

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* *KVISOFT* PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA DI KELAS IV SD AL-WASHLIYAH**

<sup>1)</sup>Rafni Nadia Prianti, <sup>2)</sup>Rafni Nadia Prianti  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
<sup>1)</sup>[rafninadiaprianti@gmail.com](mailto:rafninadiaprianti@gmail.com), <sup>2)</sup>[suciperwita@umsu.ac.id](mailto:suciperwita@umsu.ac.id)

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk : (1) Mengetahui bagaimana produk media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya. (2) Mengetahui tingkat kevalidan media. (3) Mengetahui tingkat kepraktisan media. Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu : (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) tahap perancangan (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*) dan (4) tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di sekolah dasar. Berdasarkan validasi terhadap media pembelajaran rata-rata 87% untuk ahli materi, 92% untuk ahli media, 92% untuk ahli bahasa, artinya media pembelajaran kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan terhadap media pembelajaran untuk respon guru diperoleh 91% dan untuk respon siswa diperoleh 91,66%, artinya media pembelajaran kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* telah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

**Kata kunci : Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*, Model Pembelajaran 4D.**

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to: (1) Understand how the Kvisoft flipbook learning media product on the topic of plant parts and their functions works. (2) Determine the level of media validity. (3) Determine the level of media practicality. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method. The development model employed in this research is the 4D development model, consisting of four stages: (1) the defining stage, (2) the designing stage, (3) the development stage, and (4) the dissemination stage, introduced by Thiagarajan. This research results in the Kvisoft flipbook learning media for plant parts and their functions in elementary schools. Based on the validation of the learning media, the average percentages are 87% for subject matter experts, 92% for media experts, and 92% for language experts, indicating that the learning media is highly valid. The practicality results for teacher responses show 91%,*

*and for student responses, it's 91.66%, meaning that the learning media is highly practical. Based on these findings, it can be concluded that the Kvisoft flipbook learning media has been deemed highly valid and highly practical..*

**Keywords:** *Kvisoft Flipbook Learning Media, 4D Learning Model.*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya sadar agar menciptakan warisan budaya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Generasi ini memberi contoh bagi generasi sebelumnya dalam pendidikan melalui pengejaran pengetahuan. Karena kompleksitas audiens yang dimaksud, yaitu manusia, pendidikan sampai saat ini tidak memiliki batasan tentang bagaimana seseorang dapat menafsirkan istilah tersebut secara keseluruhan. Karena kerumitannya, sering disebut sebagai ilmu pendidikan. Hubungan antara pendidikan sains dan teori pendidikan yang menghargai penalaran ilmiah lebih kuat. Pendidikan dan ilmu pendidikan terkait dalam hal teori dan aplikasi. Akibatnya, mereka berkolaborasi dalam perjalanan mereka melalui keberadaan, (Rahman et al., 2022).

Interaksi guru dan peserta didik, yang berfungsi sebagai acuan belajar dalam lingkungan belajar, merupakan proses pembelajaran. Agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan karakter, dan menciptakan sikap dan keyakinan, instruktur harus memberi mereka kesempatan untuk belajar. Dengan kata lain, mengajar siswa bagaimana belajar secara efektif adalah proses mengajar. Seseorang mengalami pembelajaran sepanjang hidupnya, itu bisa saja terjadi di mana saja serta kapan saja, (Suardi, 2018).

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Perkembangan pada ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan sektor pendidikan juga sangat penting. Proses pembelajaran di

sekolah merupakan fokus utama dari upaya bentuk perwujudan mutu pendidikan karena merupakan ekspresi budaya manusia yang maju dan berkembang. Untuk dapat memberikan pendidikan yang lebih baik dalam hal kemampuan berpikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab, staf pengajar harus dapat diandalkan.

Media pembelajaran ialah suatu media yang dipergunakan dalam mengkomunikasikan pesan berasal dari pengirim ke penerima dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Guru harus membangkitkan pikiran, perasaan, minat, perhatian, dan motivasi siswa dengan cara memfasilitasi kegiatan selama pembelajaran, (Zainiyati, 2017).

Media pembelajaran dibutuhkan untuk kegiatan belajar dikarenakan bisa memfasilitasi siswa lebih cepat dan lebih efisien menyelesaikan tujuan pembelajaran mereka. Pembelajaran berbasis media merupakan metode sekaligus alat yang digunakan selama kegiatan pembelajaran. Media bisa menggantikan pengajar menjadi sumber informasi atau pengetahuan utama bagi siswa. Dalam komponen sistem pada media pembelajaran sebagai sumber pembelajaran yang juga mencakup dari beberapa yaitu pesan, orang, bahan, alat, prosedur, dan lingkungan serta bisa berpengaruh pada hasil belajar, (Pasaribu, 2021).

