

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :

**MEYDRI RAHMAD
NIM. 16004117**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

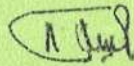
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *KVISOFT*
FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMP**

Nama : Meydri Rahmad
NIM/BP : 16004117/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Oktober, 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing,



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 195907161986021001

Ketua Jurusan,



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook
Maker Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP
Nama : Meydri Rahmad
NIM/BP : 16004117/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Padang, 28 Oktober, 2022

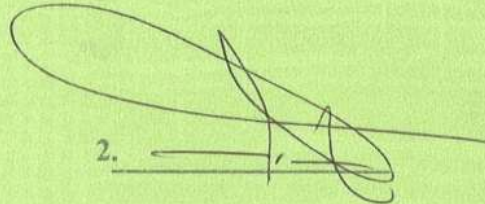
Nama

Tanda Tangan

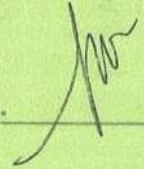
1. Ketua : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP.195907161986021001

1. 

2. Anggota : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.196101161987032001

2. 

3. Anggota : Novrianti, S.Pd, M.Pd
NIP.198011012008012014

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meydri Rahmad
Nim/BP : 16004117/2016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi
Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran IPA Kelas
VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan 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 surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 28 Oktober 2022

Yang menyatakan



Meydri Rahmad
NIM: 16004117

ABSTRAK

Meydri Rahmad. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan yang ada di SMP Negeri 18 Padang Dimana siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran yang disebabkan karena kurangnya media belajar yang menarik pada mata pelajaran tersebut, guru hanya menggunakan buku paket, media sederhana dan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, dapat digunakan oleh siswa maupun guru sehingga mempermudah proses pembelajaran.

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D). penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall dengan tahapan 1) penelitian dan pengumpulan informasi 2) perencanaan 3) pengembangan bentuk awal produk 4) uji lapangan awal 5) revisi produk 6) uji lapangan utama 7) revisi produk operasional 8) uji lapangan operasional 9) revisi produk akhir 10) desiminasi dan implementasi. produk hasil pengembangan ini dinilai oleh 1 ahli materi dan 2 ahli media serta dilakukan uji praktikalitas kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Padang. Instrumen yang digunakan adalah dokumentasi dan angket.

Hasil uji validitas materi berada pada kategori “Sangat Valid” dengan persentase sebesar 91,42%, hasil validitas media berada pada kategori “Sangat Valid” dengan Persentase sebesar 91,3% sehingga produk multimedia interaktif berbasis aplikasi *kvisoft flipbook maker* dapat diujicobakan. Selanjutnya hasil uji praktikalitas produk berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan persentase sebesar 84,9%, sehingga produk media pembelajaran interaktif layak digunakan oleh siswa SMP kelas VIII sebagai media belajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Kvisoft Flipbook Maker*, SMP Kelas VIII, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

ABSTRACT

Meydri Rahmad. 2022. Development of Interactive Multimedia Based on the Kvisoft Flipbook Maker Application in Class VIII Middle School Science Subjects (IPA). Thesis Faculty of Science Education. Padang State University.

This research starts from the reality that exists in SMP Negeri 18 Padang where students are less interested in taking lessons due to the lack of interesting learning media in these subjects, teachers only use textbooks, simple media and lecture methods in delivering subject matter. Therefore, researchers developed a flipbook application-based learning media in order to create an interesting learning atmosphere, which can be used by students and teachers so as to facilitate the learning process.

The type of research is Research and Development (R&D). This study uses the development model proposed by Borg and Gall with stages 1) research and information gathering 2) planning 3) initial product development 4) initial field test 5) product revision 6) main field test 7) operational product revision 8) test operational field 9) final product revision 10) dissemination and implementation. The product resulting from this development was assessed by 1 material expert and 2 media experts and a practicality test was carried out on class VIII students of SMP Negeri 18 Padang. The instruments used are documentation and questionnaires.

The results of the material validity test are in the "Very Valid" category with a percentage of 91.42%, the media validation results are in the "Very Valid" category with a percentage of 91.3% so that flipbook-based interactive media products can be tested. Furthermore, the results of the product practicality test are in the "Very Practical" category with a percentage of 84.9%, so that interactive learning media products are suitable for use by VIII grade junior high school students as learning media.

