

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN APLIKASI
KVISOFT FLIPBOOK MAKER UNTUK MENINGKATKAN
KOMPETENSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

TESIS



Oleh:

NIKI YULIANTI

21124017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

ABSTRAK

Niki Yulianti, 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya masalah bahan ajar yang digunakan selama ini kurang mendukung proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa Sekolah Dasar. Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar yang dapat membantu meningkatkan kompetensi belajar peserta didik sehingga peserta didik terlatih untuk mengembangkan materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah bahan ajar pembelajaran pada kurikulum merdeka yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam penelitian ini. Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Limo Badak Kecamatan Malalak semester ganjil 2022/2023. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektivitas bahan ajar. Nilai rata-rata praktikalitas bahan ajar dari respon guru dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan nilai rata-rata praktikalitas bahan ajar dari siswa dengan kriteria sangat praktis. Efektivitas bahan ajar terdiri dari penilaian aktivitas siswa dengan kriteria sangat aktif dan hasil belajar siswa yang terdiri dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan diperoleh dengan kategori sangat efektif.

Hasil penelitian dapat dideskripsikan bahwa bahan ajar dengan berbantuan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk validasi bahan ajar diperoleh dengan kategori sangat valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: bahan ajar, aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, Kompetensi Belajar.

ABSTRACT

Niki Yulianti, 2023. "Development of Interactive Teaching Materials (Independent Curriculum) with the Assistance of the Kvisoft Flipbook Maker Application to Improve Learning Competencies of Grade IV Elementary School Students". Thesis. Padang State University Graduate School Basic Education Study Program.

This research is motivated by the problem that the teaching materials used so far do not support the learning process which can improve the learning competence of elementary school students. Therefore, it is necessary to develop teaching materials that can help improve students' learning competence so that students are trained to develop learning materials. The purpose of this research is to develop and produce a valid, practical, and effective learning teaching material in the independent curriculum.

The type of research used in this research is Research and Development (R&D). Researchers used the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) in this study. The test subjects used in this study consisted of students in class IV of SD Negeri 03 Limo Badak, Malalak District, odd semester of 2022/2023. The data analysis technique used is validity analysis, practicality analysis, and analysis of the effectiveness of teaching materials. The average value of the practicality of teaching materials from teacher responses with very practical criteria. While the average value of the practicality of teaching materials from students with very practical criteria. The effectiveness of teaching materials consists of assessing student activities with very active criteria and student learning outcomes consisting of aspects of knowledge, attitudes, and skills are obtained with very effective categories.

The results of the study it can be described that teaching materials with the help of the Kvisoft Flipbook Maker application for validating teaching materials are obtained in very valid, practical, and effective categories.

Keywords: teaching materials, Kvisoft Flipbook Maker application, Learning Competence.

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niki Yulianti
NIM : 21124017
Program Studi : S2 Pendidikan Dasar
Alamat : Jorong Sigiran, Nagari Malalak Utara, Kecamatan Malalak,
Kabupaten Agam
Judul Karya Tulis Ilmiah : Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi KVISOFT
FLIPBOOK MAKER Untuk Meningkatkan Kompetensi
Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah (KTI) di atas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat serta belum pernah diterbitkan sebelumnya kecuali yang secara tertulis diacu dalam karya ilmiah ini dan disebutkan sumbernya sebagai referensi. Apabila terjadi kesalahan dikemudian hari, saya bersedia bertanggung jawab, dituntut dan/atau dihukum sesuai dengan peraturan dan hukum yang berlaku dan Universitas Negeri Padang tidak bertanggung jawab apabila terjadi plagiarisme;
2. Saya mengizinkan kepada pihak Universitas Negeri Padang dan /atau Dosen Pembimbing untuk mengubah format penulisan karya ilmiah dan /atau daftar pustaka saya dan tidak akan dituntut secara hukum;
3. Saya bersedia untuk mempublikasikan/menerbitkan Karya Tulis Ilmiah ke dalam bentuk jurnal yang dikelola oleh pihak Universitas Negeri Padang.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak mana pun.