Segala bentuk media yang dapat digunakan untuk menyebarluaskan gagasan, membangkitkan perasaan, menarik pandangan, serta membangkitkan keminatan siswa dalam belajar dianggap sebagai bentuk media pembelajaran, (Tafonao, 2018).

Di era digital modern, ketika teknologi canggih berkembang begitu cepat, sehingga dapat berdampak secara signifikan pada semua bidang. Salah satunya adalah dalam memberikan dampak terhadap suatu bidang pendidikan, yaitu dengan tersedianya media pembelajaran berupa *flipbook* yang nantinya bisa digunakan pada pembelajaran di kelas. Sebuah gambar di setiap halaman *flipbook*, semacam animasi klasik yang terlihat seperti buku tebal yang pada setiap halamannya terdiri dari beberapa kertas, mungkin tampak bergerak ketika dipegang oleh tepi lembaran, (Fitri & Pahlevi, 2020).

Aplikasi dalam pembuatan *kvisoft flipbook maker* ialah salah satu yang memungkinkan penyertaan animasi gerak, video, dan audio, sehingga nantinya pada saat penggunaan dapat menghasilkan sumber belajar interaktif yang menarik agar pembelajaran tidak monoton, guna untuk mendukung materi pendidikan yang akan membantu proses pembelajaran, (Wibowo & Pratiwi, 2018).

Dalam aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini memungkinkan setiap penggunanya untuk bisa dengan mudah menambahkan fitur multimedia ke buku digital, seperti teks, grafik, animasi, dan musik, menjaga pembaca agar peserta didik tidak merasakan bosan saat membacanya. Oleh sebab itu, program ini dapat mempermudah guru untuk mengajar, yang dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran, (Helga Femalia & Ahmad, 2021).

Alat yang menghasilkan *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine* disebut *kvisoft flipbook*. Dengan *kvisoft flipbook*, anda bisa menambahkan gambar, grafik, audio, tautan, dan video ke lembar kerja selain teks. Secara umumnya, gadget multimedia ini bisa menggabungkan materi dalam bentuk PDF, foto, video, dan animasi untuk meningkatkan daya tarik pembuat *flipbook*. Pembuat *flipbook* juga berisi desain serta berisikan fitur termasuk

latar belakang, bilah navigasi, tombol kontrol, *hyperlink*, dan suara belakang. Salah satu alat pendidikan yang diantisipasi untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung, (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016).

Penelitian ini mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV SD pada materi “Bagian Tumbuhan dan Fungsinya” peserta didik SD Al-Washliyah perlu menggunakan media pembelajaran yang bisa diimplementasikan di kelas, karena tanpa adanya media pembelajaran peserta didik merasa bosan pada saat materi bagian tumbuhan dan fungsinya berlangsung. Suatu hal yang dapat dilakukan untuk pembelajaran menjadi lebih efisien serta menarik ialah dapat menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan bagi anak-anak sangat menyukai suatu tampilan bergambar dan berwarna sehingga media pembelajaran sangat cocok digunakan pada saat pembelajaran, khususnya pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di kelas IV. Kesulitan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan media yang membantu guru dan siswa dengan pokok bahasan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*. Adapun tujuan penelitian ini adalah: untuk menghasilkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya.

Adapun kelebihan dari media *Flipbook Kvisoft* adalah sebagai berikut: 1)Keunggulan media belajar ini adalah sangat ideal untuk kegiatan pendidikan, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menurut (Badariah, 2019). 2)Kelebihan dari media pembelajaran ini, dapat menampilkan efek flip atau halaman dapat dibolak-balik, menurut (Helga Femalia & Ahmad, 2021). 3) Kelebihan dari media pembelajaran ini, tampilan bukan hanya teks dan gambar saja, bentuk audio dan video bisa digabungkan pada penyajian materi, menurut (Helga Femalia & Ahmad, 2021). 4) Kelebihan dari media

pembelajaran ini, pemakaian media *kvisoft flipbook maker* dapat didapat secara *offline* sehingga gampang dalam pemakaiannya, menurut (Fitri & Pahlevi, 2020).

