

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *FLIPBOOK* TENTANG MATERI
VIRUS UNTUK KELAS X SMA**



**AZIZAH RAHMALIA JUWITA
NIM. 19031128**

**DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *FLIPBOOK* TENTANG MATERI
VIRUS UNTUK KELAS X SMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**AZIZAH RAHMALIA JUWITA
NIM. 19031128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
DEPARTEMEN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *flipbook* tentang Materi Virus untuk Kelas X SMA

Nama : Azizah Rahmalia Juwita

NIM/TM : 19031161/2019

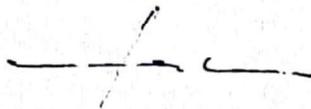
Program Studi : Pendidikan Biologi

Departemen : Biologi

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

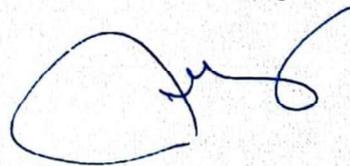
Padang, 15 Desember 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si, M.Biomed.
NIP. 197508152006042001

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing



Relsas Yogica, M.Pd
NIP. 199006022015041004

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

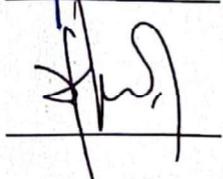
Nama : Azizah Rahmalia Juwita
NIM : 19031128
Program Studi : Pendidikan Biologi
Departemen : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN *FLIPBOOK* TENTANG MATERI VIRUS UNTUK KELAS X SMA

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Biologi, Departemen Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Padang, 15 Desember 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Relsas Yogica, M.Pd	
Anggota	: Drs. Ardi, M.Si	
Anggota	: Ganda Hijrah Selaras, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizah Rahmalia Juwita
NIM/TM : 190311284/2019
Program Studi : Pendidikan Biologi
Departemen : Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Flipbook* tentang Materi Virus untuk Kelas X Sma”** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya, pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S.Si, M.Biomed.
NIP. 197508152006042001

Padang, 15 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



Azizah Rahmalia Juwita
NIM. 19031128

ABSTRAK

Azizah Rahmalia Juwita: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *flipbook* tentang Materi Virus untuk Kelas X SMA

Teknologi yang terus berkembang pesat mendorong pembaharuan di setiap bidang dalam kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan khususnya pada media pembelajaran yang saat ini dapat disajikan dalam bentuk elektronik, satu diantaranya yaitu media pembelajaran interaktif. Berdasarkan observasi diketahui peserta didik kesulitan memahami materi virus, serta peserta didik memerlukan media alternatif yang dapat menunjang pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus untuk kelas X SMA.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan, menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 2 orang dosen Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP sebagai subjek uji validasi, serta 1 orang guru biologi dan 30 orang peserta didik kelas X sebagai subjek uji praktikalitas. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus untuk kelas X SMA. Instrumen yang digunakan adalah angket observasi, angket validitas, dan angket praktikalitas. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil validitas media interaktif memiliki rata-rata 86% dengan kriteria valid. Hasil praktikalitas media interaktif yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata 89% dengan kriteria praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus untuk kelas X SMA memiliki kriteria valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Interaktif, Materi Virus, *Flipbook*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Flipbook* tentang Materi Virus untuk Kelas X SMA”

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) Departemen Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Relsas Yogica, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi bantuan, arahan, masukan dan motivasi kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Ardi, M.Si, dan Ibu Ganda Hijrah Selaras, M.Pd, selaku penguji dan validator yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangun kepada penulis dalam penyempurnaan produk dan skripsi.
3. Ibu Siska Alicia Farma, S.Pd, M.Biomed., sebagai penasehat akademik yang senantiasa mendampingi penulis selama penulis menjadi mahasiswa.
4. Kepala, Wakil Kepala, Majelis Guru dan Staf Tata Usaha SMA Pembangunan Laboratorium UNP.
5. Guru Biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP yaitu Ibu Dean Roslaini, S.Pd, M.M., sebagai responden uji validitas dan uji praktikalitas

6. Peserta didik Kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP sebagai responden uji praktikalitas.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan bernilai ibadah disisi Allah SWT. Penulis berusaha sebaik mungkin dalam menyusun skripsi ini. Namun, apabila terdapat kesalahan pada penulisan dan isi skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca.