Padang, 25 April 2024

Yang Menyatakan,



NIKI YULIANTI

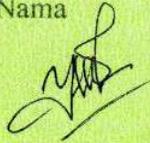
NIM. 21124017

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : **Niki Yulianti**

NIM : 21124017

Nama

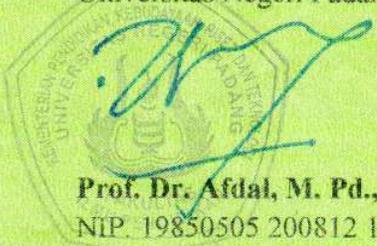


Dr. Yeni Erita, M.Pd
Pembimbing

Tanda Tangan

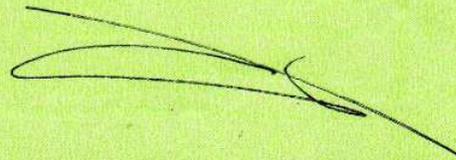
Tanggal

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang,



Prof. Dr. Afdal, M. Pd., Kons
NIP. 19850505 200812 1 002

Koordinator Program Studi
S2 dan S3 Pendidikan Dasar,



Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd
NIP. 19610722 198602 1 002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rasa syukur yang teramat besar ditujukan kepada ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan proposal penelitian tesis ini yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Kurikulum Merdeka dengan Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa kelas IV Sekolah Dasar” dengan tepat waktu. Ucapan shalawat serta salam yang ditujukan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, dengan mengucapkan banyak shalawat kita semua mendapatkan balasannya nanti di yaumul mahsar, Aamiin.

Terima kasih yang begitu banyak kepada Ibu dosen pembimbing Dr. Yeni Erita, M.Pd yang memberikan banyak masukan berupa pengetahuan yang mendasar mengenai proyek penelitian yang sungguh berguna bagi penulis dalam menyelesaikan proposal ini.

Penulis juga mengucapkan ribuan terima kasih kepada teman-teman jurusan pendas angkatan 2021 yang selalu memberikan dukungan moril serta memberikan motivasi dalam penyelesaian proposal penelitian ini.

Penutup kata, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sehingga mampu menyempurnakan penulisan karya ilmiah selanjutnya. Semoga bermanfaat dan bisa dijadikan sebagai acuan bagi penulis lainnya.

Padang,2023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang Masalah	1
2. Identifikasi Masalah	7
3. Pembatasan Masalah.....	8
4. Perumusan Masalah.....	9
5. Tujuan Penelitian.....	9
6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
7. Pentingnya Penelitian	12
8. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian	13
9. Kebaharuan dan Orsinalitas.....	14
10. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
1. Kajian Teori.....	17
2. Penelitian yang Relevan	35
3. Kerangka Berpikir	37

BAB III METODE PENELITIAN	40
1. Jenis Penelitian	40
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	41
3. Subjek Uji Coba.....	46
4. Instrumen Penelitian	46
5. Teknik Analisis Data	49
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan di era revolusi terus bergulir dan berubah dari waktu ke waktu. Untuk itu diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dalam berbagai hal misalnya menggunakan teknik dan strategi pembelajaran yang baik, melengkapi bahan ajar dengan multi media, serta memvariasikan gaya belajar dengan multi metode. Elisa, Leni, Hardiyanto, Fitria (2019) menyatakan bahwa pendidikan merupakan” *a planned activity or process carried out by related component to develop self potensial, maximize ability, Increase knowledge, improve spiritual spirit and have personality that is expected to be suitable with educational goal it self*”. Pendidikan adalah sebuah proses dalam mengembangkan potensi diri, memaksimalkan kemampuan, menambah pengetahuan, meningkatkan jiwa spiritual dan pembentukan kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Seiring dengan perkembangan zaman dunia pendidikan juga mengalami perubahan termasuk diperbaruinya kurikulum (Retna ningsih, 2012). Dalam dekade tahun terakhir ini semuanya sudah serba digital, baik dalam pengajaran maupun pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan pada siswa saat ini tumbuh dan berkembang bersentuhan langsung dengan dunia