Adapun kelemahan dari *Flipbook Kvisoft* menurut pendapat (Fitri & Pahlevi, 2020) tidak bisa memuat jawaban secara langsung pada *flipbook* dan (Handayani et al., 2020) dalam menciptakan buku digital dibutuhkan suatu perangkat misalnya komputer, laptop atau gadget.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang dipergunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan atau (*Researh and Development*), yang dilaksanakan pada semester genap. Uji coba terbatas dilakukan di SD Al-Washliyah dengan 6 responden siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Adapun penelitian ini adalah sebagai pengembangan suatu produk atau media yang akan dipergunakan untuk suatu proses pembelajaran di dalam kelas.

Hasil yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang disajikan secara valid dan praktis serta sebagai penunjang dalam pembelajaran pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya yang diharapkan dapat menjadi media yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Penulis akan mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft*, adapun kegiatan pengumpulan informasi sebagai kebutuhan penggunaan ialah dengan *Research*, tetapi dalam menghasilkan produk media pembelajaran *flipbook kvisoft* yaitu dengan *Development*. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan 4D (*Define, Design, Development and Dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Tahapan keempat diatas merupakan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft*.

Instrumen yang dilakukan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yaitu berupa instrumen validitas media pembelajaran *flipbook kvisoft* dan instrumen kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Instrumen validasi media pembelajaran yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket. Lembar validasi digunakan untuk pengukuran kevalidan media yang dibuat oleh peneliti. Kevalidan media ini divalidasi oleh 3 validator. Kemudian kepraktisan dapat diukur dengan memberikan lembar angket kepada guru dan siswa.

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Analisis Kevalidan Media

Pada validitas ini bertujuan agar bisa melihat kevalidan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dikembangkan, sebagai tolak ukur maka dipergunakan pada instrumen validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Hasil validitas yang dipergunakan untuk melakukan analisis hasil kriteria validasi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut, (Aperta & Amini, 2021):

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media**

Interval	Kategori
76% - 100%	Sangat Valid
61% - 75%	Valid
46% - 60%	Cukup Valid
31% - 45%	Kurang Valid
15% -30%	Sangat Kurang Valid

##### b. Analisis Kepraktisan Media

Menganalisis respon guru berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru, dan instrumen kepraktisan untuk respon siswa yang diberikan kepada siswa, kemudian skor dari respon guru dan respon siswa akan diklasifikasikan sesuai dengan kategori skor respon guru dan siswa.

Kategori hasil uji kepraktisan dipergunakan dengan tabel kategori kepraktisan sebagai berikut, (Aperta & Amini, 2021):

**Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media**

Interval	Kategori
76% - 100%	Sangat Valid
61% - 75%	Valid
46% - 60%	Cukup Valid
31% - 45%	Kurang Valid
15% -30%	Sangat Kurang Valid

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan yang bisa dikatakan juga sebagai istilah *Reseach and Development (R&D)*, berfokus pada penelitian dan pengembangan berupa produk media pembelajaran *Flipbook Kvisoft*. Pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* menggunakan aplikasi *Kvisoft*. Hasil dari produk yaitu suatu media pembelajaran *Flipbook Kvisoft* yang sudah dilakukannya validasi oleh para ahli dalam materi, media, dan bahasa.

Pengembangan pada media pembelajaran ini mempergunakan model pengembangan 4D. Ada pula tahap-tahap dalam penerapan model pengembangan 4D yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) dan tahap penyebarluasan (*Dissemination*). Tetapi dalam penelitian ini, membataskan sampai tahap pengembangan (*Development*), disebabkan keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.

##### 1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

###### a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari beberapa tahapan analisis, yaitu:

###### 1) Analisis Awal

Dalam analisis awal mempunyai tujuan dalam mencari tahu persoalan dasar yang ada kemudian selanjutnya akan dipecahkan penyelesaiannya. Analisis awal dijalankan dengan melakukan observasi langsung serta wawancara dengan guru kelas untuk

menentukan masalah dasar yang dihadapi pada saat pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas 4 yaitu dengan ibu Tri Tartik S.Pd. pada tanggal 05 Desember 2022.