Padang, 15 Desember 2023
Penulis

Azizah Rahmalia Juwita
NIM. 19031128

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk.....	6
BAB II. KERANGKA TEORI.....	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Konseptual	20
BAB III. METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21

B. Defenisi Istilah	21
C. Tempat dan Waktu Penelitian	22
D. Subjek dan Objek Penelitian	22
E. Data Penelitian.....	23
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	23
G. Prosedur Penelitian	25
H. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	55
BAB V. PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Ulangan (UH) Kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP	3
2. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi Fase E	14
3. Aspek Penilaian Validasi	17
4. Persentase Validasi.....	31
5. Persentase Praktikalitas	32
6. Capaian Kompetensi Peserta Didik Kelas X SMA	34
7. Tujuan Pembelajaran tentang materi virus untuk kelas X SMA.....	34
8. Rekapitulasi Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Flipbook</i>	46
9. Saran Validator untuk Perbaikan Media Interaktif	47
10. Perubahan Tampilan <i>Cover</i>	48
11. Perubahan Tampilan Capaian Kompetensi	49
12. Perubahan Tampilan Tujuan Pembelajaran	50
13. Tampilan Sumber Gambar	51
14. Tampilan Halaman video	52
15. Rekapitulasi Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Flipbook</i> oleh Guru	53
16. Rekapitulasi Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Flipbook</i> oleh Peserta Didik.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	20
2. Prosedur Penelitian Menggunakan Model Addie	29
3. Tampilan <i>Cover</i> Media Interaktif.....	37
4. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Interaktif.....	38
5. Tampilan Menu Media Interaktif.....	39
6. Tampilan Menu Capaian Pembelajaran	40
7. Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran	41
8. Tampilan Menu Materi Pembelajaran.....	42
9. Tampilan Uraian Materi	43
10. Tampilan Kamu Perlu Tahu	44
11. Tampilan Video Pembelajaran.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru	68
2. Pedoman Wawancara Guru.....	69
3. Hasil Angket Wawancara Guru	72
4. Kisi-Kisi Angket Peserta Didik.....	75
5. Angket Peserta Didik	76
6. Hasil Angket Peserta Didik.....	79
7. Analisis Hasil Observasi Peserta didik	82
8. Kisi-Kisi Angket Validasi	85
9. Angket Validasi.....	86
10. Hasil Angket Uji Validasi oleh Validator	89
11. Analisis Hasil Angket Uji Validitas oleh Validator	98
12. Kisi-kisi Uji Praktikalitas.....	99
13. Angket Uji Praktikalitas Guru.....	100
14. Angket Uji Praktikalitas Peserta Didik	103
15. Hasil Angket Praktikalitas Guru	106
16. Hasil Angket Praktikalitas Peserta didik.....	109
17. Rekapitulasi Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru dan Peserta Didik.....	112
18. Surat Izin Observasi	114
19. Surat Izin Penelitian	115
20. Surat Selesai Penelitian	116
21. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi yang terus berkembang pesat mendorong pembaharuan di setiap bidang dalam kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menuntut guru untuk berinovasi untuk mencari cara dan strategi dalam mengajar (Maryanti & Kurniawan, 2018). Menurut Masykur dkk., (2017), berkembangnya IPTEK berdampak pada perubahan di dunia pendidikan, salah satunya dalam peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan.

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan merupakan usaha dari individu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki untuk meningkatkan taraf kehidupan di masa depan (Kuntoro, 2019). Menurut Firmadani (2020), semakin luasnya kemajuan di bidang teknologi menuntut guru untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran dapat meningkatkan inspirasi peserta didik dalam pembelajaran (Monoafra & Haling 2021),

Media pembelajaran dikenal sebagai perantara atau pengantar informasi maupun pesan dari guru kepada peserta didik dan juga menjadi salah satu alternatif atau faktor pendukung penting untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif. Menurut Febrita & Ulfah (2019), media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang sesuai, diharapkan dapat membantu guru mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran biologi (Lampiran 3) SMA Pembangunan Laboratorium UNP, Ibu Dean Roslaini, S.Pd, M.M., diketahui bahwa kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka untuk kelas X dan Kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII. Pembelajaran biologi di SMA Pembangunan Laboratorium UNP sudah berjalan cukup baik. Namun, terdapat beberapa kendala dihadapi dalam proses pembelajaran seperti kurangnya efektivitas dalam pembelajaran karena kurangnya sumber ataupun variasi media penunjang pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran biologi antara lain buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan *Slide PowerPoint*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik (Lampiran 7) 88% atau 29 peserta didik menyatakan, dalam pembelajaran menggunakan LKPD dan 82% atau 27 peserta didik menyatakan, dalam pembelajaran menggunakan buku paket. Media yang utama digunakan guru adalah buku paket dan LKPD. Pada penggunaan buku paket, peserta didik mengeluhkan desain yang tidak menarik sehingga mengurangi minat peserta didik. Sementara LKPD yang digunakan peserta didik selama ini kurangnya

ilustrasi atau gambar-gambar yang membantu peserta didik untuk memahami konsep.

