

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU
MENGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK MAKER*
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

ALIFAH BENINDA DESFI
NIM. 19129312

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

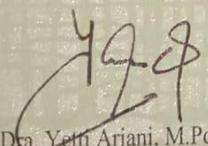
2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK TERPADU
MENGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK MAKER*
DI SEKOLAH DASAR

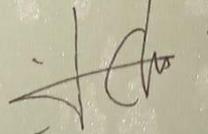
Nama : Alifah Beninda Desfi
NIM/BP : 19129312/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP


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

Padang, Mei 2023

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Dra. Elfia Sukma, M.Pd. Ph.D
NIP. 19630522 198703 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

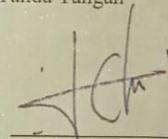
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan
Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar
Nama : Alifah Beninda Desfi
NIM/BP : 19129312/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2023

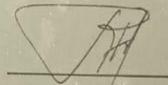
Nama

Tanda Tangan

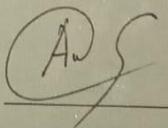
1. Ketua : Dra. Elfia Sukma, M.Pd. Ph,D



2. Anggota : Dra. Rifda Eliyasni, M. Pd



3. Anggota : Ari Suriani, S.Pd, M.Pd



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifah Beninda Desfi
NIM/BP : 19129312/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan
Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar

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, 19 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Alifah Beninda Desfi

NIM. 19129312

ABSTRAK

Alifah Beninda Desfi. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya penggunaan bahan ajar tematik terpadu di kelas V SD. Sehingga menyebabkan pembelajaran yang masih dilaksanakan secara konvensional. Pembelajaran berpusat pada guru dan peserta didik hanya menerima informasi dan juga disebabkan kurangnya kreativitas dari guru. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *FlipBook Maker*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *FlipBook Maker* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analysis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluate* (penilaian). Data dari penelitian ini diperoleh dari lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Sedangkan angket respon terdiri atas angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba penelitian ini adalah 15 orang yang terdiri atas 5 orang peserta didik laki-laki dan 10 orang peserta didik perempuan di kelas V SDN 08 Balai Selasa.

Hasil penelitian ini memperoleh bahan ajar tematik terpadu berupa Aplikasi *Flipbook Maker* yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari tiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media memperoleh hasil akhir sebesar 94% dengan kategori "Sangat Valid". Sedangkan hasil kepraktisan dari angket respon dari 15 peserta didik mendapat nilai 98% dengan kategori "Sangat Praktis" dan angket respon guru mendapat nilai 97% dengan kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* dinyatakan sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar Tematik Terpadu, Aplikasi *Flipbook Maker*, Model ADDIE.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat beserta karunia-Nya kepada peneliti dalam berjuang menempuh pendidikan S1. Jika bukan karena curahan rahmat dan karunia-Nya, maka tentulah skripsi ini tidak akan terselesaikan. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan kita yakni Nabi Muhammad SAW dengan hantaran kata Allahumma Sholli Ala Sayyidina Muhammad SAW wa ala ali sayyidina Muhammad yang telah membawa manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang menerang 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 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 terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Kepala Departemen dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd. Ph,D selaku pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, dan masukan serta nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
3. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M. Pd dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, serta saran dan masukan yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Risda Amini, M.P selaku validator materi, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S, M.Pd selaku validator ahli bahasa dan Bapak Atri Waldi S.Pd.,M.Pd selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk menilai kelayakan Bahan Ajar Tematik Terpadu menggunakan Aplikasi pembelajaran yang peneliti kembangkan.
5. Seluruh tenaga pengajar Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kepala Sekolah SDN 08 Balai Selasa yang telah memberikan izin penelitian dan mau menerima pembaharuan dari Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *FlipBook Maker* yang peneliti gunakan.
7. Ibu Sesniwati, S.Pd. SD selaku guru kelas V di SDN 08 Balai Selasa yang telah memberi izin untuk melaksanakan penelitian ini.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua peneliti yaitu Ayah (Benny Setiawan S.PD, M.M.Pd.) Ibunda tercinta (Wilda) dan Adikku yang tersayang (Ahmad Nur Hafidz) beserta keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tidak terhingga baik moril maupun materil.
9. Seluruh teman saya Demisioner LK 2 HMI Cabang Bukittinggi beserta teman teman saya HMI Komisariat IPMIPA UNP dan teman-teman HMI Cabang Padang yang telah mensupport dan mendoakan saya dalam penulisan skripsi ini.
10. Teman terbaik saya KhaiDesRa Family yang selalu mensupport dan memberikan saya arahan serta semangatnya dalam menjalani akhir penulisan skripsi ini hingga selesai.
11. Seluruh teman perjuangan saya Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019 khususnya 19 AT 02 yang sudah memberikan dukungan dan bantuan dan semangatnya dalam penulisan skripsi ini.
12. Semua pihak yang sudah membantu dan mendo'akan penulis dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan mengucapkan terima kasih peneliti memanjatkan do'a kehadiran 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, Mei 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alifah Beninda Desfi'. The signature is stylized and includes a large loop on the left side.

Alifah Beninda Desfi

NIM. 19129312

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	8
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Hakikat Bahan Ajar	11
a. Pengertian Bahan Ajar	11
b. Karakteristik Bahan Ajar.....	12
c. Tujuan Bahan Ajar	14
d. Macam-Macam Bahan Ajar	15
e. Fungsi Pengembangan Bahan Ajar	17
f. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar	18
g. Komponen Penyusunan Bahan Ajar	19
h. Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar.....	20
2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	21
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	21
b. Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu.....	22
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	23
d. Tahapan-Tahapan Pembelajaran Tematik Terpadu	24

3. Hakikat <i>Flipbook Maker</i>	25
a. Pengertian <i>Flipbook Maker</i>	25
b. Keunggulan <i>Flibook Maker</i>	27
c. Langkah-Langkah Bahan Ajar Menggunakan <i>Flipbook Maker</i>	28
B. Penelitian Yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan.....	36
C. Uji Coba Produk	43
1. Subjek uji coba produk	43
2. Jenis Data.....	44
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
D. Teknik Analisis Data	45
1. Analisis Data Validitas	45
2. Analisis Data Praktikalitas.....	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	49
A. Penyajian Data Uji Coba	49
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	49
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	59
B. Analisis Data.....	62
C. Revisi Produk.....	72
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
A. Simpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR RUJUKAN	85
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Bahan Ajar Tematik Terpadu menggunakan <i>flipbook maker</i>	46
Tabel 2. Skala Penilaian Angket Guru dan Angket Peserta Didik.....	47
Tabel 3 Kategori Kepraktisan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan <i>flipbook maker</i>	48
Tabel 4 Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media	58
Tabel 5. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	63
Tabel 6. Hasil Uji Validasi Ahli Media	64
Tabel 7. Hasil Uji Validasi Ahli Kebahasaan	66
Tabel 8. Analisis Hasil Validasi Aspek Media, Bahasa, dan Materi	66
Tabel 9. Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu Oleh Peserta Didik Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i>	69
Tabel 10. Hasil Praktikalitas Bahan Ajar Tematik Terpadu Oleh Guru Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i>	70
Tabel 11. Hasil Kepraktisan Secara Keseluruhan	71
Tabel 12. Penjabaran Rangkuman Masukan dari Para Ahli	72
Tabel 12.1 Saran dan Revisi Ahli Materi.....	72
Tabel 12. 2 Tampilan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> (Materi)	73
Tabel 12.3. Saran dan Revisi Ahli Media	73
Tabel 12.4 Tampilan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> (Media)	74
Tabel 12.5. Saran dan Revisi Ahli Bahasa.....	75
Tabel 12.6 Tampilan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i> (Bahasa)	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengumpulan Materi Tematik terpadu PB1,2 dan 3	39
Gambar 2. Mendesain Lembaran	39
Gambar 3. Memasukan Materi Pembelajaran yang dikembangkan.....	40
Gambar 4. Mempublik Bahan Ajar melalui Aplikasi atau Link	40
Gambar 5. Halaman Sampul Depan/Cover	54
Gambar 6. Halaman Kata Pengantar dan Daftar Isi	54
Gambar 7. Halaman Menu Utama dan Profil Penulis.....	54
Gambar 8. Halaman Petunjuk Belajar dan Petunjuk Penggunaan Tombol	55
Gambar 9. Halaman Pembelajaran 1	55
Gambar 10. Halaman Pembelajaran 2.....	56
Gambar 11. Halaman Pembelajaran 3.....	57
Gambar 12. Halaman Penutup	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	93
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi	94
Lampiran 3. Bukti Saat Observasi	95
Lampiran 4. Pedoman Wawancara Guru	96
Lampiran 5. Hasil Wawancara Saat Observasi dengan guru wali kelas V SD NEGERI 08 Balai Selasa	97
Lampiran 6. Kuesioner Studi Pendahuluan Menemukan Permasalahan Tentang Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook</i> <i>Maker</i> di Sekolah Dasar	99
Lampiran 7. Kisi-Kisi Angket Kegemaran Peserta Didik 1	102
Lampiran 8. Jawaban Angket Kegemaran Peserta Didik 1	103
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Angket Kegemaran Peserta didik 1	105
Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Kegemaran Peserta Didik 2	106
Lampiran 11. Jawaban Angket Kegemaran Peserta Didik 2	107
Lampiran 12. Hasil Rekapitulasi Hasil Angket Kegemaran Peserta didik 2	109
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 14. Surat Balasan Izin Penelitian	111
Lampiran 15. RPP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1	112
Lampiran 16. RPP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2	125
Lampiran 17. RPP Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3	142
Lampiran 18. Kisi-Kisi Lembar Validasi	162
Lampiran 19. Lembar Validasi Ahli Materi Pertama	165
Lampiran 20. Lembar Validasi Ahli Materi Kedua	168
Lampiran 21. Lembar Validasi Ahli Media Pertama	171
Lampiran 22. Lembar Validasi Ahli Media Kedua	175
Lampiran 23. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan Pertama	179
Lampiran 24. Lembar Validasi Ahli Kebahasaan Kedua	185
Lampiran 25. Hasil Respon Guru	191

