

**PENGEMBANGAN MEDIA *KVISOFT FLIPBOOK*
MAKER BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SD NEGERI 10/XI
PONDOK AGUNG**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Memperoleh gelar Sarjana pendidikan



Oleh

ADELWEISS SARALEE

NIM. 18129002

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

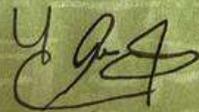
2022

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* BERBASIS
PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU DI KELAS V SD NEGERI
10/XI PONDOK AGUNG

Nama : Adelweiss Saralee
NIM/BP : 18129002/2018
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Dra. Yeti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Padang, April 2022

Disetujui oleh
Pembimbing



Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 19630604 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

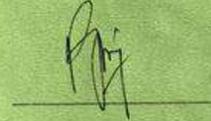
Judul : Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan
Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD
Negeri 10/XI Pondok Agung
Nama : Adelweiss Saralee
NIM / BP : 18129002 / 2018
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 April 2022

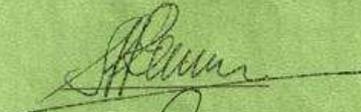
Nama

Tanda Tangan

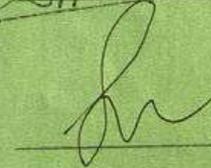
1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd



2. Anggota : Drs. Arwin, M.Pd



3. Anggota : Mai Sri Lena, M.Pd



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adelweiss Saralee

Nim/BP : 18129002/2018

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 1 April 2022

Saya yang menyatakan,



Adelweiss Saralee
Nim. 18129002

ABSTRAK

Adelweiss Saralee. 2022. Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang terdapat di kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung. Sehingga menyebabkan pola pembelajaran yang konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. dan juga disebabkan oleh kurangnya kreatifitas dari guru untuk menciptakan sebuah media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Kvisoft Flipbook Maker* berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran tematik terpadu berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) Pembelajaran 3 dan 4. Validasi dilakukan pada tiga ahli, yaitu: ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak dari segi media, materi, dan bahasa.

Hasil penelitian yang dikembangkan diperoleh hasil tingkat validitas media pembelajaran dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 96% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba pratikalitas media pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Hal ini terlihat dari hasil respon guru dan hasil respon peserta didik. Dimana angket respon guru mendapat nilai 95,7% dengan kategori sangat praktis dan angket respon dari 10 peserta didik mendapat nilai 97% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media *Kvisoft Flipbook Maker* dinyatakan sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Media *Kvisoft Flipbook Maker*, Model ADDIE, Tematik Terpadu, Pendekatan Saintifik.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat beserta karunia-Nya kepada peneliti dalam berjuang menempuh pendidikan. Jika bukan karena curahan rahmat dan karunia-Nya, maka tentulah skripsi ini tidak akan terselesaikan. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada suri tauldan kita Nabi Muhammad SAW dengan hantaran kata Allahumma sholli ala Sayyidina Muhammad wa ala ali sayyidina Muhammad yang telah membawa manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terangmenerang seperti sekarang ini. Semoga kelak di hari akhir kita diakui sebagai bagian dari umat nya dan mendapatkan syafaat nya. Aamiin. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Terselesaikan nya Skripsi ini tentu saja tidak dapat terwujud tanpa bimbingan, dukungan, do'a dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya dengan seluruh kerendahan hati dan rasa hormat, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu

Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Melva Zainil, S.Pd., MT dan UPP III Bandar Buat yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, dan masukan serta nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
4. Bapak Drs. Arwin, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd,M.Pd selaku dosen penguji 1 dan penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Winda Amilia, M.Pd.T selaku validator ahli Media, Bapak Atri Waldi S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi dan Ibu Ari Suriani,M.Pd selaku validator ahli Bahasa yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
6. Seluruh tenaga pengajar jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Kepala sekolah SDN 10/XI Pondok Agung yang telah memberikan izin penelitian dan mau menerima pembaharuan dari Kvisoft Flipbook Maker yang peneliti gunakan.
8. Ibu Novaliana S.Pd dan Ibu Yessi Yanti Mulayana, S.Pd selaku guru kelas V di SD Negeri 10/XI Pondok Agung yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.