digital, sehingga arus informasi yang diterima peserta didik saat ini akan berbeda dengan peserta didik sebelumnya. Oleh sebab itu guru sebagai pelopor pendidikan harus bisa mendesain dan merancang pembelajaran melalui bahan ajar digital agar peserta didik termotivasi dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Rahmi & Erita, 2021) bahwa mendesain pembelajaran IPS yang inovatif dan kreatif perlu dilakukan seorang guru dalam memberikan pelajaran untuk peserta didik Sekolah Dasar khususnya pada pembelajaran IPS. Indonesia sudah mengalami pergantian kurikulum untuk kesekian kalinya dimulai sejak tahun 1947, bahkan pada bulan Februari 2022 lalu Mendikbud ristek telah meluncurkan kurikulum baru dengan nama kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan suatu metode pembelajaran yang mengacu pada pendekatan minat dan bakat peserta didik yang mana mereka dapat memilih pelajaran apapun yang ingin dipelajarinya sesuai fashion yang dimilikinya.

Kurikulum Merdeka dihadirkan agar dapat menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia dan berkarakter sejalan dengan pendapat (Sumarsih dan Marliani, 2022), bahwa kurikulum Merdeka bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, kreatif, gotong royong dan rasa kebhinekaan. Terdapat 3 karakteristik kurikulum Merdeka yaitu pembelajaran berbasis project, fokus (pada materi esensial dan fleksibilitas dalam pembelajaran (Jojo dan Sihotang,2022).

Pada kurikulum Merdeka ini setiap sekolah sudah difasilitasi dengan buku guru dan buku siswa sebagai pengantar materi atau media pembelajaran. Akan tetapi guru hanya menggunakan buku ajar yang ada pada buku siswa dan tidak berusaha lagi untuk melengkapi buku ajar tersebut dengan teknologi digital menjadi buku pembelajaran yang sesuai kebutuhan, lingkungan dan karakter peserta didik. Menurut Daryanti, Desyandri dan Fitria (2019) salah satu penunjang pendidikan yang sangat penting adalah media pembelajaran yang baik.

Hasil analisis terhadap buku siswa kelas IV bab 6 “Indonesia Kaya Budaya dengan Topik Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku” menunjukkan bahwa masih perlu dikembangkan baik dari segi pendalaman materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran yang telah dirancang, maupun dari segi penyajian susunan materi. Buku siswa yang sudah ada seharusnya bukan dijadikan patokan utama bagi guru dalam pembelajaran, tetapi buku siswa yang disediakan pemerintah dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Buku siswa tidak berarti langsung dipakai dan diajarkan kepada peserta didik secara menyeluruh, sebaiknya guru mengembangkan buku yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman dan buku siswa digunakan sebagai buku ajar penunjang yang sesuai dengan lingkungan, kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini terlihat

pada contoh bahan ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran (Lampiran Gambar 1.1)

Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sudah seharusnya disesuaikan dengan perkembangan zaman mengingat semuanya sudah serba digital, apalagi peserta didik saat ini membutuhkan pembelajaran yang mampu memancing dan meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan kurikulum Merdeka yang sedang dilaksanakan. Menurut (Prabowo, 2013) menyatakan bahwa e-book atau buku elektronik memiliki format penyajian yang runtut dari segi bahasanya maupun besar kapasitas keilmuannya serta luas pembahasannya.

Peneliti melakukan observasi di tiga Sekolah Dasar, yakni dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 10 Sasai Kandang, Sekolah Dasar Negeri 01 Campago, Sekolah Dasar Negeri 03 Limo Badak, Kecamatan Malalak, terlihat permasalahan seperti guru masih menggunakan buku paket atau buku cetak konvensional saat menyajikan pembelajaran padahal di sekolah sudah tersedia fasilitas yang lengkap seperti adanya jaringan internet atau wifi, laptop, dan proyektor yang seharusnya dapat menunjang proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti melihat peserta didik kurang aktif dalam belajar dan hanya mengandalkan guru. Rancangan buku pada awal pembelajaran belum membuka skemata peserta didik dan belum mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari.