Lampiran 26. Hasil Respon Peserta Didik	195
Lampiran 27. Hasil Rekapitulasi Validasi	210
Lampiran 28. Hasil Rekapitulasi Praktikalitas Guru.....	211
Lampiran 29. Hasil Rekapitulasi Praktikalitas Peserta Didik	212
Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian Pengambilan	213
Lampiran 31. Dokumentasi Pengambilan Angket Respon Peserta Didik	217
Lampiran 32. Dokumentasi Pengambilan Angket Respon Guru	218
Lampiran 33. Tampilan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi <i>Flipbook Maker</i>	219

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan membantu pendidik serta peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Andi Prastowo, 2018) bahan ajar ialah segala bentuk bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dan bahan ajar adalah sesuatu yang berisi informasi dan pengetahuan atau materi pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, bahan ajar juga berperan sebagai *Medium* yang menjadi perantara dalam kegiatan penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber (pendidik) kepada orang yang belajar (peserta didik). Bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktvitasnya dalam proses pembelajaran dan juga sebagai alat evaluasi pencapaian pemahaman konsep.

Bahan ajar dalam proses pembelajaran menempati posisi penting karena bahan ajar merupakan materi yang akan disampaikan/disajikan. Tanpa adanya bahan ajar keberhasilan pembelajaran tidak dapat terwujud. Kesesuaian bahan ajar dengan tujuan atau kompetensi yang diharapkan akan menentukan tercapai tidaknya tujuan atau kompetensi pembelajaran yang diharapkan (Handoyo,2020).

Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar `pada dasarnya dapat meningkatakan minat dan motivasi peserta didik. Bahan ajar yang disusun secara sistematis dan lengkap akan mampu memotivasi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar sangat berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar perlu dikembangkan agar dapat meningkatkan kualitas proses dan

hasil belajar peserta didik secara individu dan keseluruhan dengan menggunakan bahan ajar (Salwani, 2021).

Adip Wahyudi (2021) Penggunaan bahan ajar merupakan suatu komponen yang tidak terlepas dalam suatu proses pembelajaran, dimana sangat diperlukan untuk target pencapaian kompetensi siswa. Pengembangan bahan ajar adalah semua bahan yang ada dibutuhkan oleh pendidik dalam merencanakan serta mengevaluasi kegiatan belajar. Semua bahan yang terkandung dalam bahan ajar yang meliputi dari pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap merupakan suatu acuan bagi para peserta didik. Pendidik menjadi lebih mudah dengan adanya bahan ajar untuk memahami materi dalam pembelajaran secara mendalam, serta memudahkan dalam melakukan pengajaran. Pengembangan bahan ajar juga memungkinkan menghilangkan rasa bosan pada pelajar dalam mempelajari materi yang telah disediakan, serta manfaat bahanajar oleh pendidik maupun peserta didik. Pengembangan bahan ajar tersebut sangat membantu pendidik dan pesertadidik pada proses tercapainya kegiatan belajar mengajar.

Materi dalam buku ajar sebaiknya memerhatikan kebutuhan anak yang berada pada usia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Pada masa usia tersebut anak berada dalam perkembangan kemampuan kognitif tingkat operasional konkret (Wijiningsih, Wahjoedi, & Sumarmi, 2017). Anak memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan mulai mengembangkan cara berpikir logis yang berhubungan dengan objek konkret.

Akan tetapi, bahan ajar yang sudah ada masih belum memanfaatkan lingkungan sekitar peserta didik sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat mengaitkan materi dengan permasalahan nyata yang bertujuan mengembangkan kemampuan bernalar peserta didik dengan baik (Alfi, Sumarmi, & Amirudin, 2016).

Salah satu yang perlu diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar adalah bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan kebutuhan

peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, pembelajaran di dalam kelas akan menjadi lebih terarah dan terstruktur. Bahan ajar juga diberikan materi pembelajaran pendidik harus memberikan materi pembelajaran yang sejalan dengan kehidupan peserta didik sendiri (Lestari, 2017).

Menurut Mudlofir (2012: 131), ciri-ciri bahan ajar yang baik yaitu (1) menimbulkan minat baca. Biasanya dengan menyisipkan gambar, tabel, dan dengan menggunakan warna. Sehingga siswa akan tertarik membaca bahan ajar tersebut. (2) ditulis dan dirancang untuk siswa. Bahan ajar yang digunakan hendaknya disesuaikan dengan keadaan dan kondisi psikologis siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Misalnya, untuk siswa SD bahan ajarnya mengandung unsur permainan dan ilustrasi yang menarik agar siswa tersebut dapat memahami materi dengan baik. (3) menjelaskan tujuan instruksional. (4) disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel. Maksudnya adalah bahwa bahan ajar yang disusun dapat diterapkan atau digunakan sesuai dengan kondisi sekolah maupun kelas. (5) struktur berdasarkan kebutuhan siswa dan kompetensi akhir yang akan dicapai. (6) memberi kesempatan pada siswa untuk berlatih. (7) mengakomodasi kesulitan siswa.

Bahan ajar yang dikembangkan harus memperhatikan tampilan dan keindahan dari segi estetika sehingga membuat peserta didik bersemangat dalam belajar yang mengakibatkan peserta didik termotivasi untuk belajar. Bahan ajar yang dikembangkan harus menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan harus holistik sehingga bahan ajar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah-masalah kompleks, meningkatkan kolaborasi, mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi, meningkatkan keterampilan peserta didik. Dapat memberikan pengalaman

kepada peserta didik pembelajaran serta materi dalam bahan ajar harus luas (Magdalena, 2020).

Pentingnya mengembangkan bahan ajar di sekolah dasar yaitu (1) peserta didik memperoleh kebutuhan sesuai dengan tuntutan yang telah ditentukan kurikulum (2) berkurangnya ketergantungan terhadap buku guru dan buku siswa (3) peserta didik memperoleh pengetahuan yang didapat dari berbagai sumber referensi yang terdapat di dalam bahan ajar (4) guru memperoleh tambahan ilmu dan pengalaman serta pengetahuan setelah membuat bahan ajar (5) pelaksanaan pembelajaran yang dibantu oleh bahan ajar menjadi lebih efisien (Wahyudi, 2021). Tanpa adanya bahan ajar di sekolah dasar maka guru kekurangan sumber atau referensi buku yang diajarkan di dalam kelas, siswa sulit memahami pelajaran yang diajarkan guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, keterampilan pembelajaran guru hanya menjelaskan tanpa memberikan langsung di dalam kelas (Arief, 2022)

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas V SDN 01 Balai Ahad pada tanggal 16 November 2023, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu : (1) Dalam kegiatan belajar mengajar guru hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa buku siswa sebagai sumber belajar (2) Pendidik masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah (3) guru masih belum mampu mengajak peserta didik untuk bersikap disiplin dalam proses pembelajaran misalnya disiplin dalam segi waktu (4) Pada pembelajaran keterampilan guru hanya menjelaskannya tanpa memberikan praktik langsung. Hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, mereka kurang berminat untuk melakukan pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran tematik terpadu karena kurangnya bahan ajar yang bervariasi.

Kemudian pada tanggal 13 dan 14 Oktober 2022 peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN 08 Balai Selasa. Pada kegiatan observasi

dan wawancara di sekolah tersebut ditemukan bahwa (1) Pembelajaran telah menggunakan kurikulum 2013. (2) Menyediakan fasilitas berupa laptop dan print yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar, akan tetapi tidak dipergunakan sebagaimana mestinya pada pelaksanaan pembelajaran. (3). Memiliki jaringan *Wifi* sekolah dan proyektor 4) Guru mengajar hanya menggunakan buku paket saja dalam proses pembelajaran serta sesekali menggunakan proyektor. Dari hasil wawancara dengan peserta didik di SD tersebut, peserta didik mengatakan bahwa mereka tidak suka belajar menggunakan proyektor karena hanya ada gambar-gambar saja. Adapun kendala guru tidak dapat membuat bahan ajar yang bervariasi yakni guru tidak memiliki cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang bervariasi yakni guru tidak memiliki cukup waktu serta guru belum memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang mudah dibuat dan digunakan, serta dapat diakses melalui perangkat digital yaitu bahan ajar tematik terpadu yang dikembangkan dengan menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker*.