Keyword : Learning Media, Kvisoft Flipbook Maker, SMP Class VIII, Natural Sciences (IPA)

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, pelajaran, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku Penasehat Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, memberi saran, serta masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati M.Pd selaku ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang atas kesempatan dan bimbingannya.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi M.Pd, selaku sekretaris Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd. M.Pd selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan penulis untuk lebih baik dalam menyelesaikan

skripsi ini

5. Bapak/ibu dosen dan staf dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah berkenan memberikan bekal ilmu wawasan selama perkuliahan.
6. Bapak Nofri Hendri, S.Kom., M.Pd , selaku Validator media 1 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan sehingga media yang penulis kembangkan dapat diselesaikan dengan baik.
7. Ibu Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd, selaku Validator media 2 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan sehingga media yang penulis kembangkan dapat diselesaikan dengan baik.
8. Dra. Hj. Witra Dewi, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 18 Padang.
9. Ibu Yulanda Sari, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam serta majelis guru di SMP Negeri 18 Padang yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melakukan penelitian.
10. Teristimewa kepada keluarga tercinta terutama Mama Syamsinar dan Ayah (Alm) Zainalis, serta Kakak tersayang Marlina Susanti S.Pd terimakasih atas doa, bimbingan, nasehat, kasih sayang, motivasi, pengorbanan moril dan materil yang telah diberikan selama penulis menempuh studi ini.
11. Kholimatus sa'diah Aziz, S.Pd tercinta dan tersayang yang telah memberi dukungan, doa, dan semangat setiap harinya dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Yowanda Erinaldo, S.Pd dan Putri Zahara, S.Pd yang senantiasa membantu, membimbing, dan memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

13. Sahabat terbaikku, keluarga besar TP 16 Sarumpun yang selalu ada dalam suka dan duka, selalu mensupport, selalu bersama dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Sahabat dan teman-teman departemen KTP teristimewa seperjuangan BP 2016 yang telah memberikan banyak kenangan terindah selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih perlu bimbingan, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun dapat menjadi perbaikan dimasa yang akan datang.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah dan mendapat balsan kebaikan disisi Allah SWT Amin.

Padang, 28 Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan	12
G. Pentingnya Pengembangan	13
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	14
I. Manfaat Penelitian	15
BAB II KAJIAN TEORI	16
A. Landasan Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Fungsi Media Pembelajaran	18
c. Manfaat Media Pembelajaran	20
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
2. <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i>	23
a. Pengertian <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i>	23
b. Keunggulan <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i>	24
c. Tampilan <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i>	26

3. Pembelajaran IPA	26
a. Definisi Pembelajaran IPA	26
b. Karakteristik IPA	27
c. Tujuan Dan Fungsi Pembelajaran IPA	28
4. Validitas Dan Praktikalitas	30
a. Validitas	30
b. Praktikalitas	31
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Konseptual	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	37
A. Jenis Penelitian Pengembangan	37
B. Model Pengembangan	37
C. Prosedur Pengembangan	38
D. Instrumen Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Pengembangan	45
1. Hasil Perencanaan	45
2. Pengembangan Produk	46
3. Validasi Produk	49
B. Revisi Produk	58
C. Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Software Kvisoft Flipbook Maker</i>	26
2. Kerangka Konseptual	35
3. Bagian Prosedur Pengembangan	38
4. Validasi Ahli Materi	102
5. Validasi Ahli Media	102
6. Peneliti Memperkenalkan Media Pembelajaran Kepada Siswa	103
7. Peneliti Menjelaskan Cara Kerja Media Pembelajaran Kepada Siswa	103
8. Guru Dan Peneliti Mengamati Cara Kerja Siswa	104
9. Peneliti Mengamati Siswa Mengisi Angket Praktikalitas	104