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPA guru masih sangat mendominasi serta kurang memberikan kesempatan siswa untuk melakukan percobaan dalam mencari dan memecahkan masalah sendiri. Selain itu kegiatan pembelajaran yang dialami siswa terlihat membosankan yang membuat siswa kurang peduli terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pengatasan masalah tersebut, adapun solusi yang dipilih ialah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan suatu inovasi media pembelajaran pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya sehingga terciptanya pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

###### 2) Analisis Rancangan

Analisis rancangan yang dilakukan adalah untuk mengidentifikasi rancangan pembelajaran yang akan diterapkan, menyusun secara sistematis materi yang akan diajarkan ke siswa. Materi yang terdapat dalam penelitian ini adalah Bagian Tumbuhan dan Fungsinya pada Tema 3 "Peduli Terhadap Makhluk Hidup" Subtema 1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku". Berdasarkan dari hasil analisis awal, siswa lebih tertarik untuk membaca dengan kata-kata yang sederhana yang menampilkan gambar menarik yang berwarna pada gambar, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada saat mempelajari materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan itu materi yang mencakup pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat menjadi media pembelajaran dasar dalam pemahaman siswa agar tercapai tujuan pembelajaran.

### 3) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan mengidentifikasi materi bagian tumbuhan dan fungsinya yang akan diajarkan ke peserta didik. Penyesuaian materi yang akan diterapkan sesuai dengan kebutuhan yang ada pada buku siswa dan guru.

### 4) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran tersusun dari kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada kurikulum 2013.

### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini merupakan tahap yang menghasilkan rancangan terhadap media pembelajaran. Pada tahap perancangan memiliki tiga tahapan, yaitu:

#### 1) Penyusunan Langkah-Langkah

Pada pembuatan produk atau media, peneliti memiliki cara tersendiri dalam penyusunan suatu media pembelajaran yang nantinya dikembangkan, maka dari itu pengembangan media pembelajaran ini tidak terlepas dari keterikatan dengan tujuan pembelajaran. Dari yang di amati oleh peneliti adapun penyusunannya adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun materi pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi suatu konsep dalam pembuatan media pembelajaran.
- b) Menyusun media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat.




#### 2) Pemilihan Format




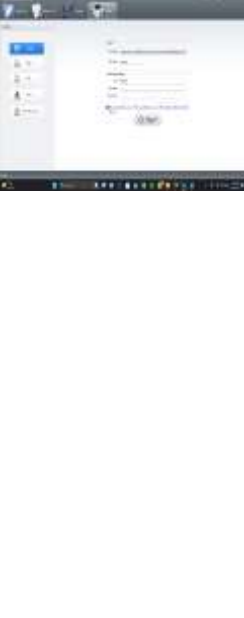
Pada pemilihan format yang dilakukan adalah penetapan format yang sesuai untuk media pembelajaran dari materi yang akan diterapkan. Adapun pemilihan format dalam media pembelajaran *flipbook kvisoft* adalah merancang isi media pembelajaran *flipbook kvisoft*, membuat desain pembelajaran *flipbook kvisoft*, yang meliputi desain gambar, *layout*, serta tulisan.

#### 3) Rancangan

Rancangan dari media pembelajaran *flipbook kvisoft* adalah mendesain *flipbook kvisoft* dengan unik dan semenarik mungkin dalam bentuk buku cetak pembelajaran. Pada proses pembuatan komik ini dilakukan langkah-langkah yang ditempuh dalam pembuatan komik. Adapun langkah-langkahnya ialah sebagai berikut:

**Tabel 3. Rancangan Desain Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft***

No	Rancangan	Keterangan
1.	Menentukan materi yang akan dipaparkan.	Penentuan materi pembelajaran yang akan dipaparkan pada media pembelajaran.
2.		Menyiapkan aplikasi <i>flipbook kvisoft maker</i> untuk desain media pembelajaran.
3.		Setelah aplikasi <i>flipbook kvisoft maker</i> dibuka, pada menu "Add File" lalu klik "Import File" berupa gambar, video atau PDF. Kemudian import background dalam bentuk gambar yang sesuai untuk latar belakang pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> .
4.		Setelah mengimport gambar, maka selanjutnya klik menu "Page

		Edit” untuk bisa dapat menambahkan teks, gambar, video dan file swf.
5.		Mendesain bagian <i>cover</i> sebagai bentuk tampilan awal pada media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> .
6.		Mendesain pada bagian media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> dengan menentukan karakter anak-anak dalam media.
7.		Untuk menambahkan bentuk gambar dan teks dapat memilih pada <i>toolbar</i> yaitu “ <i>element</i> ”.
8.		Setelah mendesain selesai, maka media pembelajaran <i>flipbook kvisoft</i> dapat disimpan dengan memilih menu “ <i>publish</i> ”, lalu memilih “ <i>File Folder</i> ”, dan nama <i>flipbook</i> pada kolom “ <i>File Name</i> ”. Kemudian tekan tombol <i>START</i> .