Flipbook Maker merupakan sebuah platform untuk membuat suatu file PDF menjadi seperti sebuah buku, majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain. Pemanfaatan platform *Flipbook Maker* dapat membuat tampilan buku supaya lebih menarik dan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audi juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan mudah digunakan (Ramdania,2013). *Flipbook Maker* ialah sebuah perangkat lunak yang sesuai apabila dipergunakan sebagai media pembelajaran karena dalam aplikasi ini dapat untuk menambahkan berbagai fitur seperti animasi gerak, video, gambar, serta audio yang dapat menjadi media pembelajaran interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik dan membuat kegiatan belajar mengajar tidak monoton (Wibowo & Pratiwi, 2018). Bahan ajar ini

diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Tematik Terpadu.

Penelitian terdahulu mengenai bahan ajar menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini telah dilakukan oleh Putriani (2021) dengan berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan *Flipbook Maker* Pada Tema 4 Hidup Bersih Dan Sehat SubTema 1 Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubalan Kangin Kabupaten Gianyar”. Penelitian yang dilakukan oleh Sindi Natri Tilova (2022) dengan judul “Pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di kelas V SD”. Dan penelitian yang dilakukan oleh Harti (2020) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Aplikasi Flip Book Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD”.

Penelitian di atas mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi yaitu *Flipbook* yang berbentuk audio visual dan pada pembelajaran Tematik Terpadu di SD. Sedangkan pengembangan bahan ajar tematik terpadu yang peneliti kembangkan berupa produk yang terdiri dari audio visual dan visual serta kuis yang menarik.

Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dan sesuai dengan perkembangan zaman, peneliti akan mengembangkan bahan ajar tematik terpadu dengan sebuah aplikasi perangkat lunak yang bernama *Flipbook Maker*. Aplikasi ini adalah salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan untuk bahan ajar tematik terpadu. Aplikasi *Flipbook Maker* ini masih awam diketahui maupun digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Masih sedikitnya pengetahuan mengenai aplikasi ini padahal aplikasi ini sangat membantu peserta didik akan lebih aktif dan semangat dalam belajar karena peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari (Zuardi,2022)

Sejalan dengan itu, sebagaimana yang diungkapkan oleh (Rasiman, 2014) bahan ajar tematik terpadu menggunakan *Flipbook* ini diharapkan

menjadi alternative pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan dan berisikan materi pelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Trianto, 2010)

Bahan ajar Tematik Terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang menyampaikan materi pembelajaran dengan kombinasi dari gambar, *slide*, video dan audio sehingga pembelajaran lebih menarik dan juga bisa menjadi sarana untuk melakukan tes atau quis. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Meita, 2017)

Agar penggunaan bahan ajar menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* ini dengan pembelajaran yang maksimal maka di dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu ini merupakan teknik pembelajaran terpadu, utuh dan menyeluruh yang mengaitkan beberapa konsep dari beberapa tema sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bermakna (Indrawini, dkk., 2021). Peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *Flipbook Maker*. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini sebagai media pembelajaran tematik terpadu dirasa perlu, karena memiliki beberapa kelebihan, diantaranya : 1) Bahan ajar tematik terpadu disusun dengan menyajikan gambar, music, animasi dan hiasan lain yang menarik perhatian peserta didik, 2) Materi yang disajikan lebih konkrit karena terdapat gambar, music dan animasi, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi, 3) *Flipbook Maker* mudah dibuat, tidak memerlukan bahan dan alat yang banyak

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi flipbook maker di sekolah dasar?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi flipbook maker di sekolah dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *flipbook maker* di sekolah dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *flipbook maker* di sekolah dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Bahan ajar pembelajaran yang dihasilkan adalah bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*
2. Bahan ajar yang dikembangkan dapat digunakan pada smartphone dan computer.
3. Bahan ajar didesain melalui word dan pdf lalu diaplikasikan melalui Aplikasi *Flipbook Maker* serta dapat diakses menggunakan *Link* secara online melalui computer, laptop maupun *Smartphone*.
4. Bahan ajar dapat mempermudah peserta didik memahami pembelajaran.
5. Bahan ajar berisi materi, video dan gambar serta latihan quiz pada soal.
6. Bahan ajar berlatar belakang penuh warna (*full colour*).

E. Manfaat Pengembangan

1. Bagi peneliti, untuk menambahkan pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pelaksanaan penelitian tentang pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *flipbook maker* di SD.

2. Bagi guru, meningkatkan variasi bahan ajar pendidik untuk pelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *flipbook maker* di SD.
3. Bagi peserta didik, menambah sumber belajar bagi peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dari pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* ini dapat menghasilkan sebuah produk untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Bahan ajar Tematik Terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yang dikembangkan sesuai standar melalui uji validitas dan praktikalitas. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* juga diharapkan dapat menambah ketertarikan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga memberikan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan serta dapat menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik.

Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD menggunakan model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ADDIE menurut Cahyadi (2019) merupakan perwujudan dari perancangan sebuah produk dalam hal ini adalah bahan ajar. Model ADDIE terdiri dari *analysis* (analisis), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi).

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada penerapan model ADDIE pada tahap pada *evaluation* (evaluasi) yaitu pelaksanaan uji praktikalitas mempertimbangkan tenaga, waktu, pikiran dan biaya, maka peneliti melakukan hanya dengan skala terbatas yaitu satu SD.

Adanya keterbatasan tersebut, penulis melakukan dengan skala kecil di kelas V SDN 08 Balai Selasa, Kabupaten Agam dan pengembangan dilakukan dengan materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran 1,2 dan 3.

G. Definisi Istilah

1. Bahan Ajar Tematik Terpadu merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis untuk membantu keterlaksanaan proses pembelajaran (Desyandri, 2018)
2. *Flipbook Maker* merupakan aplikasi untuk membuat sebuah buku, modul dan majalah dalam bentuk elektronik. Dalam *FlipBook Maker* dapat menyisipkan gambar, video, dan audio sehingga membuat modul menjadi terlihat menarik.
3. Validitas dimaksudkan untuk memastikan apakah instrumen yang telah dibuat layak dan mengukur apa yang hendak diukur Suharsimi dalam (Setyawan, Febri, 2017:132)
4. Praktikalitas yaitu tingkat kepraktisan dan kemudahan yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran yang sudah dikembangkan (Rahmat dan Irfan (2019:50))

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan suatu seperangkat bahan yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan serta suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar. (Mudjiran, Safitri dan Taufik, 2019) hal ini didukung oleh pendapat (Desyandri, 2018) bahan ajar ialah seperangkat materi yang disusun secara sistematis serta membantu dan terlaksananya suatu proses pembelajaran.

Bahan ajar adalah bahan atau materi pembelajaran (*instructional materials*) yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Cahyadi, 2019). Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan keterampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara rinci, ada beberapa jenis materi pembelajaran yang terdiri dari dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur).

Bahan ajar juga merupakan segala sesuatu bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses selama pembelajaran di kelas (Weriyanti et al., 2020). Bahan ajar juga disusun berdasarkan dari tujuan pembelajaran, karakteristik pada peserta didik dan strategi pembelajaran untuk setiap tujuan pembelajaran (Cahyadi, 2019) .

Bahan ajar berisi informasi baik cetak maupun elektronik (elektronik) yang digunakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mencakup dengan materi ajar dengan tujuan umum pembelajaran penyampaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dan beberapa materi tambahan sebagai

pengayaan maupun untuk remedial. Penggunaan bahan ajar yang akan mendorong peserta didik untuk menggali pengetahuan serta keterampilan yang dipelajari secara mendalam. Bahan ajar ini bisa membantu praktisi di lapangan untuk mengajarkan pelajaran secara utuh, yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotor (Reinita & Amini, 2018).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bahan ajar yang dapat digunakan dengan segala hal oleh pendidik dan peserta didik untuk kebutuhan proses pembelajaran baik yang berasal dari produk teknologi maupun cetak, audio visual, Menggunakan komputer maupun teknologi terpadu.

b. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar yang baik ialah bahan ajar yang dapat memenuhi karakteristik dari bahan ajar itu sendiri. Menurut Jasmadi dalam (Mujiono, 2019) karakteristik bahan ajar ialah :

1. *Self Contained* dalam bahan ajar harus berisi satu kesatuan materi yang utuh.
2. *Stand alone* bahan ajar yang dikembangkan dan bisa digunakan sendiri tanpa harus melibatkan bahan ajar yang lain.
3. *Self instructional* melalui bahan ajar, siswa dapat membelajarkan dirinya sendiri. Di dalam bahan ajar harus memuat tujuan pembelajaran yang jelas agar siswa dapat mengukur sendiri pencapaian hasil belajarnya.
4. *User friendly* bahan ajar harus sesuai dengan perkembangan penggunaannya sehingga siswa mudah memahami isi bahan ajar tersebut.
5. *Adaptive* bahan ajar harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Menurut Tarigan dalam bukunya (Abidin, 2014:267) menyatakan bahwa karakteristik pengembangan bahan ajar yaitu : (1) Menyediakan satu sumber yang teratur dan bertahap (2)

Mencerminkan sudut pandang yang modern dalam penyajiannya (3) Menyajikan fiksasi awal bagi tugas (4) Menyajikan pokok masalah yang kaya dan sensasi (5) Menyediakan aneka model (6) Menjadikan sumber bahan evaluasi.

