicoba dilakukan di SDN Rejosari 03 dan SDN Bugangan 2 Semarang. Hasil Angket respon yang dibagikan siswa terhadap media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* yang diisi oleh siswa kelas V SD Negeri Rejosari 03 Semarang dan SD Negeri Bugangan 02 Semarang. Hasil angket respon siswa dari SD Negeri Rejosari 03 Semarang memperoleh persentase 100%, sedangkan SD Negeri Bugangan 02 Semarang memperoleh persentase 96,61%.

Kata kunci: *Flipbook maker* , angket , wawancara

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah SWT atas lindungan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian berjudul “Pengembangan Media Digital Book Berbasis *Flipbook Maker* Materi IPA Kelas V di Sekolah Dasar” dengan baik.

Laporan penelitian ini dapat terwujud atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor UPGRIS yang telah banyak membantu penulis sehingga laporan penelitian ini dapat selesai.
2. Dekan FIP UPGRIS yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan sehingga laporan penelitian ini dapat selesai.
3. Ketua LPPM UPGRIS yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan sehingga laporan penelitian ini dapat selesai.
4. Sekolah Dasar di Kota Semarang, yang telah memberikan izin dan segenap bantuannya pada pelaksanaan penelitian ini.
5. Para guru, staf, dan siswa khususnya kelas V SD Negeri Bugangan 2 Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.
6. Para guru, staf, dan siswa khususnya kelas V SD Negeri Rejosari 3 Semarang yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat dari Allah SWT dan semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Amin.

Semarang, November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Sampul Laporan Penelitian	i
Halaman Pengesahan	ii
Abstrak... ..	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Media Pembelajaran.....	6
B. <i>Flip Book Maker</i>	9
C. Kerangka Berpikir.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
A. Tempat dan waktu Penelitian	12
B. Desain Penelitian.....	12
C. Instrumen Penelitian.....	13
D. Metode Pengumpulan Data	14
E. Teknik Analisis Data	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	18
B. Deskripsi Hasil Uji Kevalidan.....	22
BAB V PENUTUP	30
A. Simpulan.....	30
B. Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA	30
Lampiran.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang lingkup mata pelajaran Sains meliputi dua aspek, yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep dan penerapannya. Kerja ilmiah mencakup penyelidikan/penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah, sedangkan pemahaman konsep dan penerapannya makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas; energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, magnet, panas, listrik, cahaya dan pesawat sederhana. bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya; serta sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat (salingtemas) yang merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.

. Agar proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan dengan baik, guru harus mempunyai inisiatif dan langkah-langkah yang tepat dalam hal mendorong siswa untuk aktif belajar serta memberikan pengalaman belajar yang memadai kepada siswa. Belajar merupakan proses aktif (Rodrigues, 2007). Anak belajar dengan cara mengonstruksi hal yang dipelajarinya berdasarkan pengetahuan yang diketahuinya, bukan menerima suatu hal dengan pasif. Metode mengajar tradisional dengan pendekatan ekspositori sebaiknya mulai dikurangi. Guru yang hanya mentransmisi pengetahuan kurang menstimulasi siswa untuk belajar secara aktif.

Salah satu cara untuk memberikan pembelajaran menarik kepada siswa melalui media. Media merupakan suatu benda/alat yang digunakan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya bias dengan menggunakan gambar, peta atau semacamnya. dengan adanya media dapat mendorong semangat peserta didik untuk menjadi lebih giat dalam belajar dan juga dapat dengan mudah dipahami apa yang akan disampaikan atau diajarkan oleh guru tersebut. Salah satu media yang digunakan peneliti menggunakan *flipbook*. *Flipbook maker* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan modal dapat tampilan elektronik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dani Sugianto (2013), pembuat media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/software yang bersifat open source. Perangkat lunak tersebut adalah *kvisoft flipbook Marker* yang merupakan perangkat lunak/software yang digunakan untuk tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet. Media pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Sugiyanto dkk (2013) menyatakan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilakukan menggunakan *software*. Dengan adanya media tersebut diharapkan akan membangkitkan motivasi belajar siswa dalam memahami suatu materi.

Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian terdahulu yang meneliti tentang karakteristik *Media Digital Book* dalam Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Semarang. Dalam penelitian tersebut dilakukan study kasus di SDN Bugangan 02 dan SDN Rejosari 03. Hasil dari penelitian terlihat dari hasil wawancara dan angket respon yang dibagikan kepada siswa SDN Bugangan 02 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang. Menurut angket respon siswa yang sudah diisi tersebut yang bertempat di SDN

Bugangan 02 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang bahwa dalam pembelajaran sebagian besar guru belum pernah menggunakan media digital *book*. Oleh karena itu, berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *digital book* berbasis *flpbookmaker* Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran
2. Terjadinya *missconsepsi* materi karena siswa sulit memahami materi tanpa penggunaan media
3. Dengan kurangnya penggunaan media maka akan mempengaruhi prestasi belajar siswa

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media *digital book* berbasis *flipbook maker* materi IPA Kelas VI sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media *digital book* berbasis *flipbook maker* materi IPA di sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Kevalidan media *digital book* berbasis *flipbook maker* materi IPA di sekolah dasar.

2. Kepraktisan media *digital book* berbasis *flipbook maker* materi IPA di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

a. Hasil penelitian ini dapat menambahkan khasanah karya ilmiah dalam bidang IPA

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi atau memberikan masukan bagi peneliti lain dan atau penelitian lanjutan demi pengembangan bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Membantu mempermudah siswa memahami pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi guru

Memotivasi guru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

c. Sekolah

Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

I. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2016: 4). Gerlach & Ely dalam Arsyad (2016: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Heinich dalam Arsyad, (2016: 4) apabila media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2016: 4) secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, *kaset*, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, *televise*, dan komputer.

Media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi perkembangan tersebut juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Media pembelajaran sangat disarankan manfaatnya dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi yang terjadi antara

gurn dan peserta didik dengan maksud membantu peserta didik belajar secara optimal.

Dari beberapa pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa produk fisik yang berisi materi dan dapat memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, mampu mengenal, menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan peserta didik mampu memahami materi dengan baik.

b. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Taksonomi Leshin dkk dalam (Arsyad, 2016: 80) menuliskan bahwa media terdiri dari prinsi-prinsip penggunaan dan pengembangan, berikut pemaparannya:

1. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi, misalnya media berbasis manusia adalah guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain. Salah satu faktor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pelajaran yang interaktif Dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar.

2. Media berbasis cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting, kemudian huruf yang dicetak tebal atau di *cetak miring* memberikan

penekanan pada kata-kata kunci atau judul Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan kotak.

3. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau permpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti buku, foto, gambar/ ilustrasi, sketsa/ gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual dan grafis itu sendiri. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan pada suatu objek, konsep, informasi dan situasi.

Jika mengamati bahan-bahan gratis, gambar, dan lain-lain. Yang ada disekitar kita, seperti majalah, iklan-iklan, papan informasi, kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan. Penataan elemen visual tersebut harus menampilkan visual yang dapat dimengerti dapat dibaca dan menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya

4. Media berbasis Audio-Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Naskah yang menjadi narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis kedalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Media audio-visual biasanya berupa video, film, slide bersama *tape*, televisi.

5. Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer bereperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran. Maksudnya adalah komputer berperan membantu dalam proses penyajian informasi, isi materi pelajaran, latihan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam (Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Sudjana & Rivai dalam (Arsyad, 2016: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. 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;

4. 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.

b. *Flip Book Maker*

Mulyaningsih (2017:26) menyatakan *Kvisoft digital book berbasis flipbook maker* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu *Kvisoft digital book berbasis flipbook maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain.