9. Teristimewa kepada kedua orang tua peneliti yaitu Ayah (M.Jasuni), Ibunda tercinta (Santi Ekawati, S.Sn) dan Adikku (Aura Helena Monastery) beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moriil maupun materiil.
10. Seluruh teman teman jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2018 khususnya 18 BB 02 dan semua pihak yang sudah mendo'akan penulis dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan iringan terima kasih peneliti memanjatkan do'a kehadirat Allah SWT, Semoga seluruh bantuan yang diberikan tersebut mendapatkan balasan kebaikan yang melimpah dari Allah SWT. Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Padang,.....2022

Adelweiss Saralee

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
B. Hakikat Media Pembelajaran <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	14
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	14
2. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Kvisoft Flip Book Maker</i>	17
3. Langkah-Langkah Media Pembelajaran <i>Kvisoft Flip Book Maker</i>	18
C. Hakikat Pendekatan Saintifik.....	21
1. Pengertian Pendekatan Saintifik	21
2. Karakteristik Pendekatan Saintifik.....	22
3. Komponen Pendekatan Saintifik.....	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Saintifik.....	27
D. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	28
1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	28
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	29
E. Penelitian yang Relevan.....	30
F. Kerangka Berfikir.....	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	36

A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37
Tahap 1. Studi Pendahuluan	37
Tahap 2. Pengembangan Model.....	37
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas	44
1. Subjek Uji Coba.....	44
2. Jenis Data.....	45
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
4. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	54
A. Penyajian Data Uji Coba.....	54
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	54
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	68
B. Analisis Data.....	72
C. Revisi Produk.....	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR RUJUKAN	86
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Penilaian untuk Angket Validasi	46
Tabel 2. Instrumen Ahli Media	47
Tabel 3. Instrumen Ahli Materi	48
Tabel 4. Instrumen Ahli Bahasa	49
Tabel 5. Kategori Validitas	51
Tabel 6. Kategori Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran	53
Tabel 7. Nama Validator	67
Tabel 8. Tampilan Produk Sebelum dan Setelah Revisi	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman Sampul Depan	59
Gambar 2. Halaman Menu Utama dan Petunjuk.....	59
Gambar 3. Halaman Profil Penulis dan Materi	60
Gambar. 4 Halaman KI dan KD	60
Gambar 5. Halaman Tujuan Pembelajaran	61
Gambar 6. Halaman Materi	61
Gambar 7. Halaman Materi dan Evaluasi	63
Gambar. 8 Halaman Evaluasi	63
Gambar. 9 Halaman KD Tujuan Pembelajaran	64
Gambar. 10 Halaman Materi Pembelajaran 3	64
Gambar. 11 Halaman Materi Pembelajaran 4	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	94
Lampiran 2. Bukti Saat Observasi	95
Lampiran 3. Hasil Wawancara Saat Observasi	96
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian	99
Lampiran 6. RPP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4.....	100
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Materi Pertama.....	149
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi Kedua.....	153
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media Pertama	158
Lampiran 10. Hasil Validasi Media Kedua.....	163
Lampiran. 11 Hasil Validasi Bahasa Pertama	168
Lampiran 12. Hasil Validasi Bahasa Kedua.....	172
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa.....	176
Lampiran 14. Hasil Respon Guru	185
Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Validasi	189
Lampiran 16. Hasil Rekapitulasi Praktikalitas Siswa.....	190
Lampiran 17. Hasil Rekapitulasi Praktikalitas Guru	192
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	193
Lampiran 19. Dokumentasi Pengambilan Angket Respon Siswa	199
Lampiran 20. Dokumentasi Pengambilan Angket Respon Guru	200
Lampiran 21. Tampilan Media <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan senantiasa mengupayakan kehidupan manusia ke arah lebih baik yang diperlukan untuk kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan terbaik yang diharapkan oleh setiap masyarakat pada modern ini ialah pendidikan yang menantang dan mengharuskan adanya pendidik yang profesional. (Rusman, 2014:21).