Selanjutnya karakteristik bahan ajar juga disampaikan oleh Lestari (2013) ialah :

- a) Bahan ajar dapat menginstruksikan diri oleh peserta didik untuk belajar mandiri. Oleh karena itu, dalam sebuah bahan ajar harus memuat tujuan pembelajaran dan kegiatan dalam bentuk materi.
- b) Bahan ajar yang dapat dikembangkan serta digunakan untuk satu kompetensi dan tidak bergantung pada bahan ajar yang lain.
- c) Bahan ajar yang dikembangkan harus bisa menyesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.
- d) Semua materi pembelajaran yang terdiri dari satu kompetensi tidak boleh terpisah pisah di dalam bahan ajar yang lain dan harus komplit di dalam satu bahan ajar yang utuh.
- e) Materi, petunjuk dan informasi yang ada pada bahan ajar hendaknya dapat digunakan dengan mudah bagi penggunanya.

Menurut Depdiknas (dalam Arsanti, 2018) Karakteristik bahan ajar adalah substansi materi yang diakumulasikan dari kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum, mudah dipahami, memiliki daya tarik, dan mudah untuk dibaca.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar terdapat beberapa karakteristik atau aspek yang perlu diperhatikan baik itu segi materi, penyajian, sampai segi bahasa yang digunakan dalam bahan ajar tersebut yang merupakan satu kesatuan yang khusus dan harus diperhatikan guru dalam pengembangan bahan ajar tersebut. Karakteristik dari sebuah bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang memuat materi yang

sesuai dengan kompetensi dasar, disajikan dengan menarik serta mengikuti perkembangan teknologi, dan tidak bergantung dengan bahan ajar lain, dan mudah untuk dipahami sehingga dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri.

c. Tujuan Bahan Ajar

Bahan ajar disusun dengan berbagai tujuan yang ingin dicapai serta terlaksananya proses pembelajaran yang baik. Menurut Depdiknas (Dalam Rahmadani, 2018) tujuan penyusunan bahan ajar sebagai berikut :

- 1) Memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran
- 2) Menghasilkan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik, sekolah dan daerah.
- 3) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif sumber belajar yaitu dalam bentuk bahan ajar.

Sedangkan menurut Prastowo (Dalam Guntur, dkk., 2017) tujuan dari penyusunan bahan ajar sebagai berikut :

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran
- b. Menyediakan berbagai jenis sumber belajar bagi peserta didik, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik
- c. Kegiatan pembelajaran lebih menarik bagi guru dan peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas tujuan penyusunan bahan ajar, maka disimpulkan bahwa tujuan penyusunan bahan ajar merupakan menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan tujuan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik. Penyusunan bahan ajar menghasilkan sumber pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran berjalan dengan efektif, interaktif dan menarik dan menghasilkan sumber belajar sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

d. Macam-Macam Bahan Ajar

Ada berbagai macam bentuk bahan ajar dapat membantu proses pembelajaran. Menurut Prastowo (dalam Magdalena, dkk. 2020) bahan ajar terbagi empat yaitu berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat dan susbtansi (isi materi).

a) Bahan ajar berdasarkan bentuk

Menurut Prastowo (dalam Magdalena, dkk 2020:315) Bahan ajar berdasarkan bentuknya terbagi menjadi empat yaitu:

1. Bahan ajar cetak (printed), bahan ajar yang disusun menggunakan kertas dan dapat sebagai alat pembantu proses pembelajaran dengan memberikan informasi materi. Contoh: buku, modul, handout, brosur, lembar kerja peserta didik, leaflet, wall, chart, gambar/foto, model, atau maket.
2. Bahan ajar dengar (audio) atau program audio, bahan ajar yang dapat dimainkan dan didengarkan langsung. Bahan ajar ini menggunakan sinyal radio secara langsung. Contoh: radio, piringan hitam, kaset, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual), Bahan ajar yang memiliki gambar bergerak secara sekuensial dan sinyal audio sehingga terjadi kombinasi antara gambar dan suara. Contoh: video, film dan compact disk.
4. Bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), bahan ajar yang terkombinasi dua atau lebih media atau didalamnya terdapat audio, video, teks, gambar, grafik dan animasi). Contoh: Compact Disk Interaktif.

b) Bahan ajar berdasarkan cara kerja

Jika dilihat dari sifatnya Menurut Prastowo (dalam Magdalena, dkk 2020:316) maka bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi lima macam, yaitu:

1. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, Bahan ajar yang dapat langsung digunakan dan tidak perlu menggunakan alat proyektor untuk memproyeksikan isi materi didalamnya. Contoh: Foto/gambar, display, diagram, model dan sebagainya.
 2. Bahan ajar yang diproyeksikan. bahan ajar yang isi materi harus menggunakan alat proyektor untuk dapat dilihat dan dipelajari oleh peserta didik. Contoh: filmstrips, slide, overhead transparencies (OHP), dan proyeksi komputer.
 3. Bahan ajar audio, bahan ajar yang dapat dimainkan dan didengarkan langsung menggunakan sinyal radio. Alat bahan ajar audio diantaranya, CD, VCD dan kaset.
 4. Bahan ajar video, bahan ajar yang berupa gambar bergerak dan menggunakan alat pemutar untuk menghidupkannya. Contoh: video, film, dan sebagainya.
 5. Bahan ajar komputer, bahan ajar noncetak yang membutuhkan komputer untuk membuat dan menampilkan materi pembelajaran. Contoh: *computer based multimedia* atau *hypermedia* dan *Computer Mediated Instruction (CMI)*
- c) Bahan ajar berdasarkan sifatnya

Menurut Prastowo (dalam Magdalena, dkk 2020:317) Berdasarkan sifatnya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1. Bahan ajar berbasis cetak. Bahan ajar berbentuk cetak diantaranya: buku, panduan belajar peserta didik, lembar kerja peserta didik, pamphlet, foto dan sebagainya.
2. Bahan ajar berbasis teknologi. Bahan ajar berbasis teknologi diantaranya: siaran radio, slide, film, video interaktif dan sebagainya.
3. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik dan proyek. Contohnya: lembar observasi, kit sains, lembar wawancara, dan sebagainya.

4. Bahan ajar yang diperlukan untuk interaksi dengan manusia (khususnya untuk pendidikan jarak jauh). Contoh: handpone, telepon, video conferencing, dan lainnya.

d) Bahan ajar berdasarkan substansinya

Menurut Prastowo (dalam Magdalena, dkk 2020:318) Bahan ajar berdasarkan substansinya adalah bahan ajar yang didalamnya terdapat pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Segala aspek ini harus dipelajari peserta didik untuk mencapai kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan. Dapat dikatakan materi didalam bahan ajar terbagi menjadi tiga yaitu, aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

e. Fungsi Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar memiliki 2 fungsi pokok yaitu bagi pendidik dan peserta didik. Adapun fungsi bahan ajar menurut Depdiknas dalam (Desyandri, 2018) ialah :

1. Sebagai pedoman bagi pendidik dalam pembelajaran serta materi yang kompetensi yang harus diajarkan kepada peserta didik.
2. Sebagai pedoman bagi peserta didik dan sebagai materi yang kompetensi yang harus dipelajari.
3. Sebagai alat penilaian prestasi hasil belajar.

Fungsi bahan ajar adalah sebagai motivasi dalam proses kegiatan belajar mengajar yang lakukan oleh pendidik dengan materi pembelajaran yang kontekstual agar peserta didik dapat dilaksanakan tugas belajar secara optimal. Menurut (Nurdyansyah, 2015) Bahan ajar berfungsi sebagai berikut :

- (1) Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik;
- (2) pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran. sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari
- (3) membantu

peserta didik dalam proses belajar (4) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil belajar (5) sebagai perlengkapan pembelajaran untuk mencapai tujuan pelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar bagi peserta didik ialah peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman yang lain, peserta didik dapat belajar kapan saja, dimana saja, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya menggunakan bahan ajar yang ada, peserta didik dapat belajar berdasarkan urutan yang dipilih sendiri serta dapat membantu potensi peserta didik untuk belajar mandiri, dan sebagai pedoman bagi peserta didik dalam mengarahkan aktivitas pembelajarannya.

f. Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Hal yang harus dipenuhi dalam pengembangan atau penyusunan bahan ajar diantaranya (Kurniawati, 2015) yaitu :

1. Di mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang konkret untuk memahami yang abstrak, dalam pengembangan bahan ajar perlu diperhatikan muatan dalam suatu materi sehingga peserta didik mudah memahami dan memahami materi pembelajaran yang sudah disediakan
2. Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap. Pembelajaran merupakan suatu proses dan berkelanjutan, bahan ajar yang disusun sedemikian mungkin untuk mencapai tujuan dari pembelajaran
3. Umpan balik positif memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik, dalam bahan ajar diberikan latihan yang perlu dikerjakan peserta didik.
4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar, diantaranya cara yang bisa dilakukan, bahan

ajar memberi banyak contoh, menjelaskan tujuan serta manfaat materi.

5. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan, dan bahan ajar dijadikan salah satu alat evaluasi dalam mengetahui perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut (Magdalena et al., 2020) Prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran yaitu :

(1) prinsip relevansi, prinsip relevansi ialah keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau berkaitan dengan hubungan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. (2) prinsip konsistensi, prinsip konsistensi maksudnya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam; (3) prinsip kecukupan. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Prinsip dapat disimpulkan bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan bahan ajar meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan. Prinsip relevansi maksudnya keterkaitan yaitu materi pembelajaran hendaknya relevan atau terdapat hubungan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

g. Komponen Penyusunan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar sebagai model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pengembangan materi bahan ajar bergantung

pada model silabus/kurikulum yang berlaku pada saat itu (Cahyadi, 2019).

Buku pendidik dan buku peserta didik di atas dilihat dari empat komponen penyusunan bahan ajar dari Depdiknas dalam (Nasution & Harahap, 2019) komponen tersebut yaitu komponen kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan.

Syarat penyusunan bahan ajar disampaikan (Magdalena et al., 2020), syarat syarat nya yaitu : 1. Memberikan orientasi terhadap teori, penalaran teori, dan cara-cara penerapan teori dalam praktik. 2. Menyesuaikan informasi dan tugas sesuai tingkat awal masing masing peserta didik; 3. Membangkitkan minat peserta didik; 4. Menjelaskan sasaran belajar kepada peserta didik; 5. Meningkatkan motivasi peserta didik; 6. Menunjukkan sumber informasi yang lain.

h. Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar

Menurut (Magdalena et al., 2020) mengatakan bahwa penyusunan bahan ajar secara umum dapat dilakukan melalui tiga cara, yaitu menulis sendiri, mengemas kembali informasi atau teks, dan penataan informasi. Menurut (Zukhaira & Hasyim, 2014) ada beberapa prosedur yang harus diikuti dalam pengembangan bahan ajar, yaitu:

- (1) memahami standar isi dan standar kompetensi lulusan, silabus, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran;
- (2) identifikasi jenis materi pembelajaran berdasarkan pemahaman terhadap point pertama;
- (3) melakukan pemetaan materi;
- (4) menetapkan bentuk penyajian;
- (5) menyusun kerangka penyajian;
- (6) draf bahan ajar;
- (7) menyunting bahan ajar;
- (8) uji coba bahan ajar
- (9) revisi dan menulis akhir (finalisasi).

Dari penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah penyusunan bahan ajar harus memahami dari standar isi, mengidentifikasi materi pembelajaran, membaca buku sumber, menguji coba bahan ajar dan merevisi.

2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu yaitu pendekatan dalam pembelajaran tematik terpadu (*integrated instruction*) merupakan sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara kelompok maupun individual, secara aktif menggali dan menemukan konsep dan prinsip keilmuan secara holistic, bermakna dan autentik (Rusman, 2011:254). Menurut Reinita (2020b) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik terpadu lebih memperhatikan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar atau mengarahkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar atau mengarahkan peserta didik secara aktif untuk terlibat dalam suatu proses belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu gunanya untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami konsep yang tergabung dalam sebuah tema dan akan menambah semangat bagi peserta didik karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) serta bermakna bagi peserta didik”.

Sedangkan menurut (Hidayah, 2015) pembelajaran terpadu merupakan suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna terhadap peserta didik. (Shandi & Zuardi, 2020) berpendapat bahwa proses pembelajaran tematik terpadu dilakukan oleh siswa sendiri. bukan oleh guru, guru berfungsi sebagai fasilitator. Salah satu ciri ciri pembelajaran tematik terpadu merupakan hasil belajar dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Menurut (Suci Rahmayani, 2019) Pembelajaran tematik yaitu siswa Lebih dituntut untuk menggali dan mencari sendiri informasi yang berkaitan dengan siswa, mengembangkan keterampilan serta menumbuh kembangkan nilai dan sikap positif.

Adapun menurut (Yunisrul, Juita Purnamasari & Desyandri, 2018) Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu konsep yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan konsep secara terkoneksi baik secara intern maupun antar mata pelajaran. Dengan demikian sangat dimungkinkann hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan lebih bermakna dibandingkan dengan cara riil merespon tanda atau signal dari pendidik yang diberikan secara terpisah-pisah.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik.

b. Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Pada hakikatnya pembelajaran tematik terpadu memiliki beberapa prinsip, hal ini dijelaskan oleh beberapa ahli yaitu : Trianto (2011:154) menyebutkan secara umum prinsip pembelajaran terpadu dapat diklasifikasikan menjadi: “(1) prinsip penggalian tema; (2) prinsip pengelolaan pembelajaran; (3) prinsip evaluasi; (4) prinsip reaksi”.

Sedangkan menurut (Majid, 2014) ada beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu ialah (1) actual; (2) saling terkait; (3) tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum; (4) selalu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, (5) materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran tematik terpadu adalah memiliki tema yang saling terkait dengan beberapa mata pelajaran, mempertimbangkan karakteristik anak, tidak boleh bertentangan dengan tujuan, dan harus efisien dalam segi waktu dan kondisi peserta didik, serta bersifat kontekstual.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Para ahli mengemukakan pembelajaran tematik terpadu mempunyai beberapa karakteristik. Adapun menurut Trianto (2011:162) pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar
2. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama
3. Kegiatan yang dipilih dan pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu bertolak dari minat dan kebutuhan
4. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
5. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa
6. Mengembangkan keterampilan, seperti kerjasama, toleransi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Menurut Rusman (2015:146) mengatakan bahwa “pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*), pembelajaran tematik menyajikan konsep dari beberapa mata pelajaran bersifat luwes (fleksibel) sehingga hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa”.

Berdasarkan beberapa karakteristik diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik terpadu ialah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung pada siswa, pemisahan mata

pelajaran tidak nampak, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat luwes, dan hasil sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

d. Tahapan-Tahapan Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Rusman (2015:150) mengatakan bahwa Pembelajaran Tematik Terpadu ada beberapa tahapan yaitu : 1. Guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai muatan pelajaran untuk satu tahun. 2.Melakukan analisis Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi inti, Kompetensi Dasar serta membuat indikator dengan memperhatikan muatan materi dari Standar Isi. 3. Membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema. 4.Membuat jaringan KD, Indikator. 5.Menyusun silabus tematik. 6.Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menerapkan pendekatan saintifik.

Sedangkan menurut Kemendikbud (2013:189) ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam pendekatan pembelajaran tematik terpadu yaitu :

1. Menentukan tema, dalam menentukan tema ini, dapat ditentukan oleh pengambil kebijakan, atau dapat ditentukan dengan diskusi antara pendidik dan peserta didik hingga disepakati sebuah tema yang dipelajari.
2. Mengintegrasikan tema dengan kurikulum, setelah menentukan tema selanjutnya pendidik harus mampu mendesain tema pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan kurikulum yang mengedepankan dimensi keterampilan, sikap dan pengetahuan
3. Mendesain rencana pembelajaran, dalam tahap ini juga mencakup pengorganisasian sumber belajar, bahan ajar, media belajar, termasuk kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk menunjukkan suatu tema pembelajaran yang terjadi dalam kehidupan sehari hari

4. Melaksanakan aktivitas pembelajaran, pada tahap ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mampu ikut serta dan memahami berbagai dari sudut pandang dari satu tema. Serta memberikan kesempatan bagi peserta didik dan pendidik untuk melakukan sebuah eksplorasi pada satu pokok bahasan sehingga dapat memperoleh hal yang baru.

Penerapan pembelajaran tematik dilakukan dengan beberapa tahapan – tahapan yaitu perencanaan pembelajaran, dan evaluasi. Dalam tahap perencanaan pembelajaran tematik, langkah yang harus dilakukan adalah perencanaan meliputi pemetaan Kompetensi Dasar, penentuan tema, analisis indikator, penetapan jaringan tema, penyusunan silabus dan penyusunan RPP. Sementara pada tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah kegiatan pendahuluan, inti, dan akhir. Sementara dalam tahap penilaian atau evaluasi pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah kegiatan pendahuluan, inti dan akhir. Sementara dalam tahap evaluasi atau penilaian pembelajaran tematik ialah penilaian proses dan hasil. Alat evaluasi atau penilaian yang digunakan berupa tes dan non tes, yang meliputi tes lisan, tes tertulis, catatan perkembangan peserta didik serta portofolio (Mansyur, 2018)

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap pembelajaran tematik terpadu dimulai dari menetapkan mata pelajaran yang akan dipadukan hingga menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran.

3. Hakikat *Flipbook Maker*

a. Pengertian *Flipbook Maker*

Menurut Rusnilawati dan Gustiana (2017:191) satu dari sekian teknologi yang dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar elektronik adalah *Flipbook Maker*. Dengan menggunakan *Flipbook Maker* guru

dapat menyajikan bahan ajar elektronik yang lebih inovatif dan menarik. Karena *Flipbook Maker* dapat menyajikan berupa gambar, audio, video, tulisan, animasi, dan seterusnya. Sedangkan menurut Wibowo (2018:149) *Flipbook Maker* dapat menjadi interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi, video, audio, dan sebagainya. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif serta tidak monoton.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Menurut Fahmi dkk (2019:1-2) menjelaskan bahwa *Flipbook Maker* merupakan sebuah perangkat lunak atau *Software* yang dapat digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar menjadi buku elektronik yang dapat dibuka seperti buku biasa. *Software* juga dapat diunduh gratis melalui internet. Sejalan dengan pendapat tersebut. Menurut Mulyaningsih dan Saraswati (2017:26) menjelaskan bahwa *Flipbook Maker* merupakan sebuah *software* yang dapat mengkonversi file PDF ke halaman balik *digital book*. *Software* ini dapat membuat tampilan PDF menjadi lebih menarik seperti buku yang dapat dibuka. Aplikasi *Flipbook Maker* ini dapat memperkaya produk digital seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. (Linda dkk, 2018:21). *Flipbook Maker* ini memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol *control*, *navigasi bar*, *hyperlink* yang membuat lebih interaktif dan menarik (Searnadi dan Harimurti, 2016:2).