Flip book merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 11 x 13 cm. Media ini bisa digunakan perindividu atau kelompok, tetapi hanya sampai 4-5 orang. Dengan bentuknya yang kecil, media ini dapat dibawa kemana-mana dan bisa dimasukkan ke kantong baju sehingga siswa bisa belajar dimanapun dan kapan pun dengan media flip book ini. Seperti halnya media pembelajaran lainnya, *flip book* mempunyai keistimewaan tersendiri. Adapun keistimewaan dari flip book antara lain, dengan menggunakan media pembelajaran *flip book*, siswa diajak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Hal ini karena dalam pembuatan *flip book* baik itu *flip book* yang sudah ada maupun buatan tangan siswa, biasanya dibubuhkan gambar-gambar atau hiasan lainnya sesuai

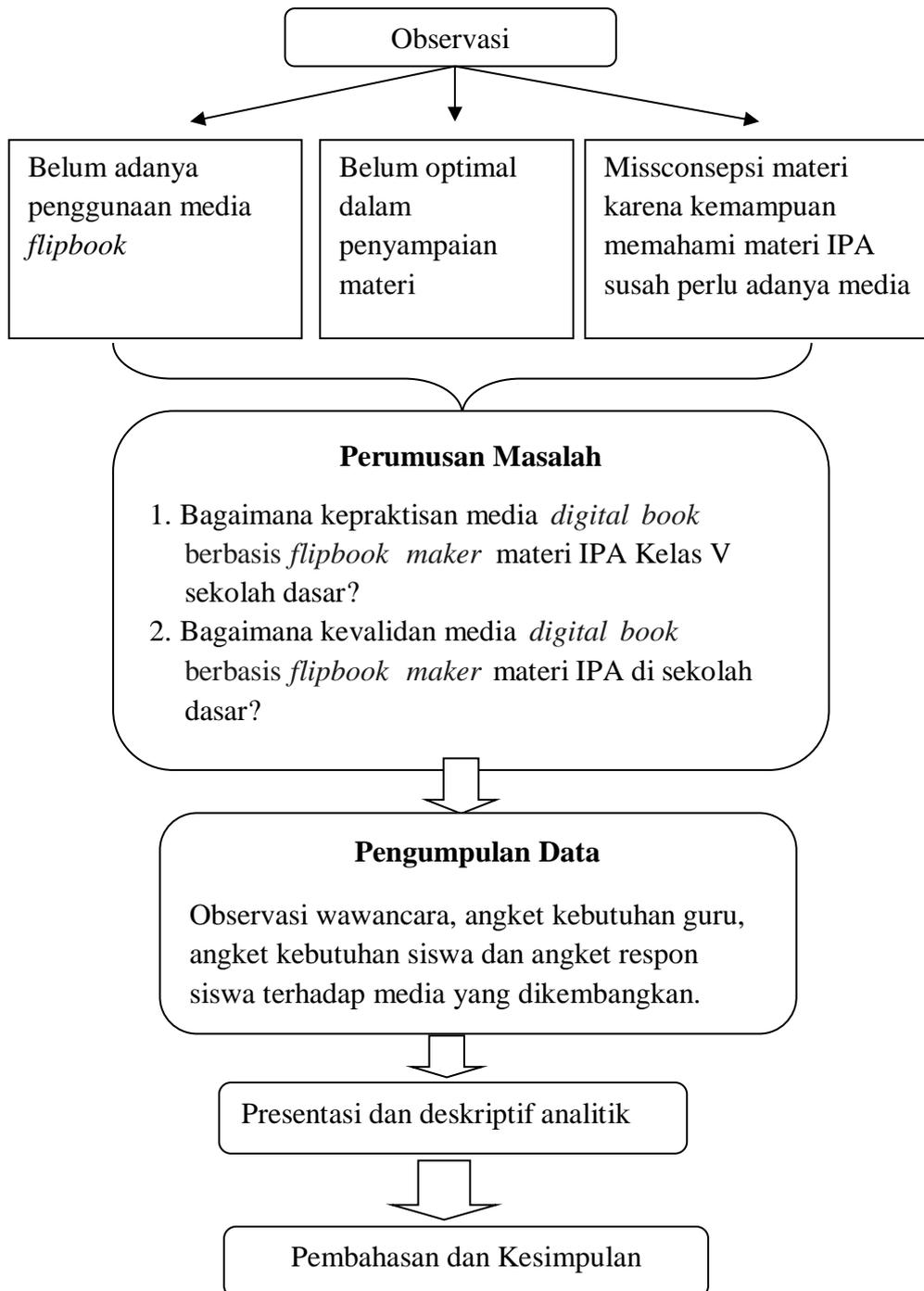
keinginan siswa, sehingga rangkuman yang terdapat dalam *flip book menarik* untuk dibaca (Wahyuliani, 2016:23).

Flip book adalah sebuah buku dengan serangkaian gambar-gambar yang bervariasi secara bertahap dari satu halaman ke halaman berikutnya, sehingga ketika halaman yang berubah cepat, gambar-gambar muncul untuk menghidupkan dengan mensimulasikan gerakan atau beberapa perubahan lainnya. Buku sandal sering digambarkan buku untuk anak-anak, tetapi juga dapat diarahkan untuk orang dewasa dan menggunakan serangkaian foto foto bukan gambar. Media *digital book* berbasis *flipbook maker* tidak selalu buku yang terpisah, tetapi dapat muncul sebagai fitur tambahan dalam buku-buku biasa atau majalah, sering di sudut-sudut halaman.

Istilah *flipbook maker* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak. *Flipbook maker* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi". Hanya dapat mengandalkan cara yang monoton untuk beralih dari sebuah halaman ke halaman berikutnya. Selain itu, pembaca dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga didapatkan pengalaman visual yang lebih baik.

c. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

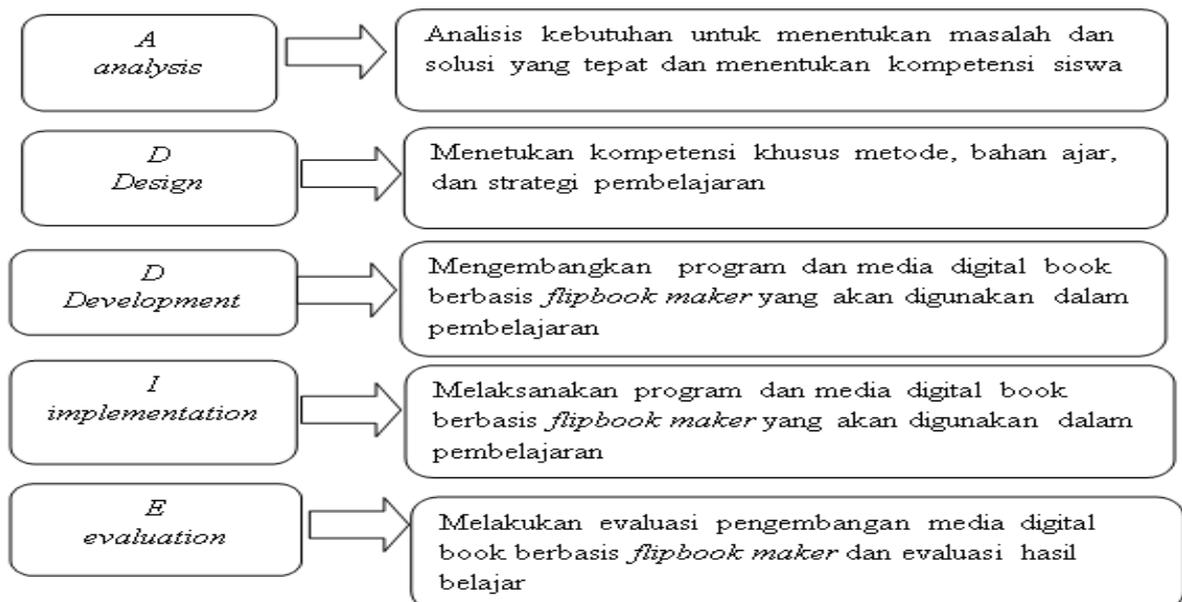
METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah di SDN Rejosari 03 dan SDN Bugangan 02 Semarang. Peneliti memilih tempat penelitian di SDN Rejosari 03 dan SDN Bugangan 02 Semarang karena SD tersebut merupakan SD mitra yang memiliki sarana dan prasarana yang dibutuhkan peneliti. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Desain Penelitian

Pribadi (2010: 125-137) menyatakan prosedur pengembangan media menerapkan prosedur *ADDIE* yang terdiri dari lima fase yaitu "*(A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation*". Selanjutnya dari langkah tersebut dijabarkan menjadi sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data agar penelitian mendapatkan hasil yang lebih baik. Memerlukan beberapa cara seperti yang sudah dijelaskan pada teknik pengumpulan data. Instrumen yang digunakan adalah angket berbentuk *Chek list* yang digunakan untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang kualitas media.