DAFTAR TABEL

Gambar	Halaman
1. Hasil Ulangan Kenaikan Kelas VIII SMP N 18 Kota Padang	7
2. Instrumen Angket Uji Coba Produk	43
3. Kriteria Interpretasi Skor	44
4. Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar IPA Kelas VIII SMP	46
5. Hasil Penilaian Validasi Oleh Guru Uji Materi	50
6. Hasil Penilaian Media Tahap Pertama	52
7. Hasil Penilaian Media Tahap Kedua	54
8. Hasil Data Uji Coba Praktikalitas Pada Siswa	56
9. Hasil Akhir Validitas Dan Praktikalitas	58
10. Revisi Produk Media Pembelajaran Berdasarkan Saran Dari Ahli Media ..	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	68
2. <i>Storyboard</i>	69
3. Surat Izin Penelitian	72
4. Surat Telah Melakukan Penelitian	73
5. Silabus	74
6. Angket Validasi Ahli Materi	77
7. Angket Validasi Ahli Media	79
8. Angket Praktikalitas Siswa	89
9. Data Mentah Subjek Uji Coba	101
10. Dokumentasi	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan agar mampu berfikir dan bertindak sesuai pada tempatnya. Pendidikan mempunyai peranan penting bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan potensi diri agar memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri, bangsa dan negara. Sehingga dapat meningkatkan kualitas individu di dalam lingkungan masyarakat. Itulah mengapa pendidikan menjadi sangat penting bagi setiap individu.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam peningkatan sumber daya manusia. UU nomor 20 Tahun 2003, pasal 3 menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan saat ini mengalami kemajuan yang signifikan dibanding masa-masa sebelumnya. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya temuan-temuan baru di bidang pendidikan, yang memberikan warna baru dalam bidang pendidikan. Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin pesat juga membawa dampak positif dalam bidang pendidikan. Teknologi merupakan suatu yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan saat sekarang ini.

Setiap temuan terbaru dalam bidang teknologi akan memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, menjadikan kehidupan manusia tak lagi sama yakni mengalami banyak perubahan dan kemajuan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu contoh perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia. Sebab dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadikan peranan teknologi semakin meluas di segala ruang lingkup pekerjaan manusia di berbagai belahan dunia. Teknologi Informasi akan mempermudah manusia untuk mendapatkan informasi yang cepat dan tepat, alat yang mampu mendukung perkembangan teknologi ini adalah komputer. Komputer merupakan alat elektronik berupa komponen-komponen yang digunakan untuk memperoleh data, mengolah data, dan memperoleh informasi. Salah satu implementasi penggunaan komputer adalah e-learning dalam pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang mengutamakan kemandirian siswa dalam menimba ilmu pengetahuan. Hal ini disebabkan karena guru hanya memberikan materi tanpa dilakukannya pertemuan dengan kata lain pembelajaran ini dilakukan dengan situasi guru dan siswa tidak berada dalam ruangan yang sama. Saat situasi pandemic Covid-19 seperti sekarang ini, pembelajaran jarak jauh menggunakan e-learning merupakan solusi terbaik agar siswa tetap dapat belajar seperti biasanya. Seperti yang kita tahu bahwa pandemic covid-19 ini mengharuskan tiap individu untuk menjaga jarak, dan membatasi kegiatan di luar ruangan.

Kegiatan belajar jarak jauh menggunakan e-learning ini sebelumnya sudah menjadi bagian dari metode belajar-mengajar di Universitas Negeri Padang, berdasarkan keputusan Rector Universitas Negeri Padang no: 086/UN35/AK/2015 Pasal 23 menyatakan bahwa: “Setiap mata kuliah dapat diselenggarakan dalam bentuk kegiatan akademik sebagai berikut: (1) tatap muka, (2) praktikum laboratorium (3) kuliah lapangan,(4) pengalaman lapangan pendidikan, (5) praktik/magang industri, (6) magang, (7) praktik melatih, (8) tutorial, (9) perkuliahan e-learning, distance-learning, dan blended-learning, (10) kegiatan akademik lainnya.”

Penggunaan komputer sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran bukan hal baru melainkan salah satu inovasi dari teknologi pendidikan dalam pengembangan media yang dapat diandalkan. Media pembelajaran sendiri terdiri dari beberapa komponen, yaitu teks, image suara, grafik, dan animasi. Media pembelajaran ini dapat digunakan di seluruh tingkat pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA, bahkan di jenjang pendidikan tinggi.

Sesuai dengan landasan hukum wajib belajar sembilan tahun dalam Undang- Undang Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1 dan 2 yang berbunyi “1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan 2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya”. SMPN 18 Padang merupakan suatu wadah pendidikan tingkat pertama yang menerima siswa tamatan SD dan sederajat. SMPN 18 terletak di Jl. Raya Balai Baru, Gunung Sarik, Kecamatan Kuranji, Kota

Padang dengan luas 9834 m². dengan nomor sertifikat tanah: 573 tanggal 13 November 1979 dan tanah lapangan olahraga 6720 m².

Terdapat beberapa Mata Pelajaran wajib yang diajarkan di jenjang pendidikan tingkat pertama, seperti bahasa Indonesia, Matematika, Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA. Selain itu, juga terdapat Mata Pelajaran tambahan seperti Penjaskesrek, Kesenian, dan Ekstrakurikuler. Pelajaran IPA merupakan salah satu Mata Pelajaran wajib yang dilaksanakan tingkat satuan pendidikan SMP. Menurut Aly dan Rahma (dalam Mitraningsih et al., 2015), IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi, dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara satu dengan cara yang lain.