Materi pada buku siswa belum disajikan dengan tahapan yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Buku pelajaran yang disajikan belum dirancang dengan warna yang menarik, susunan materi pelajaran pada buku guru dan buku siswa masih perlu pengembangan. Pembelajaran belum memanfaatkan media digital yang tersedia di sekolah seperti laptop, proyektor dan LCD tersebut. Guru belum ada memakai model pembelajaran *Learning Cycle 5E* pada pembelajaran IPAS yang menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Belum adanya bahan ajar yang valid, praktis dan efektif di sekolah, sedangkan kalau kita kaitkan dengan tujuan kurikulum Merdeka masih sangat jauh dari yang diharapkan.

Ada beberapa tujuan dari kurikulum merdeka yaitu mengembalikan otoritas sekolah dan pemerintah daerah untuk mengelola sendiri pendidikan yang sesuai dengan kondisi di daerahnya, mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional, menyiapkan tantangan global era 5.0 serta memacu ketertinggalan pembelajaran akibat pandemi covid-19 (Mira Marisa, 2021). Kurikulum Merdeka diupayakan agar kualitas pendidikan Indonesia setara dengan negara maju seperti memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih apa pembelajaran yang diminatinya. Pada bulan Februari lalu Kemendikbud ristek telah meluncurkan kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk mengejar ketertinggalan di saat covid-19. Disamping untuk meningkatkan kemampuan atau potensi peserta didik, kurikulum ini juga dirancang sesederhana mungkin dan fleksibel sehingga dapat menguasai

pembelajaran secara mendalam dan berfokus pada materi esensial serta pengembangan kompetensi peserta didik. Dengan adanya kurikulum Merdeka ini diharapkan mampu mengembangkan kompetensi para peserta didik sehingga menjadi keunggulan tersendiri di mana lebih menekankan pada kebebasan peserta didik dan juga memudahkan para guru dalam memberikan pelajaran kepada peserta didik tersebut.

Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah bukan hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan dari pendidik ke pada peserta didik saja, akan tetapi merupakan suatu proses untuk menanamkan dan mengembangkan konsep atau ide peserta didik yang dikorelasikan dengan pengetahuan awal yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Hal ini cocok dengan model belajar konstruktivis *Learning Cycle 5E* dimana *Learning Cycle 5E* adalah model pembelajaran yang memperhatikan dan mempertimbangkan kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik sebelumnya agar dapat memecahkan masalah nyata di lingkungannya. Disamping itu model *pembelajaran Learning Cycle 5A (Enggement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation)* apabila diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sejalan dengan pendapat (Nur Aslindawati, 2017) bahwa dengan memanfaatkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka salah satu usaha atau solusi yang dapat dilakukan adalah dengan cara menyajikan pembelajaran yang menarik kepada peserta didik dengan membuat suatu rancangan bahan ajar IPAS dengan model *Learning Cycle 5E* dengan berbantuan aplikasi

Kvisoft Flipbook Maker. *Kvisoft Flipbook Maker* itu sendiri adalah suatu aplikasi yang terdiri dari perangkat lunak yang handal yang didesain untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Aplikasi ini mempunyai tampilan yang menarik tak obahnya seperti sebuah majalah digital, flipbook, dan katalog digital lainnya.

Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* juga merupakan suatu aplikasi yang mendukung interaksi dalam pembelajaran karena aplikasi ini bukan menampilkan tulisan –tulisan saja namun juga bisa menyingkronkan dengan animasi bergerak, seperti video dan audio yang mampu menumbuhkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik. Disamping itu, Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini bisa diakses secara online dan secara offline sehingga tidak membutuhkan biaya yang mahal. Buku ajar ini menjabarkan materi pelajaran agar peserta didik mampu memahami permasalahan yang terjadi dalam lingkungan. Peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dalam buku ajar serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir untuk memecahkan masalah nyata dan dekat dengan peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu belajar tanpa atau dengan bimbingan guru. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran baik di rumah maupun di sekolah, sehingga sewaktu belajar di sekolah peserta didik dengan mudah memahami pelajaran yang dibahas.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Buku yang dipakai guru pada awal pembelajaran belum mengaktifkan wawasan dan pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan dipelajari.
2. Materi pada buku siswa belum ditampilkan dengan tahapan yang memudahkan peserta didik dalam memahaminya.
3. Buku ajar yang digunakan belum tersusun secara sistematis dan di rancang dengan warna yang menarik.
4. Belum adanya arahan untuk menerapkan materi pelajaran yang sudah dipelajari oleh peserta didik dalam kehidupan nyata.
5. Materi pada buku guru dan buku siswa masih perlu pengembangan.
6. Guru belum memanfaatkan berbagai media digital yang tersedia di sekolah seperti laptop, proyektor, dan LCD yang mampu menunjang proses pembelajaran.
7. Guru belum ada menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.
8. Guru belum memakai bahan ajar yang valid dalam menyampaikan materi pembelajaran.
9. Guru juga belum memiliki bahan ajar yang praktis digunakan di sekolah.

10. Guru belum memakai bahan ajar yang efektif yang dapat memudahkan kegiatan pembelajaran peserta didik.

11. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang ada dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar fokus pada titik kajian. Diharapkan dengan adanya batasan masalah ini dapat menjawab beberapa permasalahan yang ada. Batasan masalah dalam penelitian ini terdiri dari tiga aspek diantaranya yaitu:

1. Bahan ajar IPAS yang valid dengan model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Bahan ajar IPAS dengan yang praktis dengan model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di kelas IV Sekolah Dasar.
3. Bahan ajar IPAS yang efektif dengan model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di kelas IV Sekolah Dasar.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dipaparkan maka peneliti mengemukakan adanya beberapa rumusan masalah yang ada pada penelitian ini diantaranya adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar IPAS dengan model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di kelas IV sekolah dasar yang valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar IPAS dengan model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di kelas IV sekolah dasar yang praktis ?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar IPAS dengan model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di kelas IV sekolah dasar yang efektif ?

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Untuk menghasilkan bahan ajar IPAS model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* yang valid.
2. Untuk menghasilkan bahan ajar IPAS model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* yang praktis.
3. Untuk menghasilkan bahan ajar IPAS model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* yang efektif.

4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun produk yang diharapkan nanti pada penelitian ini adalah suatu bahan ajar IPAS model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* di kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan sedemikian rupa, dikemas dan dimodifikasi menjadi bahan ajar yang valid, praktis dan efektif:

1. Aspek Isi

Bahan ajar yang dikembangkan ini berisi cakupan materi yang lengkap, luas dan runtut dengan menggunakan model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Bahan ajar ini akan ditampilkan versi seperti buku digital yang sistematis urutannya yaitu terdiri dari sampul luar atau cover, kata pengantar, daftar isi yang runtut, petunjuk belajar yang jelas, standar isi dari materi, kegiatan belajar, evaluasi atau penilaian, rangkuman materi dan daftar rujukan. Bahan ajar ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang memberikan fungsi atau informasi pendukung kepada peserta didik dengan berbantuan aplikasi digital *Kvisoft Flipbook Maker*.

2. Aspek Konstruksi

Bahan ajar ini dimodifikasi dan dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk belajar yang jelas dan terarah sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri menampilkan permasalahan yang berupa pertanyaan sehingga menjadikan peserta didik bisa berpikir kritis. Titik muatan materi yang dibutuhkan peserta didik terdapat di dalam bahan ajar tujuannya untuk memberikan peserta didik

kesempatan dalam memahami dan mengupas materi-materi secara tuntas. Setiap petunjuk-petunjuknya disajikan dalam tampilan yang jelas dan komunikatif sehingga sangat memudahkan bagi pendidik maupun peserta didik dalam memanfaatkannya apalagi dengan menggunakan aplikasi ini.