1. Lembar angket siswa

Lembar angket siswa terdiri dari lembar angket uji analisis kebutuhan dan angket respon pengguna. Data kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar angket siswa dianalisis dengan acuan yang diadaptasi skala *Guttman* yang nantinya akan didekripsikan secara kualitatif. Tujuan dari penyebaran angket uji analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan media yang dirancang untuk siswa terhadap media yang digunakan. Sedangkan tujuan dari angket respon pengguna digunakan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk menganalisis penilaian data dari lembar angket dengan menggunakan skala *Guttman*. Aspek penilaian untuk siswa berupa pemberian angket dengan sistem penilaian respon "Ya-Tidak" dan lain-lain. Dengan aturan memberikan tanda *checklist* pada kolom yang sudah disediakan.

2. Lembar angket guru

Lembar angket guru bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media yang dirancang untuk kebutuhan guru dalam mengajar terhadap media yang akan digunakan. Hasil dari penilaian angket guru dapat dijadikan pedoman dalam

mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan . Untuk menganalisis penilaian data dari lembar angket guru dengan menggunakan skala *Guttman* berupa pemberian angket dengan sistem penilaian respon, "ya-tidak"; "pernah tidak pernah" dan lain-lain. Dengan aturan memberikan tanda *checklist* pada kolom yang sudah disediakan.

3. Lembar validasi

Lembar validasi digunakan untuk mendapat validasi dari ahli materi pembelajaran dan media pembelajaran tentang kualitas media komik berkarakter, lembar validitas ini berbentuk *checklist* dengan pilihan jawaban skor 5= Sangat Setuju (SS), skor 4= Setuju (S), skor 3= Kurang Setuju (KS), skor 2= Tidak Setuju (TS), dan skor 1= Sangat Tidak Setuju (STS). Kualitas media pembelajaran ini ditinjau dari beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut dijabarkan kedalam indikator-indikator dan dan dikembangkan lebih lanjut. Lembar validasi ini terdiri dari dua macam yaitu lembar validasi materi dan lembar validasi media pembelajaran.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa dan angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tahap awal, wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan

hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2015: 197)

2. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tak struktur. Sugiyono (2015: 205) mengemukakan bahwa observasi tak terstruktur adalah observasi yang disiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Observasi yang dilakukan meliputi subyek, sampel, dan setting. Subyek peneliti adalah pembelajaran, sedangkan subyek pembelajaran dan siswa sebagai sampel dan settingnya di dalam ruangan dikelas.

3. Angket

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Instrumen kuesioner atau angket menggunakan skala *Liket* dan skala *Guttman*.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian ahli media dan ahli materi, respon siswa kelas V yang berupa pengisian angket respon terhadap media digital book berbasis *flipbook maker* pada materi IPA

Materi dianggap layak digunakan dalam skala kecil apabila sudah divalidasi, dan ahli media telah menyatakan bahwa item materi sudah sesuai dengan harapan. Untuk skala skor nilai validasi materi yaitu skor (1-5) dengan keterangan skor (5) "Sangat Setuju", skor (4) "Setuju", skor (3) "Kurang Setuju", skor (2) "Tidak Setuju". Skor (1) "Sangat Tidak Setuju". Penskoran dilakukan pada lembar yang disediakan dengan memberikan tanda (..) dan memberikan tanggapan pada lembar yang sudah disediakan dengan menggunakan *skala likert*.

Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan langkah langkah sebagai berikut:

- a. Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan respon tanggapan siswa terhadap media komik berkarakter, validitas isi berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan sesuai dengan Tabel 3.1 dan Tabel 3.2 di bawah ini:

Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor Ahli Media

KETERANGAN	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.2 Pedoman Pemberian Skor Ahli Materi

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

- b. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor yang diperoleh dari hasil validasi angket
- c. Menjumlahkan skor ideal item kriteria untuk seluruh aspek pada angket

validasi.

- d. Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentase penilaian dari masing-masing data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- e. Berdasarkan persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan kriteria kelayakan dapat dilakukan dengan cara berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

No	Interval	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% - 20%	Kurang Sekali

Respon tanggapan siswa berkaitan dengan media pembelajaran dilakukan dengan menjawab ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran. Jawaban bersifat tertutup dengan jawaban "Ya" mendapat skor (1) dan "Tidak" mendapat skor (0) dengan menggunakan skala *guttman* dan dianalisis sama seperti pada skala *Guttman*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam model *ADDIE*. Studi pendahuluan merupakan prosedur pertama yaitu analisis. Peneliti melakukan analisis guna menemukan masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan dan untuk menemukan kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan siswa. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa wawancara secara lisan dengan guru kelas V. Hal ini dilakukan untuk menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai komponen pembelajaran yang belum dapat tersampaikan dengan maksimal merupakan salah satu permasalahan. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian tentang media pembelajaran.

Setelah melakukan observasi awal dan mengidentifikasi masalah, peneliti mendesain produk yang sesuai dengan masalah yang dihadapi. Peneliti membuat sebuah produk bernama media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker*. Produk ini tepat digunakan untuk siswa kelas V SD dengan materi sistem pernafasan manusia. Setelah mendesain produk, peneliti membuat instrumen penelitian berupa silabus, RPP, dan angket untuk lembar validasi ahli materi, ahli media, angket respon siswa, dan angket respon guru.

2. Hasil Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

1) Analisis Kebutuhan

Pengembangan *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* mulai dari awal adalah analisis kebutuhan. Pemakaian media pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang lebih lagi, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media seperti buku pegangan guru atau buku paket serta gambar yang sederhana. Akibatnya, siswa kurang tertarik terhadap pelajaran yang disajikan oleh guru. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa lebih cepat dalam memahami materi.

Media ini mengembangkan materi dalam bentuk media *digital book*. Media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* ini terdiri dari teks, gambar, dan video yang dapat dibaca pada komputer atau perangkat elektronik portable lainnya. Dengan adanya pengembangan dari media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* diharapkan siswa akan lebih antusias dan tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Materi yang disampaikan oleh guru juga akan mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan,

2) Mengidentifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator

Tabel 4.1 Identifikasi Kompetensi Dasar dan indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia	3.2.1 Menunjukkan Organ pernapasan pada manusia dan fungsinya

b. *Desain*

Hasil dari analisis kebutuhan siswa dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diberikan peneliti adalah merancang pembelajaran dengan disertai media pembelajaran, untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, menimbulkan antusiasme siswa, dan memberikan contoh nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam mengembangkan media ini dibutuhkan langkah-langkah supaya media dapat menjadi media yang baik. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkannya sebagai berikut:

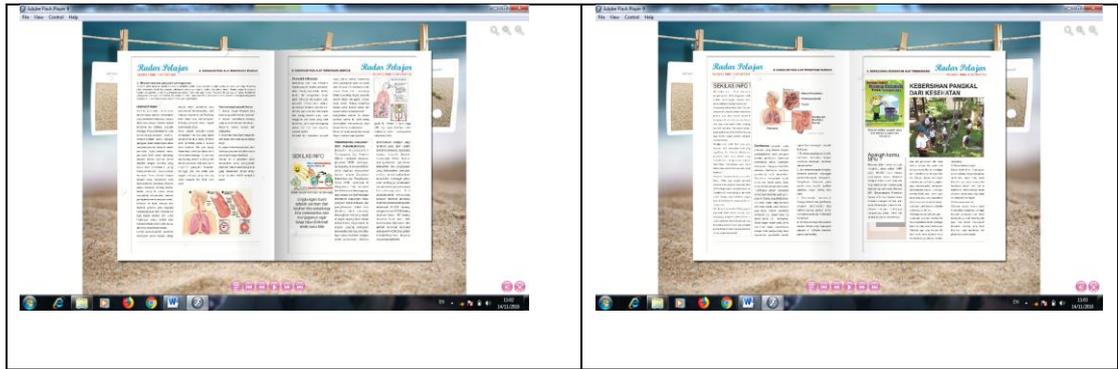
- 1) Menetapkan tujuan pengembangan media *Digital Book Berbasis Flipbook Maker*
- 2) Menyusun desain produk media *Digital Book Berbasis Flipbook Maker*

Dalam menyusun desain produk media *digital book* berbasis *flipbook maker* peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Membuat rancangan awal
 - b) Mengumpulkan alat dan bahan
 - c) Menyusun produk
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 4.2 Tampilan *flipbook* dalam bentuk koran





c. Development

Dalam pengembangan ini dilakukan validasi dan revisi terlebih dahulu sebelum diimplementasikan ke siswa. Validasi merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan dalam penelitian dan pengembangan. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli dalam penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* akan dinilai untuk menentukan apakah media ini sudah layak digunakan atau belum.

Setelah melakukan validasi oleh ahli media dan materi, maka dilakukan revisi sesuai dengan yang ditentukan oleh validator guna menyempurnakan desain yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan supaya dalam melakukan uji coba, produk akan sempurna dan penyampaian fungsi-fungsi media yang ada dalam media dapat tersampaikan dengan baik. Revisi desain dilakukan oleh peneliti dengan bimbingan dari validator ahli yang telah ditentukan.

Produk yang berupa media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* diuji tingkat kelayakannya sebagai hasil dari pengembangan sebuah media pembelajaran. Kelayakan media dapat diketahui dengan hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu:

- a) Uji ahli materi pelajaran oleh dosen Universitas PGRI Semarang yang ahli dalam pengembangan sebuah media. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan.

- b) Uji ahli media pelajaran oleh dosen Universitas PGRI Semarang yang ahli dalam pengembangan sebuah media. Kegiatan ini dilakukan untuk menelaah produk awal dan memberikan masukan untuk perbaikan.

d. *Implementation*

Penerapan media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sudah dilakukan di kelas V SD Negeri Rejosari 03 Semarang dan SD Negeri Bugangan 02 Semarang dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pernafasan manusia. Sebelum diujicobakan media sudah divalidasi terlebih dahulu. Uji validitas yang dilakukan oleh peneliti meliputi validasi ahli media pembelajaran dan validasi ahli materi pembelajaran. Uji coba langsung dilakukan pada seluruh siswa karena peneliti menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE*.

e. *Evaluation*

Evaluasi yang dilakukan untuk media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* bertujuan menyempurnakan produk setelah melalui tahap implementasi. Evaluasi meliputi perbaikan produk yang didapat dari saran pada angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, selanjutnya peneliti dapat memperbaikinya. Setelah dilakukan validasi dan revisi, maka produk yang dibuat akan dievaluasi. Evaluasi ini dapat dibimbing oleh validator bahkan dosen pembimbing juga dapat berperan dalam memberi masukan untuk evaluasi produk. Apabila sudah mengerti dan memahami kekurangan yang dimiliki oleh produk yang dibuat, maka solusi untuk menyempurnakan produk dapat diterapkan sebaik mungkin supaya produk yang diujicobakan menjadi produk yang sudah sempurna.

B. Deskripsi Hasil Uji Kevalidan

Kelayakan media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Validasi desain adalah tahap dimana diperlukan

untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja dari Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* serta mengetahui hal apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan sebelum diujikan. Validator atau pakar ahli yang memvalidasi Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Sedangkan untuk kepraktisan media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* diperoleh dari data yang didapatkan dari angket respon siswa dan guru dengan menggunakan skala Guttman.

1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli media pembelajaran yang memvalidasi media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* merupakan dosen Univeritas PGRI Semarang yaitu Bapak Singgih Adhi Prasetyo.S.Sn, M.Pd. sedangkan untuk ahli materi merupakan dosen Ilmu Pengetahuan Alam Universitas PGRI Semarang yakni Ibu Filia Prima A., S.Pd., M.Pd. Hasil validasi dari uji ahli media Media Pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

	Validator atau Ahli	Total Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
1.	Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn, M.Pd	57	60	$\frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$	Sangat Baik

Pada hasil analisis validasi ahli media 1 tahap 1 diperoleh hasil “sangat baik” dari ahli media dan dengan ada sedikit revisi. Persentase pada tabel hasil analisis validasi Media pembelajaran *digital book berbasis flipbook maker* di atas didapat dari hasil perhitungan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Perhitungan Hasil Analisis Validasi Ahli Media

	Aspek yang dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan Produk	11	12	$\frac{11}{12} \times 100\% = 91,66\%$	Sangat Baik
3.	Aspek Kontribusi Produk	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
4.	Aspek Keunggulan Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$	Sangat Baik

Pada aspek yang pertama yaitu kesesuaian berisi 4 poin penilaian, (1) Produk media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 4, (2) Desain produk media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 4, (3) Produk media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 3, (4) Produk media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 15 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,75% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang kedua yaitu kelayakan produk berisi 3 poin penilaian (1) Desain yang digunakan sudah layak untuk menarik perhatian siswa.mendapatkan skor 3, (2) Gambar dalam media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* tidak mengandung unsur asusila dan layak digunakan mendapatkan skor 4, (3) Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sudah layak dikatakan efisien,

praktis, dan modern mendapatkan skor 4. Dari ketiga poin penilaian pada aspek kelayakan produk tersebut didapat skor 11 dari skor maksimal 12 atau dalam presentase mendapat 91,66% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang ketiga yaitu kontribusi produk berisi 4 poin penilaian (1) Sebagai media pembelajaran edukatif yang banyak digemari siswa mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan media pembelajaran yang efisien, praktis, dan mengikuti perkembangan zaman mendapatkan skor 4, (3) Sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan memberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran mendapatkan skor 4, (4) Memberikan semangat siswa untuk belajar mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kontribusi produk tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang keempat yaitu keunggulan produk berisi 4 poin penilaian (1) Didesain dengan warna yang menarik mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan gambar yang disukai siswa mendapatkan skor 4, (3) Bersifat interaktif mendapatkan skor 3, (4) Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* lebih menyenangkan dan mudah dipahami mendapatkan skor 3. Dari keempat poin penilaian pada aspek keunggulan produk tersebut didapat skor 15 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,75% yang masuk kriteria sangat baik.