Menurut Wisudawati dan Eka (dalam Zahroh, 2021), IPA terdiri dari 3 istilah yaitu ilmu, pengetahuan, dan alam. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Dalam hidupnya, banyak sekali pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. Ilmu adalah pengetahuan yang alamiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah.

Menurut Trianto (dalam Mulyadi et al., 2016), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala yang

melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah, dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara *universal*.

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya kemampuan siswa dalam memahami konsep IPA. Hal ini disebabkan oleh minimnya fasilitas belajar yang tersedia. Seperti buku pokok belajar yang tidak sesuai dengan jumlah siswa, sehingga siswa harus memperbanyak buku secara pribadi ataupun bergantian dengan teman. Hal ini tentu semakin mempersulit keadaan siswa dalam menimba ilmu dan dapat menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi kurang maksimal.

Peran guru sangat penting dalam membantu meningkatkan keterampilan berfikir siswa sehingga menjadi lebih kreatif dan berwawasan luas, dapat dibantu dengan meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran, metode belajar mengajar yang digunakan, variasi soal yang diberikan kepada siswa maupun tugas individu dan kelompok yang diberikan di sekolah.. Dalam hal ini pembelajaran yang digunakan guru harus dapat merangsang keterampilan berfikir kreatif siswa dan membantu mengekspresikan gagasan siswa serta mengkomunikasikan secara ilmiah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru Mata Pelajaran IPA dan melihat proses belajar mengajar Mata Pelajaran IPA kelas VIII di SMPN 18 Kota Padang ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi,

seperti: 1) Peserta didik hanya terpaku pada materi yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk belajar di sekolah maupun belajar secara mandiri. 2) penggunaan media pembelajaran masih bersifat cetak, 3) Belum adanya penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik, 4) Sulitnya siswa dalam meminjam buku cetak yang ada di perpustakaan disebabkan oleh keterbatasan buku cetak yang ada..

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 18 Padang khususnya pada Mata Pelajaran IPA masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Seperti pada ujian kenaikan kelas TA 20/21 hanya beberapa siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini disebabkan keterbatasan buku cetak sebagai sumber belajar siswa sehingga siswa kesulitan dalam mengakses materi-materi yang dipelajari. Peranan guru juga sangat penting dalam proses belajar mengajar. Yang peneliti temui adalah kurangnya variasi dan inovasi guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi belajar, sehingga siswa menjadi mudah bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa pada materi belajar sehingga mengakibatkan siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan kenaikan kelas yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada tanggal 26 Agustus peneliti memperoleh hasil ulangan kenaikan kelas Mata Pelajaran IPA kelas VIII

SMPN 18 Kota Padang.

Tabel 1
Hasil Ulangan Kenaikan Kelas VIII SMP Negeri 18 Kota Padang pada
Mata Pelajaran IPA

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Hasil Tuntas	Hasil Tidak Tuntas
VIII A	32	2	30	4%	96%
VIII B	29	0	29	0%	100%
VIII C	32	24	8	76,8%	23,2%

Merujuk pada tabel data nilai ulangan kenaikan kelas pelajaran IPA kelas VIII yang peneliti peroleh dari guru Mata Pelajaran IPA, nilai siswa kelas VIII berada di bawah KKM yaitu 70. Dari 93 orang siswa hanya 26 orang siswa yang mencapai nilai diatas KKM dengan nilai rata-rata 80 sedangkan 67 orang siswa mendapat nilai dibawah KKM sehingga dikatakan tidak tuntas. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut cukup rendah. Alternative solusi yang ditawarkan untuk permasalahan ini yakni: (1) penggunaan media pembelajaran, (2) penerapan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, (3) penerapan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memberikan solusi yakni dengan melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Kvisoft flipbook Maker* untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP. Penggunaan media pembelajaran perlu di variasikan dengan memanfaatkan aplikasi teknologi saat ini yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi teknologi ini diharapkan dapat mendorong dan menumbuhkan minat belajar siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari dalam Mata Pelajaran IPA.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, maka peneliti ingin memberikan solusi atas persoalan yang terjadi yakni dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP dan aplikasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

Arsyad, Ahmad (2013), mengemukakan bahwa penggunaan media dapat membuat sistem pembelajaran yang mampu menampilkan teks, gambar grafik, video, *sound*, dan animasi. Salah satu aplikasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan berbasis *Kvisoft Flipbook Maker Pro*. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013), media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas salah satunya adalah media *flipbook*.