Menurut Rakhmawati (2016:84) menjelaskan bahwa dengan menggunakan *Flipbook Maker* minat belajar siswa dapat meningkat dan menjadi lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajar juga akan meningkat. Dengan adanya tambahan video dan *flash* bisa digunakan untuk membantu pengguna untuk berlatih menanya, merumuskan hipotesis, serta kemampuan untuk komunikasi (Kustiojono, 2017 : 286).

Dalam Penelitian ini, aplikasi yang digunakan ialah aplikasi *Flipbook Maker*. Aplikasi *Flipbook Maker* membuat bahan ajar

menjadi lebih mudah dan komunikatif dengan disajikannya video dan gambar untuk menunjang materi, serta disajikan *flash* dalam bentuk kuis interaktif. Penggunaan *Flipbook Maker* ini diharapkan mampu untuk membantu siswa agar materi bisa meningkatkan hasil belajarnya.

b. Keunggulan *Flipbook Maker*

Menurut Suryani (2018:92) *Flipbook Maker* memiliki beberapa kelebihan di antaranya adalah :

1. Dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan a) Import file PDF untuk mengubahnya menjadi halaman balik buku flip, b) *Import* file gambar (Jpg,bmp,Jpeg,Png,Gif), c) File *Import* dan video (Swf, Flv,Mp4). d) menambahkan music latar untuk *flipbook*, e) menambahkan latar belakang dinamis untuk *Flipbook*.
2. Dapat menyesuaikan tampilan *Layout* a) template membalik buku menarik, b) tombol control gaya diskutomisasi, c) mengatur warna latar belakang gambar, d) buku kertas disesuaikan gaya tutup halaman dan pengaturan halaman, e) navigasi dapat disesuaikan latar belakang pengaturan, judul nama, dan pengaturan jenis huruf dan pengaturan halaman teks, f) menetapkan ukuran output dari *flipbook*, g) simpan template yang disesuaikan agar dapat digunakan lain waktu, h) masukkan music latar.
3. Format output yang fleksibel, a) ouput membalik buku sebagai format swf, b) output ke dalam format exe, c) menerbitkannya sebagai HTML yang memungkinkan untuk mengup-load ke website untuk dilihat online, d) paket untuk pengiriman email cepat untuk berbagi secara luas dalam bentuk ZIP, e) output ke file screen saver yang menakjubkan sebagai pilihan secara saver.

Kelebihan *Flipbook Maker* adalah sebuah software yang sangat mudah digunakan baik secara online maupun offline, dan juga memuat file yang beraneka bentuk baik itu gambar, audio, dan animasi. *Flipbook Maker* ini juga tidak banyak menggunakan alat

yang dipakai untuk mempresentasikannya hanya membutuhkan laptop/komputer dan infocus.

Selain itu, *Flipbook Maker* ini juga merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang konkrit dimanana tampilan yang disajikan berupa gambar, audio, foto dan video. Sehingga peserta didik bisa melihat secara jelas dan nyata sehingga peserta didik dapat memahami dengan mudah materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang ditampilkan.

c. Langkah-Langkah Bahan Ajar Menggunakan *Flipbook Maker*

Sebelum memiliki bahan ajar dari aplikasi *Flipbook Maker*, ada beberapa langkah-langkah dalam membuat bahan ajar dari aplikasi *Flipbook Maker* yaitu:

1. Tahap pertama, install aplikasi *Flipbook Maker* pada komputer/laptop yang telah disediakan.
2. Tahap kedua, buka aplikasi yang sudah diinstal kemudian siapkan file bahan ajar berbentuk pdf atau word, ppt, gambar, video (mp4), animasi (swf), dan suara (mp3).
3. Buka program *Flipbook Maker*. pilih pilihan “*New project*” selanjutnya pilih “dokumen yang akan dijadikan bahan atau import other file kemudian klik “*start*”.
4. Setelah itu, akan muncul file yang akan diubah menjadi e-book.
5. Untuk menambahkan file video atau animasi, tekan “*edit paged*”.
6. Kemudian, pilih halaman yang telah kita siapkan untuk ditambahkan file video atau animasi, setelah itu, pilih “*add movie*” untuk menambahkan file video.
7. Kemudian pilih menu “*file*” dan pilih “*save and exit*”.
8. Maka tampilan akan menuju tampilan awal. Kemudian silahkan di cek kembali media yang telah dibuat tersebut.
9. Jika file dirasa sudah cukup, maka terakhir akan di publikasikan. Pilih menu “*publish*” selanjutnya klik *EXE*.

10. Maka muncul tab baru. Pada bagian *Output Folder*, tekan “*browse*” untuk menentukan letak file yang siap pakai di *windows explore*. Jangan lupa ubah nama file sesuai dengan keinginan. Kemudian terakhir tekan tombol *convert*.
11. Selesai bahan ajar yang diubah menjadi e-book siap dipakai untuk pembelajaran yang lebih menarik (Setiyo dkk, 2018)

Menurut Supriyadi (2019) Ada beberapa langkah-langkah membuat Bahan Ajar menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* yakni:

1. Mendesain *Cover* modul/media/bahan ajar virtual. Desain sampul menggunakan warna yang cerah sebagai dasar agar pengguna dapat melihat dengan jelas interaksinya. Hal ini dimaksudkan agar ada keserasian warna antara *Cover* dan *Background*. Gambar pada cover juga didesain sejas mungkin sesuai dengan mata diklat yang disajikan pada modul serta menggunakan bahasa yang sederhana.
2. Setelah pembuatan *cover*, langkah selanjutnya adalah pembuatan materi bahan ajar menggunakan media yang bersifat interaktif. Tujuannya adalah agar pengguna dapat mengetahui sejauh mana kemampuannya dalam memahami materi bahan ajar yang disampaikan.
3. Kemudian materi bahan ajar menggunakan media dibuat dalam format PDF dimasukkan kedalam software *Flipbook Maker*.
4. Media yang sudah berada di software *Flipbook Maker* di desain serta dirancang sedemikian rupa, ditambahkan video atau gambar.
5. Setelah video atau gambar ditambahkan maka buatlah tombol interaktif melalui menu “*Edit Page*”.

6. Produk final yang dihasilkan merupakan aplikasi pembelajaran berbentuk modul atau bahan ajar virtual dengan tambahan animasi agar tampilannya lebih menarik
7. Bahan ajar ini akan dikemas dalam format.exe dan .swf. agar bahan ajar virtual ini dapat digunakan dan berjalan baik pada sistem perangkat komputer.

Dari kedua langkah-langkah tersebut ini tidak jauh berbeda namun pada penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah dari Setiyo, dkk (2018).

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di Kelas V SD”.oleh Sindi Natri Tilova pada tahun 2022. Pada hasil penelitian yang dilakukan, bahan ajar tematik terpadu yang dikembangkan sudah layak digunakan. Penelitian ini dibuktikan dengan hasil validasi pada aspek materi sebesar 95% dengan kriteria “sangat valid”. Pada aspek kebahasaan dengan hasil validasi sebesar 96,4% dengan kriteria “Sangat Valid”. Pada aspek kegrafikan/model media memiliki hasil validasi 97,5% dengan kriteria “sangat valid” serta respon peserta didik mendapatkan respon 92,8% dengan kriteria “sangat dipahami”. Relevansi penelitian dilihat dari aplikasi yang dikembangkan sebagai bahan ajar tematik terpadu adalah *FlipBook Maker*. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pengembangan bahan ajar tematik terpadu kepada peserta didik SD kelas IV sedangkan penelitian yang penulis lakukan pada peserta didik Sekolah Dasar Kelas V dengan pembelajaran Tematik Terpadu, Tema 8. Selain itu pengembangan yang dilakukan penelitian menggunakan model RADEC sedangkan penulis menggunakan model ADDIE.
2. Penelitian dengan judul “Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook interaktif Menggunakan kearifan lokal sebagai sumber belajar muatan IPS SISWA KELAS V SDN 1 WULUNG BLORA” oleh Arina Muallifah pada

tahun 2014. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan bahan ajar tematik Menggunakan *flipbook* dinilai oleh validator ahli media sebesar 89,06% ahli materi sebesar 93,75%, dan ahli bahasa sebesar 93,75%. Relevansi penelitian dilihat dari Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook interaktif Menggunakan kearifan lokal. Perbedaan penelitian yang penulis lakukan yaitu pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Flipbook Maker* pada tema 8 sub tema 1.