Persentase keseluruhan uji validasi media menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria “Sangat Baik”, meskipun komponen yang digunakan sudah valid tetapi ada beberapa bagian media yang perlu direvisi. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan konsepnya sudah menarik, tetapi perlu beberapa revisi atau perbaikan agar media dapat dikatakan valid dan layak digunakan. Sedangkan penilaian untuk validasi materi kedua adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

	Validator atau Ahli	Total Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
1.	Filia Prima A., S.Pd., M.Pd.	58	60	$\frac{58}{60} \times 100\% = 96,66\%$	Sangat Baik

Pada hasil analisis validasi ahli media 1 tahap 1 diperoleh hasil “sangat baik” dari ahli media dan dengan ada sedikit revisi. Persentase pada tabel hasil analisis validasi Media pembelajaran *digital book berbasis flipbook maker* di atas didapat dari hasil perhitungan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Perhitungan Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

	Aspek yang dinilai	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Aspek Kesesuaian	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
2.	Aspek Kelayakan Produk	11	12	$\frac{11}{12} \times 100\% = 91,66\%$	Sangat Baik
3.	Aspek Kontribusi Produk	16	16	$\frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
4.	Aspek Keunggulan Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$	Sangat Baik

Pada aspek yang pertama yaitu kesesuaian berisi 4 poin penilaian, (1) Produk media *Digital Book Berbasis Flipbook Maker* sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 4, (2) Desain produk media *Digital Book Berbasis Flipbook Maker*

sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 4, (3) Produk media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 4, (4) Produk media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang kedua yaitu kelayakan produk berisi 3 poin penilaian (1) Desain yang digunakan sudah layak untuk menarik perhatian siswa.mendapatkan skor 4, (2) Gambar dalam media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* tidak mengandung unsur asusila dan layak digunakan mendapatkan skor 3, (3) Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sudah layak dikatakan efisien, praktis, dan modern mendapatkan skor 4. Dari ketiga poin penilaian pada aspek kelayakan produk tersebut didapat skor 11 dari skor maksimal 12 atau dalam presentase mendapat 91,66% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang ketiga yaitu kontribusi produk berisi 4 poin penilaian (1) Sebagai media pembelajaran edukatif yang banyak digemari siswa mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan media pembelajaran yang efisien, praktis, dan mengikuti perkembangan zaman mendapatkan skor 4, (3) Sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan memberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran mendapatkan skor 4, (4) Memberikan semangat siswa untuk belajar mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kontribusi produk tersebut didapat skor 16 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 100% yang masuk kriteria sangat baik.

Pada aspek yang keempat yaitu keunggulan produk berisi 4 poin penilaian (1) Didesain dengan warna yang menarik mendapatkan skor 4, (2) Menggunakan gambar yang disukai siswa mendapatkan skor 4, (3) Bersifat interaktif mendapatkan skor 4, (4)

Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* lebih menyenangkan dan mudah dipahami mendapatkan skor 3. Dari keempat poin penilaian pada aspek keunggulan produk tersebut didapat skor 15 dari skor maksimal 16 atau dalam presentase mendapat 93,75% yang masuk kriteria sangat baik. Persentase keseluruhan pada aspek validasi komponen dari uji validasi media menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik, artinya semua komponen yang digunakan valid dan dapat dikatakan bahwa media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* layak digunakan. Komentar dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik dan layak untuk digunakan, sehingga dengan adanya media ini, anak-anak SD akan memahami materi sistem pernafasan manusia dengan lebih baik lagi dari pada tanpa menggunakan media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker*. Media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi.

Demikian juga dengan persentase keseluruhan aspek pada validasi komponen dari uji validasi materi menunjukkan kualitas produk terletak pada kriteria sangat baik, artinya semua komponen yang digunakan valid dan sangat layak digunakan. Komentar dari ahli materi mengenai media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* yang membuat siswa senang dan materi mudah dipahami dan dapat digunakan untuk media pembelajaran di SD.

2. Hasil Angket Respon

Scheerer menyebutkan respons merupakan proses pengorganisasian rangsang dimana rangsang-rangsang prosikmal diorganisasikan. Sedemikian rupa sehingga sering terjadi representasi fenomenal dari rangsang prosikmal (Sarwono, 1998: 84). Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur seberapa banyak minat siswa pada media. Berdasarkan pada hasil analisis angket siswa dengan memberi nilai 1 pada setiap jawaban “Ya” dan nilai 0 pada jawaban “Tidak”, sesuai pada skala *Guttman*. Angket

respon yang dibagikan siswa 10 butir pernyataan terhadap media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* yang diisi oleh siswa kelas VB SD Negeri Rejosari 03 Semarang dan SD Negeri Bugangan 02 Semarang. Hasil angket respon siswa dari SD Negeri Rejosari 03 Semarang memperoleh persentase 100%, sedangkan SD Negeri Bugangan 02 Semarang memperoleh persentase 96,61%.

Hasil dari respon guru terhadap penerapan pembelajaran menggunakan *flipbook maker* dengan bentuk koran menurut guru kelas V SD Negeri Bugangan 02 Semarang bernama Ibu Riadlul Badiyah, S.Pd. adalah media *flipbook maker* sangat menarik dan bisa meningkatkan belajar siswa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, untuk selanjutnya bisa dikembangkan lagi ke materi lainnya. Untuk guru kelas V SD Negeri Rejosari 03 Semarang bernama Bapak Oditya Setiawan, S.Pd. adalah media *digital book berbasis flipbook maker* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media ini sangat menarik bagi guru dan siswa dan media ini sangat cocok untuk siswa dalam penggunaan teknologi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *digital book* berbasis *flipbook maker* yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan telah divalidasi oleh para validator. Hasil rata-rata persentase yang diperoleh dari dua validator sebesar 95,83%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik dan sangat layak digunakan. Sedangkan rata-rata hasil persentase angket tanggapan siswa dari dua sekolah dasar memperoleh rata-rata 98,30%, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di SD.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka saran yang dapat disampaikan adalah penelitian selanjutnya adalah hendaknya media *digital book* berbasis *flipbook maker* dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam belajar IPA pada materi sistem pernafasan pada manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, Elga. 2011. "Buku Digital dan Pengaturannya" *Aspirasi*, Volume 2, Nomor 1, halaman 85.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajawali Pers
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Djamarah. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. 2008. Surabaya Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyaningsih, Neng Nenden. 2017. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft digital book berbasis flipbook maker". *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, Volume V, Nomor 1.
- Muna.di, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Nasution S. 2008. *D; daktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, Benny A 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sarlito Wirawan Sarwono. 1988. *Peranan psikologi sosial dalam organisasi*. Jakarta : Universitas Terbuka, Dep.Dik.Bud.
- Sugiyanto, Dani, dkk. 2013. *Modul Virtual: Multimedia Flip Book Dasar Teknik Digital*. INVOTEC. Volume IX, No.2, Agustus 2013 : 101-116
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*: Bandung: ALFABETA

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Wahyuliani, Yuli. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung". TARBAWY, Volume 3, Nomor 1, Halaman 23

Lampiran 1 Biodata

A. Ketua peneliti Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum.
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	Jabatan Struktural	-
5.	Golongan	IIIb
6.	NIP/NPP	098302241
7.	NIDN	0615058301
8.	Tempat dan Tanggal Lahir	Jepara, 15 Mei 1983
9.	Alamat Rumah	Jalan Arya Mukti VII/328, Pedurungan, Semarang
10.	No. Telp/Faks/HP	085640954000
11.	Alamat Kantor	Jalan Sidodadi Timur no 24 Semarang
12.	No. Telepon/Faks	024-8316377
13.	Alamat e-mail	ikhalistyarini@gmail.com
14.	Lulusan yang dihasilkan	S1: , S2:
15.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia 2. Kemampuan Berbahasa dan Bersastra Indonesia 2 3. Konsep Dasar Bahasa dan Sastra Indonesia 4. Praktikum Mengajar Bahasa Indonesia

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	IKIP PGRI Semarang	Universitas Diponegoro Semarang
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Magister Susastra
Tahun Masuk-Lulus	2001-2005	2011-2013
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Analisis Feminisme Novelet Dorodasih Karya Iman Budi Santoso	Kekerasan dan Pengaruhnya: Kajian Psikologi Sastra Terhadap Tokoh Utama Kusuma Kasantaka dalam Novel <i>Patala</i> Karya R. Toto Sugiharto
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Harjito, M.Hum.	Dr. Subur L. Wardoyo, M.A.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah

1.	2014	Analisis Kreativitas Anak Melalui Penggunaan Susunan Bentuk Geometri dalam Teknik Menggambar bagi Siswa SDN Gayamsari 1 Semarang	LPPM Universitas PGRI Semarang	Rp 6.750.000,00
2.	2015	Profil Wayang Suket Desa Bantarbarang Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga	Dikti	Rp10.000.000,00
3.	2016	Analisis Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi pada Siswa SD di Kota Semarang	LPPM Universitas PGRI Semarang	Rp 6.750.000,00
4.	2017	Karakteristik Media Digital dalam Pembelajaran di SD Kota Semarang	LPPM Universitas PGRI Semarang	Rp 7.000.000,00