Tujuan pendidikan nasional diwujudkan melalui tercapainya tujuan setiap pembelajaran yang dituangkan secara menyeluruh dalam kurikulum setiap pembelajaran (Reinita, Miaz, Waldi 2019).

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) maka zaman pun semakin berkembang pula. Perkembangan IPTEK sendiri memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. salah satu pengaruh IPTEK dalam dunia pendidikan adalah upaya – upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, serta dalam mempermudah dan mengefesienkan proses belajar mengajar melalui pengaplikasian media pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diperlukan adanya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru (Arwin, Yunisrul, Zuardi 2019)

Guru dituntut agar bisa membuat pembelajaran berpusat kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut di perlukan dukungan dan strategi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan mendesain dan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan ketersediaan teknologi, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan nilai-nilai kehidupan yang termuat dalam setiap pembelajaran.

Menurut (Putri dan Reinita 2020) Guru harus mampu mempersiapkan diri untuk belajar dengan baik dalam meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah. Dimulai dengan melakukan tindakan dalam perumusan tujuan pendidikan yang diselaraskan dengan tingkat perkembangan siswa, karakteristik siswa, minat terhadap media pembelajaran, ketersediaan sumber daya, kemampuan guru dalam melaksanakan pengajaran, dan pemilihan guru. materi yang sesuai dan relevansi model pembelajaran yang akan diterapkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat selama itu pula tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media bisa memperlancar stimulus respon antar siswa dan pengajar sebagai akibatnya konsep dan pesan yang di pelajari bisa tersampaikan secara tepat.

Peranan media pembelajaran sangat menentukan hasil belajar siswa. Kurang memuaskan hasil belajar siswa juga disebabkan oleh salah satunya media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran (Reinita 2019). Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan kualitas yang baik sangat diperlukan agar mendapatkan pengaruh yang signifikan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan media pembelajaran yang efektif dan tidak sia-sia jika diterapkan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 10 Pondok Agung pada hari Rabu 22 September 2021, hari Kamis 23 September, hari Jumat 24 September 2021, Proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Didapatkan oleh peneliti bahwasanya terdapat masalah yang timbul dalam kegiatan pembelajaran berlangsung yakni belum maksimalnya implementasi dari penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selama ini hanya berupa media konvensional berupa gambar dan gambar tersebut pun hanya diperoleh dari gambar yang terdapat pada buku LKS dan pegangan guru. Sedangkan sekolah sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai seperti sudah adanya komputer dan info cus. Dengan adanya

sarana dan prasarana yang memadai ini guru bisa memanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang berlandaskan teknologi.

Penggunaan media berlandaskan teknologi tidak ada sama sekali digunakan selama ini, hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam mengembangkan media yang berkaitan dengan teknologi, guru juga menyampaikan bahwasanya selama ini siswa kurang tertarik akan media yang digunakan dalam proses pembelajaran karena bersifat monoton yang berulang kali setiap harinya memperlihatkan gambar yang terdapat pada buku LKS. Dalam pembelajaran tematik terpadu perlu adanya media yang kreatif dan inovatif guna untuk memacu keaktifan siswa sebagaimana yang diharapkan.

Salah satu media yang mampu memanfaatkan keberadaan teknologi adalah *Kvisoft Flipbook Maker*. Penelitian terdahulu tentang *Kvisoft Flipbook Maker* telah dilakukan oleh Mulyaningsih dan saraswati (2017), Yulinar (2019) serta Agustina dan Fitridajati (2020). Mulyaningsih dan saraswati (2017) membahas tentang “Penerapan Media Pembelajaran Digital flipbook dengan *Kvisoft Flipbook Maker*”,

Penelitian terdahulu di atas mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk peserta didik SMA. Sedangkan media pembelajaran dengan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) masih minim dilakukan. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* di Sekolah Dasar. Salah satu penelitian terdahulu

yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* di Sekolah Dasar adalah penelitian oleh Maharcika (2021) dengan judul “Pengembangan Media Elektronik berbasis *Flipbook Maker* untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku kelas V SD” yang pada hasil penelitiannya memperoleh hasil bahwa media berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD.