**c. Tahap Pengembangan (Development)**

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukannya uji kelayakan produk yang telah dilakukan validator ahli, selesai melakukan uji kelayakan maka selanjutnya dilakukan ialah uji coba kelompok kecil pada produk yang telah dinyatakan sebagai produk yang layak digunakan. Adapun langkah dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) Uji Kelayakan / Validasi Ahli

Pada tahap ini media pembelajaran *flipbook kvisoft* akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari 3 ahli yaitu, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validator media pembelajaran ini ditujukan kepada dosen dan guru ahli.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi oleh Guru Sekolah Dasar Al-Washliyah yaitu Ibu Tri Tartik, S.Pd. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *flipbook kvisoft* beserta lembar angket ahli materi terdiri dari tiga indikator. Didapatkan hasil validator ahli materi ialah sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi**

N o	Indikat or Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Kebeneran Konsep Materi	4	18	20
2	Materi	10	44	50
3	Pembelajaran	6	25	30
Jumlah		20	87	100

Sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran *flipbook kvisoft* dari materi sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{87}{100} \times 100\%$$

$$P = 87\%$$

Maka hasil validator oleh Ibu Tri Tartik, S.Pd. diperoleh total skor 87 dengan persentase 87% memasuki kriteria validasi 76% - 100% tingkat validasi sangat valid.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Muhammad Arifin, M.Pd. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *flipbook kvisoft* beserta lembar angket ahli desain media yang terdiri dari tiga indikator. Adapun hasil validator ahli desain media adalah sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Tampilan	10	46	50
2	Pemrograman	4	18	20
3	Pembelajaran	6	28	30
Jumlah		20	92	100

Sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran *flipbook kvisoft* dari desain media sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{92}{100} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Maka hasil validator oleh Bapak Muhammad Arifin, M.Pd. diperoleh total skor 92 dengan persentase 92% memasuki kriteria validasi 76% - 100% tingkat validasi sangat valid.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* divalidasi

oleh dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Bapak Dr. Charles Butar-butur, M.Pd. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran *flipbook kvisoft* beserta lembar angket ahli bahasa yang terdiri dari tiga indikator. Adapun hasil validator ahli bahasa adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
1	Kesesuaian Bahasa	7	32	35
2	Materi	8	37	40
3	Pembelajaran	5	23	25
Jumlah		20	92	100

Sehingga persentase hasil dari penilaian validator media pembelajaran *flipbook kvisoft* dari ahli bahasa sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{92}{100} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Maka hasil validator oleh Bapak Dr. Charles Butar-butur, M.Pd. diperoleh total skor 92 dengan persentase 92% memasuki kriteria validasi 76% - 100% tingkat validasi sangat valid.

2) Uji Kelompok Kecil / Uji Coba Terbatas

Uji kelompok kecil/terbatas ini dilaksanakan di kelas IV SD Al-Washliyah. Adapun tujuan uji kelompok kecil ialah agar mendapatkan respon dan penilaian siswa pada kualitas media pembelajaran *flipbook kvisoft*. Uji kelompok kecil ini melibatkan sebanyak enam siswa terpilih acak, uji coba ini dilakukan dengan memberi langsung media pembelajaran *flipbook kvisoft* kepada siswa untuk dibaca dan diamati, lalu setelahnya setiap siswa akan

diberikan lembar angket untuk diisi oleh siswa. Pernyataan angket terdiri dari tiga aspek yaitu, aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan manfaat. Adapun data yang diperoleh pada uji kelompok kecil akan dianalisis data, berikut adalah persentase uji kelompok kecil terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft*:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{550}{600} \times 100\%$$

$$P = 91,66\%$$

Hasil data uji kelompok kecil pada media pembelajaran *flipbook kvisoft* di SD Al-Washliyah keseluruhannya mencapai 91,66% dengan kriteria media pembelajaran sangat praktis dipergunakan pada media pembelajaran.

## 2. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran *Flipbook Kvisoft*

Pada uji kepraktisan yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SD Al-Washliyah. Berikut ini adalah hasil kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* berupa media pembelajaran untuk respon guru dan respon siswa.

a. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru.