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2014	IbM Ibu-Ibu Dawis “Melati” Kelurahan Pedurungan Lor Kecamatan Pedurungan Kota Semarang	LPPM Universitas PGRI Semarang	Rp 3.000.000,00
2.	2016	IbM kelompok kesenian wayang klitik di Desa Wonosoco Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus	LPPM Universitas PGRI Semarang	Rp 5.000.000,00
3.	2018	PKM Kelompok Usaha di Kelurahan Kemijen Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang	LPPM Universitas PGRI Semarang	Rp 7.500.000,00

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor / Tahun	Nama Jurnal

1.	Ketegaran Tokoh Melia dalam Novel <i>Di Sini Cinta Pertama Kali Bersemi</i> Karya Mira W. dalam Dunia Pendidikan	Volume 4 Nomor 2 Desember 2014 ISSN:2088-5792	Jurnal MalihPeddas
2.	Analyses of Short Stories Using Lacan's Psychoanalysis	ISSN print : 2621 - 8844 ISSN online : 2621 – 9395	UDINUS/ E-STRUCTURAL
3.	PESAN MORAL DALAM DONGENG KANCIL DAN SAHABAT KARIBNYA KARYA FATIHARIFAH DAN NIA YUSTISIA	ISSN: 2355-8660	UNAKI/ CULTURE

F. Pengalaman Penyampaian Makalah secara Oral pada Pertemuan / Seminar Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional PGSD	Kemampuan Menggambar Kartun Sederhana Menggunakan Teknik Susun Bentuk Geometri pada Siswa Kelas 3 SDN Gayamsari 1	14 Maret 2015, Universitas PGRI Semarang

G. Pengalaman Penulisan Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.				

H. Pengalaman Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

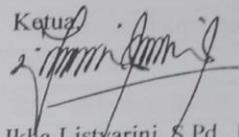
No.	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul / Tema / Jenis Rekayasa lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respons masyarakat
1.				

Semarang, 26 November 2018

Ketua



Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum.
NIDN 0615058301

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli/ Penata Muda Tingkat 1 / IIIb
4	NPP	098602220
5	NIDN	0607018602
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Semarang, 07 Januari 1986
7	E-mail	h3nry.chow@gmail.com
8	Unit Kerja	Universitas PGRI Semarang
9	Nomor Telepon/HP	081 575 194235
10	Alamat Kantor	Jl. Sidodadi Timur no 24 Semarang Timur
11	Nomor Telepon/ Faks	024 8316377
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 10 orang; S-2 =...orang; S-3 =... orang
13. Mata Kuliah yg Diampu		1. Pendidikan IPA SD
		2. Pengembangan Pendidikan IPA SD
		3. PPL

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP PGRI	Unv. Negeri	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Biologi	DIKDAS Konsentrasi IPA	-
Tahun Masuk-Lulus	2004-2008	2009-2011	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Keanekaragaman <i>Osteichthyes</i> yang Tertangkap Nelayan di Laut Tegal Sari Kota Tegal	Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu Melalui Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan	-

Nama Pembimbing/Promotor	1. DR.Ary Susatyo N, M.Si 2. Endah Rita SD, M.Si	1. Prof. DR Sri Mulyani ES, M.Pd 2. Prof. DR. Supartono, M.Si	
--------------------------	---	--	--

C. Pengalaman Penelitian

NO	JUDUL PENELITIAN	TAHUN	Anggaran
1	Hibah APBI :Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA SD Melalui Outdoor Learning Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter	2013	Rp 7.250.000
2	Hibah APBI: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Integratif SD Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter	2014	Rp. 8.500.000
3	Hibah Dikti: Pengembangan Bahan Ajar Kurikulum Baru SD 2013 (IPA Terintegrasi Bahasa Indonesia) Berbasis Karakter Tahun I	2014	Rp. 46.000.000
4	Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif SD Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Nilai Karakter Peserta Didik	2015	Rp. 6.750.000
5	Hibah Dikti: Pengembangan Bahan Ajar Kurikulum Baru SD 2013 (IPA Terintegrasi Bahasa Indonesia) Berbasis Karakter Tahun II	2015	Rp. 50.000.000

D. PENGALAMAN PENGABDIAN

No	Judul Pengabdian Masyarakat	Tahun	Anggaran
1	IbM Pelatihan pembuatan biopori di kelurahan muktiharjo kidul program KKN POSDAYA	2013	Rp. 5.000.000

2	Pencapaian MDGs dalam Program Gerdu Kempling melalui Pemberdayaan Masyarakat Miskin menuju kemandirian ekonomi di kelurahan Mlatiharjo Semarang timur berbasis Corporate Social Responsibility (CSR) Bank Jateng	2013	Rp. 35.000.000
3	IbM Bagi guru SD di Kota Semarang	2014	Rp. 6.250.000
4	IbM Workshop assesment dalam kurikulum SD 2013 Berbasis Karakter	2014	Rp. 6.250.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah

NO	JUDUL TULISAN	TAHUN	Jurnal/Buletin/ Buku Teks
1	Pembelajaran Etno Sains Berbasis Kearifan Lokal Melalui Lesson Study	2011	Prosiding Seminar Nasional, ISBN : 978-602-8047-29-6, 2 Maret 2011, IKIP PGRI Semarang.
2	Pembelajaran IPA Berpendekatan Etno Sains Bervisi SETS Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Siswa	2011	Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pengetahuan Alam Bervisi SETS (Science, Environment, Technology, and Society), ISBN : 978-602-98771-1-3, 30 April 2011. Ikatan Cendekiawan SETS Indonesia (ICSI). Unnes Semarang
3	Pendidikan Karakter Melalui Integrated Approach IPA	2011	Prosiding Seminar Nasional, ISBN : 978-602-99975-0-7, 16 Juli 2011, IKIP PGRI Semarang

F. Karya Buku

No	Judul	Tahun
1	Petunjuk Praktikum Taksonomi Tumbuhan	2011
2	Petunjuk Praktikum Histologi	2011
3	Petunjuk Praktikum konsep dasar IPA	2012
4	Petunjuk Praktikum pengembangan konsep dasar IPA	2015

G. Lain-Lain

No	Judul	Tahun
1	Membimbing PKMM lolos seleksi dandi biyai DIKTI Judul : Pemanfaatan Limbah kulit Telur Menjadi Media Tanam dan Penghias Pot Bola Lampun Bekas Untuk Pemberdayaan Masyarakat Desa Menur Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak (dengan nama mahasiswa : Amalia agustina, Septivia luthansa, Ida fitria)	2011

Semarang, 26 November 2018

Ketua Pengusul



Henry Januar Saputra, S.Pd, M.Pd
NPP 098602220

Identitas anggota peneliti

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Moh Aniq Khairul Basyar, M.Hum.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli / Penata Muda Tingkat I / IIIb
4	NPP	138601396
5	NIDN	0612098601
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Pati, 12 September 1986
7	E-mail	mohaniqkhh@gmail.com
8	Nomor Telepon / HP	081325047099
9	Unit Kerja	Universitas PGRI Semarang
10	Alamat Kantor	Jl. Sidodadi Timur No. 24 Dr. Cipto Semarang
11	Nomor Telepon / Faks.	(024) 8316377 / (024) 8448217
12	Lulusan yang telah dihasilkan	S1=.....orang, S2=.....orang, S3=.....orang
13	Mata Kuliah yang Diampu	1. Bahasa Inggris 2. Filsafat Pendidikan 3. Perspektif Global

B. Riwayat Pendidikan

Keterangan	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP PGRI Semarang	Universitas Diponegoro Semarang	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Linguistik	-
Tahun Masuk – Keluar	2008	2011	-
Judul Skripsi/Tesis/Desertasi	An Exploratory Study of English as <i>BBT</i> (Bahasa Berstatus Tinggi)	A Theme-Based Instruction Approach in Pesantren	-
Nama Pembimbing/	Ngasbun Egar,	Dr. Mualimin,	-