3. Skripsi yang ditulis oleh AAM Maharcika (2021) dengan judul “Pengembangan Elektronik Modul (E-Modul) Berbasis *FlipBook Maker* untuk subtema pekerjaan di sekitarku kelas IV SD/MI”. Pada penelitian yang dilakukan memiliki hasil bahan ajar yang sudah layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi e-modul yang memiliki nilai 95,56% yang berada pada interval 81%-100% yang menunjukkan berada pada katagori sangat valid. Dari hasil kepraktisan e-modul oleh peserta didik mendapat nilai 87,19% berada pada interval 81%-100% dengan kategori sangat praktis. Relevansi penelitian yang dilaksanakan yaitu pengembangan menggunakan aplikasi *FlipBook Maker*. Perbedaan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu, peneliti melaksanakan penelitian dikelas IV SD/MI, sedangkan penulis melaksanakan penelitian pada peserta didik Sekolah Dasar Kelas V dengan pembelajaran Tematik Terpadu, Tema 8. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan model 4D sedangkan penulis menggunakan model ADDIE.

Penelitian-penelitian yang relevan ini berfungsi sebagai rujukan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan media bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *Flipbook Maker*. Aplikasi *Flipbook Maker* ini memiliki fitur yang sama dengan aplikasi yang relevan tetapi memiliki kelebihan seperti pengoperasian yang lebih mudah. Perbedaan penelitian yang dilaksanakan dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti lebih berfokus pada pembelajaran kelas V SD sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada materi dan peserta didik SMA. Produk yang dihasilkan nanti

akan digunakan dalam proses pembelajaran mandiri dan terbimbing bagi peserta didik kelas V SD.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, maka peneliti mengembangkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *flipbook maker* di sekolah dasar yang khusus pada tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran 1,2 dan 3 di kelas v sd dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar”

C. Kerangka Berpikir

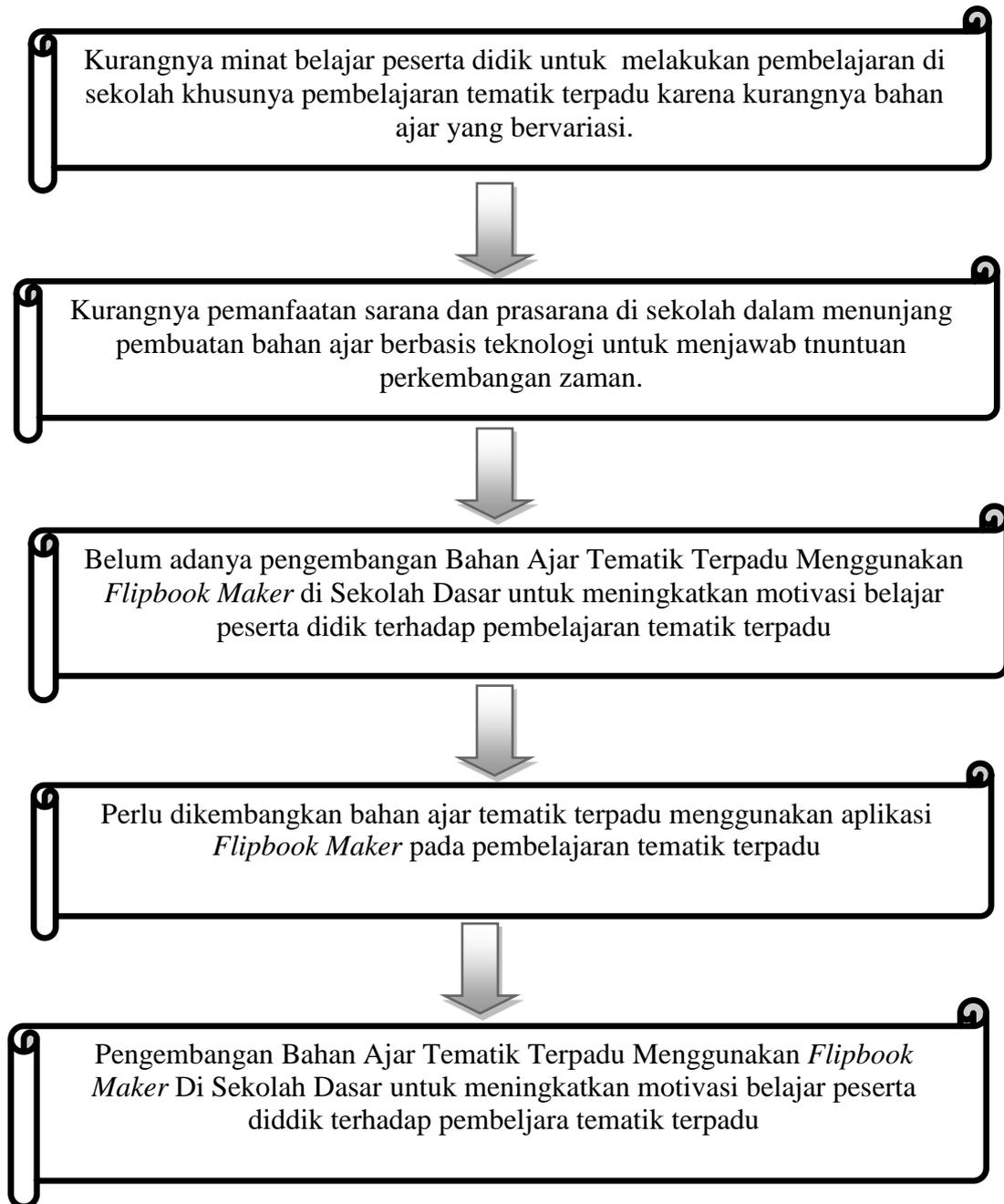
Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Ariani,dkk, 2022). Bahan ajar merupakan segala bahan yang meliputi materi yang disusun secara sistematis serta digunakan acuan oleh para guru dan peserta didik dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas (Basri, 2015). Bahan ajar memiliki peran pokok dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Yaitu untuk membantu pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar tersebut berupa bahan materi yang menunjukkan kompetensi secara utuh, berisi segala informasi dan materi yang disusun secara rinci (Wahyudi, 2022).

Seiring dengan berkembangnya teknologi , bahan ajar yang digunakan pun semakin bervariasi. Bahana ajr juga harus sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfatan teknologi berpengaruh juga dalam pemptana bahan ajar. Bahanajar yang awalnya *visual* berupa bahan ajar cetak seperti buku yang berbasis teks dengan gambar-gambar dan bahan nhtaa lainnya, kini berkembang semakin canggih dengan pemanfaatn teknologi seperti computer, laptop, *notebook* dan *handphone* dapat megahsilkan bahan ajar berbasis teknologi yang bervariasi. Tidak hanya teks dan gambar yang dapat dihasilkan tetapi dilengkapi juga dengan *audio, animasi*, video pembelajaran, dan sematkan *link* serta dapat diakses dengan baik dimanapun selama terhubung dengan jaringan internet.

Namun kenyataannya berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan 2 sekolah yang berbeda. Peneliti menemukan bahwa di sekolah terdapat Fasilitas *wifi* dan *proyektor*. Namun guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan di sekolah. Guur belum menggunakan bahan ajar berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman saat ini. Hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik, mereka kurang berminat untuk melakukan pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran Tematik Terpadu karena kurangnya media dan bahan ajar yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas perlu adanya bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Bahan ajar tersebut diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *flipbook maker* di SD.

Kerangka berpikir



Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* Di Sekolah Dasar

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang bahan ajar menggunakan Aplikasi *FlipBook Maker* pada pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1,2 dan 3 maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model **ADDIE** yang terdiri dari lima tahap namun peneliti modifikasi menjadi 4 tahap yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*.
2. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yaitu dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang serta guru kelas V, Dan uji praktikalitas dilakukan oleh peserta didik dan guru SD Negeri 08 Balai Selasa.
3. Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi *FlipBook Maker* pada tema 8, subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 3 di kelas V SD telah diujikan kelayakannya oleh para ahli dengan rata-rata presentase 94% dalam kategori valid.
4. Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *FlipBook Maker* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD dinyatakan sangat praktis digunakan di kelas oleh peserta didik kelas V SD dengan rata-rata presentase angket respon guru 97% dalam kategori sangat praktis dan rata-rata persentase angket respon peserta didik 98% dalam kategori sangat praktis. Artinya peserta didik kelas V SD yang menggunakan
5. Bahan Ajar menggunakan Aplikasi *FlipBook Maker* pada pembelajaran tematik terpadu sangat terbantu dalam memahami materi pembelajaran tematik terpadu pada Tema 8, Subtema 1 pembelajaran 1,2 dan 3 melalui Bahan ajar menggunakan aplikasi pembelajaran yang dikembangkan.

6. Produk akhir Bahan Ajar menggunakan aplikasi *FlipBook Maker* pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas V SD dikemas dalam aplikasi.

B. Saran

1. Saran Pemanfaat

Guru dapat memanfaatkan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *FlipBook Maker* untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu karena hasil uji coba menyarankan bahan ajar menggunakan aplikasi *FlipBook Maker* ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Bahan Ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *FlipBook Maker* dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam belajar.