Berdasarkan hasil angket yang disebar kepada 33 peserta didik kelas X E SMA Pembangunan Laboratorium UNP, materi yang kurang dipahami oleh peserta didik adalah virus. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh ibu Dean Roslaini, S.Pd, M.M. pada wawancara, materi virus merupakan salah satu materi yang kurang dipahami peserta didik. Menurut peserta didik materi tersebut memuat banyak istilah yang sulit dipahami, serta kurangnya ilustrasi gambar atau video. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik pada ulangan harian, yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Ulangan (UH) Kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP

No.	Materi	Rata-Rata Kelas					KKTP
		XA	XB	XC	XD	XE	
1	Keanekaragaman Hayati	60	66	67	60	69	
2	Virus	63	65	52	33	70	
3	Ekosistem	78	82	80	77	80	75
4	Bioteknologi	80	78	75	80	83	
5	Perubahan Lingkungan	85	78	83	84	86	

Sumber: Guru pelajaran biologi SMA Pembangunan Laboratorium UNP

Dapat dilihat dari Tabel 1 bahwa rata-rata nilai UH kelas X pada materi virus belum mencapai Kriteria Kecapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Ketuntasan Pembelajaran merupakan indikator penilaian di kurikulum merdeka dalam menilai sejauh mana kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* dapat dijadikan alternatif penunjang kegiatan pembelajaran. Karena memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, *flipbook* juga dapat

menyajikan informasi pembelajaran secara dinamis, dan *flipbook* memungkinkan peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil analisis angket peserta didik (Lampiran 7) diketahui media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik adalah media yang dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran menggunakan *flipbook*. Pada media ini terdapat gambar dan video yang mudah dipahami, serta memanfaatkan teknologi sehingga sejalan dengan perkembangan teknologi yang menuntut guru dapat memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Yulia, 2013). Salah satu media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook*. Putri dan Wahyudi (2022) telah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook* memperoleh nilai validitas rata-rata yaitu 81% dengan kategori sangat tinggi. Dari penelitian tersebut, pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif penunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka telah dikembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus untuk kelas X SMA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.
2. Materi virus adalah materi dalam pembelajaran biologi yang sulit dipahami oleh peserta didik.
3. Belum tersedia media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus untuk kelas X SMA yang valid dan praktis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus untuk kelas X SMA yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas menurut guru dan menurut peserta didik media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas menurut guru dan menurut peserta didik produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus kelas X SMA.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ditinjau dari beberapa segi, diantaranya:

1. Bagi guru, sebagai salah satu media pembelajaran pada materi virus, yang diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton serta menjadi efektif dan efisien.
2. Bagi peserta didik, sebagai sumber literatur dalam belajar dan informasi yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran biologi dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook*.
3. Bagi peneliti lain, sebagai referensi dan sumber rujukan penelitian relevan untuk penelitian yang lebih luas.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *flipbook* tentang materi virus untuk kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif ini dirancang dengan beberapa perangkat lunak yaitu aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan dibuat elektronik menggunakan *Flipbook corporate*. Dengan pengoperasiannya bisa melalui *PC (Personal computer)* atau melalui *Smartphone*.

2. Media pembelajaran diberi nama media pembelajaran “Basis” (Belajar virus itu asik)
3. Adanya tombol-tombol navigasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran, serta terdapat tombol-tombol pilihan yang sudah *hyperlink* sehingga peserta didik dapat memilih bagian mana yang akan dibaca.
4. Media pembelajaran dibuat berwarna dengan tujuan agar menarik minat peserta didik, sehingga menimbulkan motivasi dalam pembelajaran, dan dilengkapi dengan gambar serta video pembelajaran.
5. Media interaktif nantinya berupa link yang dapat dibagikan melalui *whatsapp* (WA)
6. Komponen yang terdapat pada media pembelajaran dilengkapi dengan Cover, Petunjuk Penggunaan, Profil, Tujuan Pembelajaran (TP), Capaian Pembelajaran (CP), materi pembelajaran yang dilengkapi gambar, video, kegiatan peserta didik yang dimaksudkan untuk mengasah keterampilan peserta didik, serta terdapat soal latihan yang dapat dikerjakan peserta didik dengan menekan jawaban yang diinginkan.