Promotor	M.Pd.	M.Hum.	
----------	-------	--------	--

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No	Judul	Tahun
1.	Pendidikan Dasar Pesisir Utara Jawa	2013 -
2.	Death of 'Religious': Religiosity, Femininity and Sinetron	2013
3.	Semiotika Tarbawy dalam Al-Qur`an	2016 -
4.	Laras Jagat: Kosmologi Manusia	2017 -
5.	E-Porto Folio berbasis Web Blog	2017

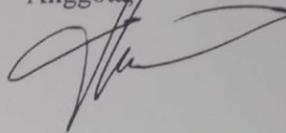
D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber *	Jml (jutaan Rp)
1	2013	IbM bagi Guru TK Kecamatan Karangawen	IKIP PGRI Semarang	Rp. 5.000.000,-
2	2014	IbM bagi Guru TK Kecamatan Banyumanik	Universitas PGRI Semarang	Rp. 5.500.000,-
3.	2015	IbM bagi Guru MI Kecamatan Banyumanik	Universitas PGRI Semarang	Rp. 5.000.000,-

		Sekolah Dasar Kecamatan Banyumanik	PGRI Semarang	5.000.000,-
--	--	--	------------------	-------------

Semarang, 26 November 2018

Anggota



Moh Aniq KHB, M.Hum.

Lampiran Poster



PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL BOOK BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* MATERI IPA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

FOTO-FOTO PENELITIAN

Tim : IKHA LISTYANI, HENRY JANUAR SAPUTRA, MOH. ANIQ KHAIRUL B



Pengajaran sebelum pembelajaran menggunakan flipbook maker



Siswa mengisi lembar kuisioner yang diberikan peneliti



Peneliti memberikan pengajaran tentang pengisian kuisioner terhadap siswa



Peneliti berdiskusi dengan guru sebelum pembelajaran di mulai

Latar Belakang

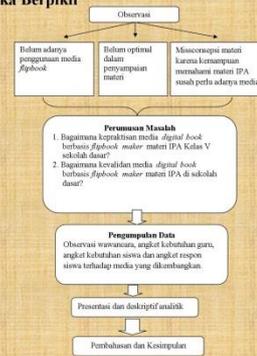
Ruang lingkup mata pelajaran Sains meliputi dua aspek, yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep dan penerapannya. Kerja ilmiah mencakup penyelidikan/ penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah, sedangkan pemahaman konsep dan penerapannya makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan, benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas; energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, magnet, panas, listrik, cahaya dan pesawat sederhana bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya, serta sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat (salingtemas) yang merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.

Salah satu cara untuk memberikan pembelajaran menarik kepada siswa melalui media. Media merupakan suatu benda/alat yang digunakan untuk membantu seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya bias dengan menggunakan gambar, peta atau semacamnya. dengan adanya media dapat mendorong semangat peserta didik untuk menjadi lebih giat dalam belajar dan juga dapat dengan mudah dipahami apa yang akan disampaikan atau diajarkan oleh guru tersebut. Salah satu media yang digunakan peneliti menggunakan *flipbook*. *Flipbook maker* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk menyajikan modal dapat tampilan elektronik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dani Sugianto (2013), membuat media pembelajaran berbasis multimedia dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak/software yang bersifat open source. Perangkat lunak tersebut adalah *kyioed Flipbook Maker* yang merupakan perangkat lunak/software yang digunakan untuk tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet. Media pembelajaran ini dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Sugiyanto dkk (2013) menyatakan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dapat dilakukan menggunakan *software*. Dengan adanya media tersebut diharapkan akan membangkitkan motivasi belajar siswa dalam memahami suatu materi.

Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian terdahulu yang meneliti tentang karakteristik Media Digital Book dalam Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Semarang. Dalam penelitian tersebut dilakukan study kasus di SDN Bugangan 02 dan SDN Rejosari 03. Hasil dari penelitian terlihat dari hasil wawancara dan angket respon yang dibagikan kepada siswa SDN Bugangan 02 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang. Menurut angket respon siswa yang sudah diisi tersebut yang bertempat di SDN Bugangan 02 Semarang dan SDN Rejosari 03 Semarang bahwa dalam pembelajaran sebagian besar guru belum pernah menggunakan media digital book. Oleh karena itu, berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *digital book* berbasis *flipbookmaker* Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar"

Kerangka Berpikir



Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Studi pendahuluan merupakan langkah awal dalam model ADDIE. Studi pendahuluan merupakan prosedur pertama yaitu analisis. Peneliti melakukan analisis guna menemukan masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan dan untuk menemukan kebutuhan yang diperlukan oleh guru dan siswa. Hasil dari analisis kebutuhan siswa dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu media pembelajaran yang mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel Tampilan *flipbook* maker dalam bentuk koran



Pembahasan

Kelayakan media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Validasi desain adalah tahap dimana diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja dari Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* serta mengetahui hal apa saja yang masih kurang dan perlu ditambahkan sebelum diujikan. Validator atau pakar ahli yang memvalidasi Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Sedangkan untuk kepraktisan skala *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* diperoleh dari data yang didapatkan dari angket respon siswa dan guru dengan menggunakan skala Guttman. Ahli media pembelajaran yang memvalidasi media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* merupakan dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Singih Adhi Prasetyo S.Sn, M.Pd, sedangkan untuk ahli materi merupakan dosen Ilmu Pengetahuan Alam Universitas PGRI Semarang yakni Ibu Filia Prima A., S.Pd., M.Pd. Pada aspek yang pertama yaitu kesesuaian berisi 4 poin penilaian, (1) Produk media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan minat siswa mendapatkan skor 4, (2) Desain produk media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan kebutuhan siswa mendapatkan skor 4, (3) Produk media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan kemampuan siswa mendapatkan skor 3, (4) Produk media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sesuai dengan karakter siswa mendapatkan skor 4. Dari keempat poin penilaian pada aspek kesesuaian tersebut didapat skor 15 dari skor maksimal 16 atau dalam persentase mendapat 93,75% yang masuk kriteria sangat baik. Pada aspek yang kedua yaitu kelayakan produk berisi 3 poin penilaian (1) Desain yang digunakan sudah layak untuk menarik perhatian siswa mendapatkan skor 3, (2) Gambar dalam media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* tidak mengandung unsur-unsur dan layak digunakan mendapatkan skor 4, (3) Media pembelajaran *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sudah layak dikatakan efisien, praktis, dan modern mendapatkan skor 4. Dari ketiga poin penilaian pada aspek kelayakan produk tersebut didapat skor 11 dari skor maksimal 12 atau dalam persentase mendapat 91,66% yang masuk kriteria sangat baik. Komentar dari ahli materi mengenai media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* yang membuat siswa senang dan materi mudah dipahami dan dapat digunakan untuk media pembelajaran di SD. Angket respon yang dibagikan siswa 10 butir pernyataan terhadap media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* yang diisi oleh siswa kelas VB SD Negeri Rejosari 03 Semarang dan SD Negeri Bugangan 02 Semarang. Hasil angket respon siswa dari SD Negeri Rejosari 03 Semarang memperoleh persentase 100%, sedangkan SD Negeri Bugangan 02 Semarang memperoleh persentase 96,61%.

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

2018

Lampiran Surat Tugas

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**
Jl. Dr. Cipto - Lontar No. 1 Semarang - Indonesia Telp. (024) 8451279, 8451824 Faks. 8451279
Email : lppmupgrismg@gmail.com Website : lppm.upgris.ac.id

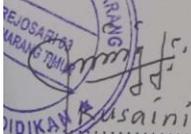
SURAT TUGAS
Nomor : 0272/ST/LPPM-UPGRIS/IX/2018

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberi tugas kepada :

Nama	: Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum.
NPP	: 098302241
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk.I/ III b
Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
Pekerjaan	: Dosen FIP Universitas PGRI Semarang
Pada hari / tgl	: September s.d. November 2018
Tempat	: SDN Rejosari 03 dan SDN Bugangan 2 Semarang
Keperluan	: Kegiatan Penelitian dengan judul Pengembangan Media Digital Book Berbasis <i>Flipbook Maker</i> Materi IPA Kelas V di Sekolah Dasar

Demikian agar tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.