Hal ini di perkuat dengan pendapat (Rasiman 2014) mengemukakan bahwa peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis flipbook. Oleh karena itu, pengembangan *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai media pembelajaran tematik terpadu dirasa perlu, karena memiliki beberapa kelebihan. Diantaranya; 1) *Kvisoft Flipbook Maker* disusun dengan menyajikan gambar, musik, animasi dan hiasan lain yang menarik perhatian peserta didik, 2) materi yang disajikan lebih konkrit karena terdapat gambar, musik dan animasi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, 3) *Kvisoft Flipbook Maker* mudah dibuat, tidak memerlukan bahan dan alat yang banyak.

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas peneliti perlu mengembangkan sebuah media agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan untuk menciptakan suasana menyenangkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media *Kvisoft Flipbook Maker*

berbasis pendekatan saintifik pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) pembelajaran 1 dan 2 untuk kelas V SD. Dengan Judul **“Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD Negeri 10/XI Pondok Agung”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V yang valid ?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V yang praktis ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media *Kvisoft Flipbook Maker* berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD adalah :

1. Untuk mengembangkan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V yang valid.

2. Untuk mengembangkan Media *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V yang praktis

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan peneliti hasilkan nantinya berupa media *Kvisoft Flipbook Maker* dengan spesifikasinya sebagai berikut :

1. Media *Kvisoft Flipbook Maker* terfokus pada pembelajaran Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan), Pembelajaran 3 dan 4.
2. Perangkat lunak yang akan penulis gunakan saat pembuatan media pembelajaran ini adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.
3. Hasil dari media pembelajaran ini nantinya akan disediakan berbentuk *Compact Disk (CD)*.
4. Hasil dari media yang dibuat dalam bentuk *Compact Disk (CD)* ini berisi : gambar berwarna diam (images), teks, foto, musik, dan animasi gerak.
5. Pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan CD ini, karena dilengkapi dengan cara penggunaan.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan media yang dapat menarik minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi tematik kelas V tema 8 subtema 1 . Maka manfaat penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Sebagai bahan untuk membantu mahasiswa menyelesaikan penelitian, mahasiswa mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran tersebut sehingga mudah diterapkan ketika menjadi seorang pendidik.

2. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu contoh media pembelajaran yang inovatif dan juga dapat dipertimbangkan untuk menggunakan media ini.

3. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui adanya media pembelajaran yang dapat membantu proses berjalannya pembelajaran, dan membantu menghidupkan suasana dalam kelas sehingga siswa lebih minat belajar.

4. Bagi Peserta Didik

Sebagai bahan untuk membantu dalam proses pembelajaran sehingga minat dan motivasi siswa lebih besar dan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar yang dapat distandarisasi melalui uji validitas, praktikalitas dan efektivitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya bahan ajar yang dikembangkan, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis

tidaknya bahan ajar yang dikembangkan dan uji efektivitas dilakukan untuk melihat efektif tidaknya bahan ajar yang dikembangkan.

Pembatasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada langkah penerapan, karena keterbatasan penulis dari berbagai hal baik dari segi tenaga, waktu dan biaya, maka langkah penerapan (*implementation*) penulis lakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu kelas saja.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan suatu benda yang dapat diindrai, khususnya penglihatan dan pendengaran, baik yang masih ada didalam kelas maupun luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (media komunikasi) pada proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa (Nurmaidah, 2016)
2. *Kvisoft Flipbook Maker* adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat eBook, katalog produk, maupun media pembelajaran seperti yang dikembangkan pada penelitian ini.

3. Pendekatan saintifik adalah suatu jenis pendekatan yang dipakai dalam pembelajaran di Sekolah, baik Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah, yang didasari oleh Kurikulum 2013.
4. Tematik Terpadu merupakan sebuah sistem pembelajaran yang memacu peserta didik untuk lebih aktif mencari, menggali, dan mendapatkan konsep juga prinsip dalam suatu pembelajaran.
5. Model ADDIE adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). (Jamdin and Ratumanan 2020)
6. Validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu produk yang dikembangkan. Kegiatan validitas dilakukan oleh Dosen Universitas Negeri Padang dengan cara memberikan media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya kepada Dosen Validasi.
7. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.