2. Saran Diseminasi

Produk pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan aplikasi *FlipBook Maker* ini dapat digunakan di kelas V SD yang bersangkutan, atau bahkan bisa digunakan di semua sekolah kelas V SD lainnya, namun penggunaan produk pengembangan bahan ajar ini harus memperhatikan serta memperhitungkan karakteristik peserta didik, sehingga penggunaan produk tidak sia-sia.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi, H. M., dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Aini, Nur. (2013). *Teknologi Fermentasi pada Tepung Jagung*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Akbar, P.S. & Usman, H. 2011. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Alfi, C., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Geografi Berbasis Masalah Dengan Blended Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, Vol. 1*(4), 597–602.
- Angko, Nancy., dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD S Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan, 1*(1).1-15. <https://doi.org/10.31800/jkwangsanjtp.v1n1.p115>
- Arief, S, dkk. 2022. Masalah Bahan Ajar Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Salaka, 2*(1), 62-65
- Ariani, Y., Ahmad, S., Dasmi, D.S Zuardi (2022). Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Sekolah Dasar. *Jornal of Basic Education Studies, 5* (1), 390-406
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Arsanti, Meilan. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *Jurnal Kredo, 1*(2). 71-90.
- Arwin, Yunisrul Yunisru, and Zuardi. 2019. *Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0*.
- Basri, Hasan. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Burhaein, E. 2017. Aktivitas Fisik Olahraga untuk pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education. 1*(1).5158. <https://ejournal.upi.edu/index>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Desyandri, & Vernanda, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilaya, 163-174*.
- Dimiyati dan mudjiono, 2019. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Fahmi, S dkk. (2019). Interactive Learning Media Using Flipbook maker for Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188 012075: 1-6.
- Fitria, Yanti. (2017). Development of Problem-Based Teaching Materials for The Fifth Graders of Primary School. *Jurnal Ta'dib*, 20(2). 99-106. <https://doi.org/10.31958/jt.v20i2.747>
- Guntur, Muhammad., Muchyidin, Arif., dan Winarso, Widodo. (2017). *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa*. *Jurnal EduMa*. 6(1). 43-51.
- Handoyono, Rendy. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Kode braille berbasis teori elaborasi bagi guru pendidikan khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 14 (2), 2018, 46-56. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpk>
- Hendriani, M., & Gusteti, M. U. (2021). Validitas LKPD elektronik berbasis masalah terintegrasi nilai karakter percaya diri untuk keterampilan pemecahan masalah matematika SD di era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2430-2439.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 33–49.
- Ihsan, M., N. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Indrawini.2021. Analisis Bahan Ajar Bagi Guru Di kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN*. P-ISSN: 2615-062X E-ISSN: 2622-3554. <http://dx.doi.org/10.31258/jta.v5i1.278-290>
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47-65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Juita Purnamasari, Yunisrul, & Desyandri. (2018). Peningkatan Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Scaintifik di Kelas I SDN 15 Ulu Gadut, Kota Padang. *Ejournal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 11–24.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum*.
- Komalasari, K. 2013. *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama.
- Kurniawati, F. E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367. <https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>
- Lestari, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Siswa Kelas Iv.

Direktorat UPI Bandung, 2(1), 1489–1497.

- Lestariingsih, E. D., & Wijayatiningsih, T. D. (2017). Pengembangan Model Problem Based Learning dan Blended Learning dalam Pembelajaran Pemantapan Kemampuan Profesional Mahasiswa. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 13(2), 105-121.
- Magdalena, Ina, dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Volume 2, Nomor 2, Juli 2020; 311-326
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, Ina, dkk. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *NUSANTARA*, 2 (2), 180-187
- Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Mansyur, U. (2018). *Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/10.31227/osf.io/fyr8g>
- Mudlofir, Ali. 2012. Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Muga, W., Suryono, B., & Januarisca, E. L. (2017). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis model problem based learning dengan menggunakan model dick and carey. *Journal of education technology*, 1(4), 260-264.
- Mulyaningsih, N. N & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran *Digital Book* dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1) : 25-32.
- Nasution, S. R. A., & Harahap, M. S. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal*. 126(1), 1–7.
- Nurdyansyah, & Mutala'liah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9-15.
- Prastitasari, Herti., Qohar, Abd., dan Sa'dijah, Cholis. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(12).1599-1605.
<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.12554>

- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Cetakan ke VIII*. Yogyakarta: Diva Press
- Prastowo, Andi. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana, 2014, h. 54-55.
- Purwanto, Ngalim (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Putri.2018. Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *ARI-AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1) 37.<https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1>
- Rachmawati & Afyanti, Y.,I. N. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Riset Keperawatan*. PT Raja Grafindo Persada Jakarta
- Rahmadani, Heni., Roza, Yenita., dan Murni, Atma. (2018). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Menggunakan Teknologi Informasi (TI) di SMA IT Al Bayyinah Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*. 1(1).91-98.
- Rahmat & Irfan, D. (2019). “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar di SMK”. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika (VOTEKNIKA)*. 7, (1), 48-53
- Rasiman, Noviana Dini Rahamawati. 2014. “Pengembangan Media E-Comic Berbasis FlipBook Maker Dengan Pendekatan Scientific Learning pada Siswa kelas VIII SMPN 15 Semarang.” *In Prosiding Mathematics and Sciens Forum 2014*.
- Reinita, & Amini, R. (2018). *Pengembangan Bahan ajar Literasi Kewargaan Menggunakan Pendekatan VCT Model Matriks sebagai Upaya mewujudkan good Citizen Di Kelas V Sekolah Dasar*. 1–3.
- Reinita, dan Delsa Andrika. 2019. “Pengaruh Model Kooperatif.” *Journal Of Chemical Information And Modeling*.
- Reinita, Yalvema Miaz, And Atri Walidi. 2019. “The Effect Of Jurisprudential Inwiry Model On Civics Learning Outcomes Of Elementary Students.” *Journal Of Advanced Research In Dynamical And Controls Systems*.
- Reinita. (2020b). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. 4(2), 88–96.
- Rokhmania F T, Kustijono.2017. evektifitas e-modul berbasis flipped classroom untuk melatih berpikir kritis. Universitas Negeri Surabaya

- Rusman (2014). *Model-model pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2015), h. 139-140.
- Rusnilawati & Gustiana. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.3(5), 190-191
- Salwani, R., Ariani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tema 3 Subtema 3 Berbasis storyline 3 di kelas V a SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409-415
- Sanjaya. (2007). *Metode pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sapitri, E., Mudjiran, M., & Taufik, T. (2019). *Developing Learning Materials of Narrative Writing Based on the Thinking Ability Improvement Learning Model for Third Grade Students of Elementary School*. 178(ICoIE 2018), 226–229. <https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.51>
- Saputra, H. (2021). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5, 1-7.
- Saputra, R., & Lena, M. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 364-370.
- Saraswati, Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. 3, 57–62.
- Searmadi, B. P. H., & Harimurti, R. (2016). Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal IT-Edu*, 1(2): 42-48.
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166-178.
- Setyawan, Febri Endra Budi. 2017. *Pedoman Metodologi Penelitian*. Sidoarjo:Zifatama Jawara
- Setyo, Aji. 2018. Penatalaksanaan Fisioterapi pada Kasus Tennis Elbow dengan Modalitas Ultrasound dan Aplikasi NeuroMuscular Taping (NMT) di RSUD Kabupaten Sidoarjo. Stikes Delima Persada Gresik: Gresik.

- Shandi, I. K., & Zuardi. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Siswa Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 112–120.
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan flip pdf professional pada materi alat-alat optik di sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145-152.
- Suci Rahmayani¹, Zuryanty . (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal ...*, 4(C), 413–421. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/6637>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi.2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik.*Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(14), 2807-735
- Suryani, E., & Khoiriyah, I. S. A. (2018). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar Mandiri bagi Siswa SMA/SMK/MA. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 177-184.
- Suryani, E., & Khoiriyah, I. S. A. (2018). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar Mandiri bagi Siswa SMA/SMK/MA. *International Journal of Community Service Learning*, 2(3), 177-184.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Tilova, S. N., & Amini, R. (2022). Sindi Natri Tilova Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Berbasis RADEC di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 1099-1110.
- Trianto.(2010). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara
- Umami, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik

- Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3085-3099.
- Wahyudi, Adip. 2021. Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Education Social Science*. 2(1), 2809-3763
- Wahyuliani, Y., Supriadi U., Anwar S. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal TARBAWY*, Vol. 1(1): 69-79.
- Weriyanti, W., Firman, F., Taufina, T., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Strategi Question Student Have di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 476–483. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.374>
- Wibowo, Pratiwi, Edi, & Dona, D.P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Flipbook maker* Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2):147-156
- Wijiningsih, N., Wahjoedi, W., & Sumarmi, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1030–1036.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yazid, K. (2016). Validitas Buku Saku Materi Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *BioEdu*, 5(3).
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76.
- Zaini, H. (2015). Karakteristik kurikulum 2013 dan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(01),15-31.
- Zuardi. 2022. Penggunaan Model Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. e-ISSN : 2656-6702. Vol 5 No.2
- Zukhaira, & Hasyim, M. Y. A. (2014). Penyusunan Bahan Ajar Pengayaan Berdasarkan Kurikulum 2013 Dan Pendidikan Karakter Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah. *Rekayasa*, 12(1), 79–90. <https://doi.org/10.15294/rekayasa.v12i1.5590>
- Zuryanty., Hamimah., dan Kenedi, A K. (2019). Kesiapan Guru Mengimplementasikan Kurikulum 2013 Studi pada Sekolah Dasar Pilotting. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. P-ISSN, 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403. Vol 3 No 1.