3. Aspek Kegrafikan

Ukuran kertas yang digunakan dalam bahan ajar ini adalah A4 dengan orientasi kertas potret. Tulisan yang dipakai dalam bahan ajar ini terdiri dari berbagai jenis misalnya jenis huruf, comic San MS, cambria, bodoni MT Black, monotypecore dan course MT. Begitu juga dengan kuran huruf yang dapat kita gunakan juga bervariasi antara 12 sampai 16 PTS. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam bahan ajar ini menggunakan gambar yang diambil dari sumber-sumber yang mendukung seperti internet.

4. Aspek Kebahasaan

Bahan ajar yang akan didesain menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan sesuai dengan ketepatan struktur kalimat, keefektifan kalimat dan kebakuan istilah. Disamping itu bahan ajar ini juga dibuat dengan bahasa yang komunikatif dan interaktif sehingga mampu membangkitkan motivasi peserta didik dan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik tersebut agar dapat memecahkan masalah dalam belajar seperti mengamati, mengidentifikasi dan menganalisis dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dirancang juga mempunyai desain yang menarik disertai dengan gambar interaktif dalam penyusunan sajian materi yang mampu membangun pengetahuan peserta didik.

5. Pentingnya Penelitian

Hasil pengembangan dari perangkat pembelajaran yang berupa bahan ajar IPAS ini hendaknya bias memberikan manfaat diantaranya yaitu:

1. Guru atau tenaga pendidik

Menjadikan suatu referensi bagi seorang guru dalam mengembangkan atau menciptakan sebuah bahan ajar yang bermakna, interaktif, kreatif dan inovatif bagi peserta didik.

2. Pihak sekolah

Menjadi suatu pedoman dalam mengaplikasikan materi ajar yang lebih terbaru salah satunya dengan cara memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti laptop, LCD dan proyektor atau komputer.

3. Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan sehingga termotivasi untuk melaksanakan riset yang berhubungan dengan pengembangan atau desain bahan ajar.

4. Mahasiswa

Bagi mahasiswa dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk mendapatkan rujukan yang berhubungan dengan pengembangan bahan ajar.

5. Masyarakat

Menjadi bahan atau sumber informasi yang Adapun asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan bahan ajar berkaitan dengan pemanfaatan bahan ajar berbasis aplikasi *flipbook maker*

6. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi maupun keterbatasan dalam penelitian yang peneliti lakukan terhadap pengembangan bahan ajar IPAS model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* antara lain:

1. Asumsi pada penelitian
 1. Bahan ajar interaktif yang tersedia yang dapat membuat aktif peserta didik selama proses pembelajaran.
 2. Siswa mampu memulai pembelajaran dengan baik dalam berkelompok maupun secara individu.
 3. Siswa bisa belajar tanpa ataupun dengan bimbingan guru.
4. Keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini
 1. Bahan ajar interaktif ini dicocokkan dengan kurikulum yang berlaku dan materi yang akan diajarkan.
 2. Bahan ajar interaktif berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini membutuhkan sarana pendukung yang lengkap dari sekolah

3. Uji dalam penelitian ini digunakan adalah uji validitas ahli serta pengujian lapangan.

4. Kebaharuan dan Orsinalitas

1. Kebaharuan (*novelty*)

Kebaharuan dari bahan ajar yang didesain saat ini merupakan suatu bahan ajar yang belum ada diteliti atau diterbitkan oleh peneliti terdahulu. Kalaupun ada itu sangat berbeda dengan bahan ajar kurikulum Merdeka digunakan kelas IV SD Sekarang. Kurikulum merdeka baru hadir pada tahun 2022 lalu, sementara penelitian terdahulu hanya mengembangkan model pembelajaran tematik. Peneliti melakukan pengembangan bahan ajar dengan berbantuan sebuah aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* tidak menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Begitu juga dengan penelitian yang sebelumnya belum membahas materi pada Bab 6 dengan topic "Indonesiaku Kaya Budaya" pada mata pelajaran IPAS karena materi ini merupakan materi yang baru ada sejak diberlakukannya kurikulum Merdeka.