Mengetahui,
Ketua melaksanakan tugas


.....
Drs. Rasiman

Semarang, 27 September 2018
Ketua LPPM,

Dr. Rasiman, M.Pd.
NIP. 195602181986031001



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Jl. Dr. Cipto - Lontar No. 1 Semarang - Indonesia Telp. (024) 8451279, 8451824 Faks. 8451279
Email : lppmupgrismg@gmail.com Website : lppm.upgris.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 0272/ST/LPPM-UPGRIS/IX/2018

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberi tugas kepada :

Nama : Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd.
NPP : 098602220
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.I/ III b
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Pekerjaan : Dosen FIP Universitas PGRI Semarang
Pada hari / tgl : September s.d. November 2018
Tempat : SDN Rejosari 03 dan SDN Bugangan 2 Semarang
Keperluan : Kegiatan Penelitian dengan judul Pengembangan Media
Digital Book Berbasis *Flipbook Maker* Materi IPA Kelas
V di Sekolah Dasar

Demikian agar tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.

Mengetahui,
Telah melaksanakan tugas



[Signature]
Busaini

Semarang, 27 September 2018
Ketua LPPM,



[Signature]
Dr. Rasiman, M.Pd.
NIP. 195602181986031001



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Jl. Dr. Cipto - Lontar No. 1 Semarang - Indonesia Telp. (024) 8451279, 8451824 Faks. 8451279
Email : lppmupgrismg@gmail.com Website : lppm.upgris.ac.id

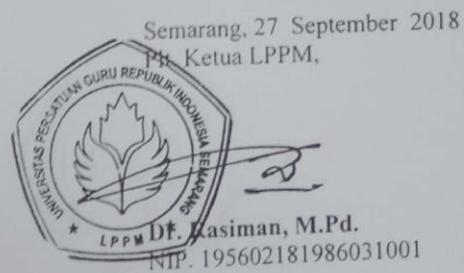
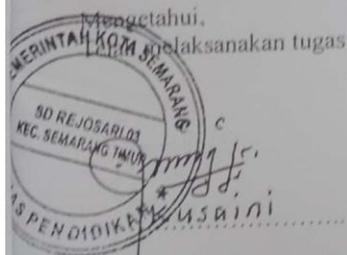
SURAT TUGAS

Nomor : 0272/ST/LPPM-UPGRIS/IX/2018

Dengan ini Ketua LPPM Universitas PGRI Semarang memberi tugas kepada :

Nama : Moh. Aniq Khairul Basyar, S.Pd., M.Hum.
NPP : 138601396
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.I/ III b
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Pekerjaan : Dosen FIP Universitas PGRI Semarang
Pada hari / tgl : September s.d. November 2018
Tempat : SDN Rejosari 03 dan SDN Bugangan 2 Semarang
Keperluan : Kegiatan Penelitian dengan judul Pengembangan Media Digital Book Berbasis *Flipbook Maker* Materi IPA Kelas V/ di Sekolah Dasar

Demikian agar tugas ini dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan setelah selesai harap melaporkan hasilnya.



lampiran angket

ANGKET RESPON GURU

Nama Media : *Digital Book Berbasis Flipbook Maker*

Mata Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Sistem Pernafasan Manusia

Petunjuk

1. Isilah nama dan institusi Bapak/Ibu pada kolom yang sudah disediakan!
2. Berilah pendapat yang sejujurnya dan sebenarnya!
3. Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan pertanyaan yang sudah disediakan!

Keterangan

5=Sangat Baik

4=Baik

3=Cukup

2=Kurang

1=Sangat Kurang

Nama Guru : *Riadul Badiah, S.Pd*

Asal instansi : *SDN Bugangan 02*

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Produk media <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.					✓
2.	Produk media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> sesuai dengan karakter siswa.				✓	
3.	Produk media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> mudah digunakan oleh guru ataupun siswa.				✓	
4.	Produk media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> meningkatkan semangat siswa untuk belajar.					✓
5.	Media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar.				✓	

ANGKET RESPON GURU

Nama Media : *Digital Book Berbasis Flipbook Maker*
 Mata Pelajaran : IPA
 Materi Pokok : Sistem Pernafasan Manusia

Petunjuk

1. Isilah nama dan institusi Bapak/Ibu pada kolom yang sudah disediakan!
2. Berilah pendapat yang sejujurnya dan sebenarnya!
3. Berilah tanda (✓) pada kolom sesuai dengan pertanyaan yang sudah disediakan!

Keterangan

- 5=Sangat Baik
- 4=Baik
- 3=Cukup
- 2=Kurang
- 1=Sangat Kurang

Nama Guru : *Odditya Setiawan*
 Asal instansi : *SDN Rejosari 03*

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Produk media <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.					✓
2.	Produk media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> sesuai dengan karakter siswa.					✓
3.	Produk media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> mudah digunakan oleh guru ataupun siswa.				✓	
4.	Produk media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> meningkatkan semangat siswa untuk belajar.					✓
5.	Media pembelajaran <i>Digital Book Berbasis Flipbook Maker</i> dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar.				✓	

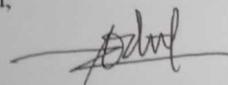
6.	Media pembelajaran <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> dapat memudahkan siswa untuk memahami materi sistem pernafasan manusia.					✓
7.	Media pembelajaran <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> memudahkan guru untuk menjelaskan materi sistem pernafasan manusia.					✓
8.	Media pembelajaran <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya (awet).					✓
9.	Media pembelajaran <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> sesuai dengan indikator yang harus dikuasai oleh siswa.				✓	
10.	Media pembelajaran <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.					✓

Berilah tanggapan atau komentar Bapak/Ibu pada kolom di bawah ini!

Komentar:
 Media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker* sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media ini sangat menarik bagi siswa dan guru. Media ini sangat cocok untuk siswa dalam penggunaan teknologi

Semarang, November 2018

Guru,



Odditya Setiawan, S.Pd

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Ardiana Ridho Ramadhani
 Nomor Presensi: 3, tiga
 Kelas : V (lima)
 Sekolah : SDN Bugungan 02

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama, nomor presensi, kelas, dan sekolah yang telah disediakan!
2. Berilah tanda checklist (✓) di kolom penilaianmu terhadap media *Digital Book* Berbasis *Flipbook Maker*!

Ya : jika setuju dengan pernyataan yang diberikan.

Tidak : jika tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.

No.	Aspek	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Apakah media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> membantu kamu dalam memahami materi yang ada?	✓	
2.	Apakah pembelajaran dengan media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> mudah untuk kamu pahami?	✓	
3.	Apakah setelah belajar dengan media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> dapat mendorong kamu untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran?	✓	
4.	Apakah dengan menggunakan media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> pembelajaran menjadi tidak menjenuhkan?	✓	
5.	Apakah kamu suka dengan gambar yang ada di media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> ?	✓	
6.	Apakah bahasa pada media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> mudah kamu pahami?	✓	
7.	Apakah musik dalam media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> membuatmu tidak bosan?	✓	
8.	Apakah dengan media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> kamu dapat memahami materi dengan cepat dan jelas?	✓	
9.	Apakah dengan media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> kamu dapat memahami tentang sistem pernafasan?	✓	
10.	Apakah dengan media <i>Digital Book</i> Berbasis <i>Flipbook Maker</i> kamu dapat mengerti tentang alat pernafasan pada manusia?	✓	

Lampiran Dokumentasi



Penelitian di kelas VB



Membagikan angket respon kepada siswa



Pengarahan kepada siswa kelas VB



Pembagian angket kepada siswa