Flipbook menurut Nurseto (2012), merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemanapun, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Menurut Mulyadi et al. (2016), pemilihan media *flipbook* dirasa cocok

dengan pengembangan kurikulum saat ini, dimana pembelajaran IPA terpadu pada Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogi modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Media *flipbook* ini melengkapi buku elektronik yang sudah ada, sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga permainan.

Berbeda dengan e-book, pada umumnya e-book hanya menyajikan materi dan gambar yang diam saja dan tidak ada menyajikan audio ataupun video, hanya menyajikan buku dalam bentuk elektronik saja. Oleh sebab itu, saat menggunakan *Flipbook* pengguna seperti melihat dan membaca buku yang sesungguhnya sebab adanya tampilan animasi saat pergantian halaman serta dilengkapi dengan adanya audio yang dapat didengarkan oleh pengguna. Selain membaca materi, pengguna juga dapat melihat video materi yang disajikan dalam media *flipbook* ini.

Menurut Nasution (dalam Alpian & Zuriyati, 2019), Teknologi Pendidikan adalah media yang lahir dari perkembangan alat informasi yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Miarso (dalam Alpian & Zuriyati, 2019), Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi dan meningkatkan kinerja belajar. Studi dan etika praktik tersebut dapat melalui penciptaan, penggunaan, pengaturan proses, dan sumber daya teknologi. Mengacu pada ranah garapan Teknologi Pendidikan yaitu Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian, yang disebut juga dengan lima kawasan Teknologi Pendidikan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk membuat suatu media pembelajaran. Pembelajaran dan melakukan kajian secara teliti. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas VIII dengan judul penelitian “**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP di SMP Negeri 18 Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan belajar seperti buku cetak mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), sehingga partisipasi belajar siswa menjadi berkurang hal ini dikarenakan sulitnya proses peminjaman buku serta keterbatasan jumlah buku cetak yang ada.
2. Kurangnya minat belajar siswa, dikarenakan penggunaan media belajar masih berupa cetak sehingga siswa menjadi kurang bersemangat.
3. Kurangnya penggunaan media belajar berbasis elektronik, sehingga siswa menjadi mudah bosan dengan metode belajar pada umumnya.
4. Hasil Ulangan Kenaikan Kelas VIII Mata Pelajaran IPA Masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, serta luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini maka peneliti akan memperkecil ruang

lungkup masalah agar penelitian ini menjadi lebih terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook* untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMPN 18 Padang. Pengembangan media ini di batasi pada materi pembelajaran semester 2 yakni getaran, gelombang, dan bunyi serta cahaya dan alat optik.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadopsi dari Borg dan Gall dan dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian serta situasi dan kondisi pada saat sekarang ini. Tahapan penelitian ini meliputi 1) perencanaan, 2) pengembangan produk, 3) validasi, 4) perbaikan produk, 5) uji coba produk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Kvisoft Flibook Maker Pro* untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP ?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan Media Pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII SMP yang valid.
3. Mengetahui media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII SMP yang praktis.

F. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Secara umum produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran yang dengan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dalam *soft file* dengan Format EXE. Media pembelajaran ini dibuat untuk Mata Pelajaran IPA yang diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Secara khusus spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Aspek Materi

Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP. Materi yang disajikan adalah materi semester 2 terdiri yaitu tentang getaran, gelombang dan bunyi serta cahaya dan alat optik yang sesuai dengan silabus. Cakupan materi pada getaran dan gelombang yaitu 1) getaran, gelombang dan bunyi, 2)

mekanisme mendengar pada manusia dan hewan dan 3) aplikasi getaran dan gelombang dalam teknologi . Cakupan materi cahaya dan alat optik yaitu 1) sifat cahaya dan proses pembentukan cahaya, 2) indra penglihatan manusia dan hewan dan 3) alat optik dalam kehidupan sehari-hari.

2. Aspek Media

Media pembelajaran ini untuk Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dan juga menggunakan aplikasi *Microsoft Word* untuk membuat materi dan *Microsoft Power Point* untuk membuat cover yang nantinya akan dijadikan dalam bentuk *PDF*, audio, video dan gambar penunjang diperoleh dari aplikasi *youtube* dan *goggle*. Selain menyajikan materi-materi berupa teks, media ini juga dilengkapi dengan gambar, audio, dan video yang menjadi keunggulan tersendiri dari media yang akan dikembangkan ini. Dengan adanya beberapa unsur yang digunakan, diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermanfaat bagi pengguna.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA ini dilakukan sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 18 Padang. Melalui pengembangan media *flipbook* ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan optimal.