Pada penelitian terdahulu juga terdapat pengembangan bahan ajar pada kelas IV namun bukan pada kurikulum Merdeka. Dari segi materi peneliti mengangkat materi pembelajaran IPAS pada Bab 6 di Sekolah Dasar dan memadukannya dengan model pembelajaran lima langkah atau *Learning Cycle 5E*. Dari segi aplikasi peneliti menggunakan aplikasi digital yang buming saat ini cocok digunakan di era abad 21 yang bisa menjawab tantangan perkembangan zaman saat ini. Dari segi kurikulum penulis sengaja meneliti

kurikulum merdeka sebagai kurikulum terbaru yang lagi hangat-hangatnya dibicarakan dan disosialisasikan.

2. Orsinalitas (*originality*)

Orisinalitas dari bahan ajar ini merupakan suatu bahan ajar temuan baru yang belum ada diterbitkan oleh peneliti terdahulu dan sangat berbeda dengan yang peneliti kembangkan sekarang. Peneliti terdahulu belum pernah meneliti aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, karena aplikasi ini baru muncul pada tahun 2020. Begitu juga dengan materi pembelajaran yang ada pada kurikulum merdeka yang diterbitkan pada tahun 2022. Sedangkan aplikasi yang peneliti kembangkan adalah aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dengan materi pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum merdeka.

Keaslian karya ini benar-benar terjaga dan tidak ada plagiasi. Keaslian karya yang dirancang atau di desain belum pernah ditulis oleh orang lain secara tertulis baik dari segi isi, kontruks maupun materi. Orisinalitas atau temuan baru pada bahan ajar ini berbeda dengan temuan sebelumnya dan dapat memberi manfaat kepada masyarakat khususnya pada dunia pendidikan ataupun akademik

3. Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang menjadi perhatian dalam penelitian yang peneliti lakukan untuk mengembangkan bahan ajar supaya menjadi dasar pemahaman yang baik adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar adalah segala sesuatu atau semua fasilitas yang dipakai untuk membantu aktivitas guru berupa alat informasi teks yang tersusun secara sistematis dan runtut maupun secara utuh sehingga mampu membuat siswa mempunyai kompetensi dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.
2. Bahan ajar IPAS model *Learning Cycle 5E* berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan model siklus 5 langkah yaitu *Engagement* (pendahuluan), *eksploration* (eksplorasi), *eksplantation* (eksplanasi), *elaboration* (elaborasi) dan *evaluation* (evaluasi).
3. Bahan ajar IPAS adalah penjabaran atau pembagian dari alur tujuan pembelajaran yang ditata sesuai dengan langkah atau tahap perkembangan peserta didik, guru memiliki kemerdekaan untuk memilih atau memodifikasi bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik.
4. Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan suatu alat perangkat lunak atau software yang dipakai dalam mendesain tampilan buku atau bahan ajar menjadi suatu buku elektronik digital atau buku elektronik berupa *Flipbook*.
5. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melewati kegiatan proses pembelajaran sejauh mana dia telah

mencapai tiga kompetensi atau 3 ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.

6. Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam diri peserta didik untuk mendapatkan perubahan tingkah laku dan pengetahuan pada saat proses pembelajaran.
7. Validitas merupakan sebuah tolak ukur yang menjadikan Tingkat kesahihan atau tingkat keabsahan sebuah instrumen.
8. Praktikalitas adalah dasar yang menjadi kepraktisan atau kemudahan dalam menggunakan bahan ajar yang akan dikembangkan
9. Efektivitas adalah suatu dasar atau acuan apakah bahan ajar yang akan kita kembangkan berhasil membawa perubahan yang baik bagi siswa.