Penilaian angket untuk respon guru dilakukan oleh guru wali kelas IV yaitu dengan Ibu Tri Tartik, S.Pd. di SD Al-Washliyah. Angket respon guru dipergunakan pada penilaian kepraktisan media pembelajaran yang dilihat pada beberapa aspek penilaian terdiri dari: (1) kualitas media, (2) tampilan media, (3) desain isi media. Dari data hasil yang di kemukakan oleh respon guru kelas IV SD Al-Washliyah terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* terdapat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon Guru**

Aspek Penilaian	Skor
Kualitas Media	19

Tampilan Media	37
Desain Isi Media	35
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	<b>91</b>
<b>Persentase</b>	<b>91%</b>

Untuk persentase hasil penilaian media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru diperoleh sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Jika disesuaikan dengan hasil persentase dari respon guru terhadap media pembelajaran *flipbook kvisoft* dengan hasil 91% maka termasuk dalam kriteria sangat praktis.

b. Tingkat kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon siswa.

Angket respon siswa dipergunakan pada penilaian kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang dilihat dari beberapa indikator dari aspek segi penyiaran materi terdiri dari: (1) tampilan, (2) penyajian materi, (3) manfaat.

**Tabel 8. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Untuk Respon Siswa**

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Skor	Persentase	Interpretasi
IV	6	550	91,66 %	Sangat Praktis

Hasil kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon siswa kelas IV SD Al-Washliyah yang berjumlah 6 orang siswa. Untuk persentase hasil penilaian media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon siswa diperoleh sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{550}{600} \times 100$$

$$P = 91,66\%$$

Jika disesuaikan dengan hasil persentase dari respon siswa terdapat

media pembelajaran dengan hasil 91,66% maka termasuk dalam kriteria sangat praktis.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *flipbook kvisoft* menggunakan model pembelajaran 4D pada materi pembelajaran bagian tumbuhan dan fungsinya, terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap penyebarluasan (*dissemination*) yang diperkenalkan oleh Thiagarajan. Pada pengembangan ini peneliti membatasi pengembangan hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*), hal ini disebabkan adanya keterbatasan biaya, waktu dan tenaga.
2. Kelayakan media pembelajaran *flipbook kvisoft* dapat ditinjau dari hasil validasi materi persentase yang diperoleh sebesar 87% dengan interpretasi sangat valid, kemudian aspek media persentase yang diperoleh sebesar 92% dengan interpretasi sangat valid dan kemudian aspek validasi bahasa persentase diperoleh yaitu sebesar 92% dengan interpretasi sangat valid.

Hasil kepraktisan media pembelajaran *flipbook kvisoft* untuk respon guru diperoleh dengan hasil nilai 91% dengan kriteria "sangat praktis" dan untuk respon siswa diperoleh dengan nilai total keseluruhan 91,66% dengan kriteria "sangat praktis". Maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* termasuk dalam kriteria media pembelajaran "sangat praktis" untuk

digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan materi bagian tumbuhan dan fungsinya

### 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook kvisoft* pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya di SD Al-Washliyah dapat digunakan saat dilakukannya proses pembelajaran, agar media pembelajaran *flipbook kvisoft* ini lebih bermanfaat lagi.
2. Peneliti menyarankan kepada peneliti pengembangan selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran *flipbook kvisoft* yang menambahkan variasi atau lebih menarik pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Peneliti berharap bahwa media pembelajaran *flipbook kvisoft* bukan hanya ada pada materi bagian tumbuhan dan fungsinya, melainkan materi lainnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Aperta, M., & Amini, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pro Di Kelas Iv Sd*. 5, 1025–1032.
- Badariah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran .... *Al-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Lkpd Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Smkn 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 281–291. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V9n2.P281-291>
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan

- Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook. *Prosiding Snppm Unj*, 2020, 84–92.
- Helga Femalia, D., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Terhadap Keliling Dan Luas Persegi, Persegi Panjang, Dan Segitiga Serta Hubungan Pangkat Dua Dengan Akar Pangkat Dua Di Kelas Ivsekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1), 3698–3708.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Pasaribu, O. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Winarti (Ed.); 1st Ed.). Umsu Press.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Suardi, M. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran* (1st Ed.). Deepublish.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24042/Djm.V1i2.2279>
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (R. Al-Hana (Ed.); 1st Ed.). Kencana.