Pengembangan media ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft*

Flipbook Maker. Media ini tidak hanya menyajikan teks dan gambar saja, namun juga suara atau musik, dan video yang diharapkan dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan optimal sebab pada media ini terdapat gambar, video, dan suara yang diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga hasil belajar menjadi lebih baik dan optimal.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran IPA yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih optimal serta dapat dijadikan alternatif sumber belajar bagi siswa untuk belajar secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya maka dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada Mata Pelajaran IPA ini dibatasi pada pokok bahasan tentang getaran dan gelombang serta cahaya dan alat optik. Hal ini sebetulnya belum cukup jika dilihat dari banyaknya materi yang harus disampaikan, tetapi dengan materi getaran dan gelombang serta materi cahaya dan alat optik dapat dianggap sudah mewakili dan menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian.

I. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dalam bidang pengetahuan berupa media pembelajaran yang sesuai bagi perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan dunia penelitian.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, sebagai sumber acuan dan rujukan belajar mandiri.
- b. Bagi guru, sebagai masukan dan bahan pertimbangan agar dapat memilih media belajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- c. Bagi peneliti, sebagai pengalaman langsung tentang penelitian, menambah pengetahuan, serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh.
- d. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan, pengembangan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- e. Bagi universitas, sebagai referensi untuk mahasiswa yang ingin mengambil penelitian tentang pengembangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bedasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* untuk mata pelajaran IPA kelas VIII SMP semester II yang telah dikembangkan dinyatakan “**sangat valid**” setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan ahli media dan ahli materi.
2. Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* untuk pembelajaran IPA kelas VIII SMP semester II yang telah dikembangkan dinyatakan “**sangat praktis**” berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 20 orang siswa.
3. Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP yang dilihat dari hasil deskripsi data validasi materi, validasi media dan uji praktikalitas, menandakan bahwa media yang dikembangkan telah dikategorikan “**Layak**” dan bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* untuk mata pelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media dalam proses pembelajaran dan sebagai media untuk belajar mandiri bagi siswa.
2. Bagi seorang pengembang ataupun guru diharapkan meningkatkan pengetahuan tentang *software* khususnya *kvisoft flipbook maker* maupun aplikasi lain yang dapat digunakan untuk penunjang kelancaran dalam proses pembelajaran, sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajarannya lain.
3. Bagi seorang pengembang selanjutnya dapat mengembangkan e-book atau sejenisnya dengan format penyimpanan yang dapat disimpan pada teknologi android.
4. Bagi sekolah diharapkan untuk dapat memfasilitasi guru-guru dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien sebagai penunjang untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, dkk. (2019). *Pendidikan Berbasis Teknologi*. Pp. 999–1015 in Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Vol. 2.
- Aly, A & Rahma, E. (2013). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Anandari, dkk. (2019). *Pengembangan Modul Elektronik: Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Berbasis Etnhokon Struktivisme*. Jurnal Pedagogik. No 02. Jambi.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto, D. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diena, R & Heri, S. (2010). *Penggunaan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Informasi. Bandung: FPMIPA UPJ.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mahabi, H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Mata Kuliah Teori Belajar dan Pembelajaran di Jurusan KTP FIP UNP*. Skripsi. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Muamanah, M. (2015). *Pengembangan Media Flip Book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker 3.6.1 Untuk Pembelajaran Biologi SMA Kelas XI IPA Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Mulyadi, dkk. (2016). *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP*. Jurnal Pembelajaran Fisika 4(4):296–301.
- Nurseto, T. (2012). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal

- Ekonomi Dan Pendidikan 8(1):19–35. doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Siregar, P. S. (2017). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulthon. (2017). *Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI.ELEMENTARY: IslamicTeacher Journal*4(1):38–54. doi: 10.21043/elementary.v4i1.1969.
- Susilawati., Rosnita. & Roberta, H. K. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Metode Percobaan Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa 7(3):1–11.
- Umar. (2014). *Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah 11(1):131–44.
- Wibowo, E., & Dona, D. P. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. Desimal: Jurnal Matematika1(2):147–56.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zahroh, I. F. (2021). *Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPA Di MI Ma'arif NU I Pageraji Kecamatan Cilongok Kabupaten Banyumas*. Institut Agama IslamNegeri Purwokerto.