



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 SUBTEMA 1  
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH  
AL-MUDDATSIR KEMULAN TUREN**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
MASYINTA MAGHFIRAH  
NPM : 21701013054**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 SUBTEMA 1  
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH  
AL-MUDDATSIR KEMULAN TUREN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program  
Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:  
**Masyinta Maghfirah**  
NPM. 21701013054

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2022**

## ABSTRAK

Maghfirah, Masyinta. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Subtema 1 Kelas V Mi Al-Muddatsir Kemulan Turen*. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd. Pembimbing 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M, PdI.

---

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Tematik, Flip Pdf Corporation, Model ADDIE

Usaha-usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan membuat atau memberikan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam proses pembelajaran bisa didapatkan dengan melakukan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran dan keadaan kelas. Selain metode dan strategi yang sesuai, pengaruh media pembelajaran juga sebuah instrument penting dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Pesatnya kemajuan perkembangan teknologi semakin memberi dorongan, pengaruh dan kontribusi yang besar dalam berbagai aspek, contohnya dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam pendidikan dapat dilihat dalam perubahan alat bantu mengajar atau sebagai media pembelajaran, yakni menjadi serba digital dan mengandalkan internet dan kekuatan perangkat lunak dari sebuah *software* baik dalam *personal computer* atau *smartphone*.

Tematik tema 1 subtema 1 kelas V Organ gerak manusia dan hewan ini bertujuan membekali peserta didik agar dapat: (1) Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. (2) Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. (3) Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (4) Memahami gambar cerita. (5) Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

Berawal pada permasalahan ketidakvariasian media pada pembelajaran tematik dan kurangnya, maka pengembangan ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran. Metode pengembangan ini adalah (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. *Software* yang digunakan adalah Flip PDF Corporation. Data yang dikumpulkan berupa data validitas Flipbook dan respon pengguna Flipbook. Validitas diukur dengan data uji ahli media, ahli materi dan guru kelas V. Data yang telah terkumpul kemudian dikonversi dalam skala likert. Subjek untuk responden flipbook diperoleh dari 8 siswa kelas V (uji kelompok kecil) dan 30 siswa kelas V (uji kelompok besar). Hasil pengembangan menunjukkan (1) Validitas ahli media, ahli materi dan guru kelas



dinayatakan “sangat layak” dengan penilaian rata-rata keseluruhan 93,3% (2) respon peserta didik terhadap Flipbook sebesar 78% berada pada interval 76%-100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut terdapat kesimpulan bahwa pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran yang layak dan menambah kevariasian dan motivasi dalam pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas V.



## ABSTRACT

Maghfirah, Masyinta. 2022. Development of Flipbook Learning Media on Thematic Learning Theme 1 Sub-theme 1 Class V Mi Al-Muddatsir Kemulan Turen. Thesis on Teacher Education for Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Dr. Mohammad Afifulloh, S.Ag., M.Pd. Supervisor 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M,PdI.

---

**Keywords:** Thematic Learning Media, Flip Pdf Corporation, ADDIE Model

Efforts to achieve these learning objectives are for create or provide new innovations in the learning process. Innovation in the learning process can be achieved by applying strategies and methods that are appropriate to the learning materials and classroom conditions. In addition to the right methods and strategies, the influence of learning media is also an important instrument to achieve learning objectives.

The rapid progress of technological development is increasingly providing great encouragement, influence and contribution in various aspects, one of which is in the world of education. Technology in education can be seen in changing teaching resources or as a learning medium, which is fully digital and relies on the internet and the power of software from software on a PC or smartphone.

Thematic theme 1 sub-theme 1 of class V Human and Animal Propulsion Organs aims to equip students to: (1) explain locomotor organs and their functions in animals and humans as well as how to maintain the health of human locomotor organs. (2) Identification of the geographical characteristics of Indonesia as an archipelagic/maritime and agrarian country and their impact on economic, social, cultural, communication and transportation life. (3) Identify Pancasila values in daily life. (4) Understanding Photo Stories. (5) Determine the main idea in spoken and written texts.

Starting from the problem of media variation in thematic learning and its shortcomings, this development focuses on the development of learning media. This development method is (Research and Development) using the ADDIE model. The software used is Flip PDF Corporation. The data collected is in the form of Flipbook Validity Data and Flipbook User Responses. Validity was measured using test data from media experts, material experts and fifth grade teachers. The collected data was then converted into a Likert scale. Flipbook respondents were obtained from 8 students in class V (small group test) and 30 students in class V (large group test). The results of the development show (1) The validity of media experts, material experts and teachers in the classroom is rated "very achievable" with an overall average value of 93.3% (2) student



responses to Flipbook are 78% at 76% Interval -100% with a very decent category. Based on these results, it can be concluded that this development provides appropriate learning media and adds variety and motivation to thematic learning of theme 1 sub-theme 1 class V.



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dalam peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat menyebutkan, bahwa standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan. Menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk menunjang pembelajaran yang telah disesuaikan dalam peraturan pemerintah tersebut maka, seorang pendidik memiliki tanggung jawab terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dimana, nantinya akan didesain dengan tujuan mengarahkan peserta didik dalam mencapai suatu kompetensi. Usaha-usaha dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan membuat atau memberikan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam proses pembelajaran bisa didapatkan dengan melakukan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran dan keadaan kelas. Selain metode dan strategi yang sesuai, pengaruh media pembelajaran juga sebuah instrument penting dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Ramli (2012:01) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan atau-

informasi (AECT). Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Kedudukan media dalam pembelajaran sendiri sangat berpengaruh penting, pada pemvisualisasian siswa terhadap sesuatu yang sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang menurut R.M. Soelarko, 1995 dalam Sumiharsono (20 : 2010)

Media memiliki beragam jenis yakni media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media dengan proyeksi, televisi, komputer, video tape recorder, dan lain-lain Ramli (16:2012) Media pembelajaran dikemukakan terdapat 8 klasifikasi, yaitu : media audio visual gerak, media audio diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak. Sebagai seorang pengajar media dipilih tergantung kebutuhan dalam suasana pembelajaran di kelas, diantaranya adalah perhatian siswa terhadap proses pembelajaran sudah berkurang, pengajar yang kaku, bahan pembelajaran yang dijelaskan pendidik kurang dipahami siswa, dan terbatasnya sumber pembelajaran.

Pesatnya kemajuan perkembangan teknologi semakin memberi dorongan, pengaruh dan kontribusi yang besar dalam berbagai aspek, contohnya dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam pendidikan dapat dilihat dalam perubahan alat bantu mengajar atau sebagai media pembelajaran, yakni menjadi serba digital dan mengandalkan internet dan kekuatan perangkat lunak dari sebuah *software* baik dalam *personal computer* atau *smartphone*. Dan dalam menanggapi perkembangan teknologi, pendidik diharapkan sebagai *agent of change* semestinya tidak gagap atau ketinggalan dengan teknologi menurut Prastowo

(2014 : 368) salah satu contoh dari implementasi pengembangan teknologi dalam pendidikan adalah mengubah kertas dalam bentuk digital, atau biasa disebut dengan *Flipbook*, di mana sumber belajar dan lembar kerja siswa dibentuk dalam sumber digital yang lebih menarik, interaktif dan hemat biaya tanpa , mengurangi fungsi, manfaat dan kegunaanya. Dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Flipbook* menggunakan aplikasi perangkat lunak *Flip pdf builder corporation* yang di dalamnya mengandung berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, *link html* dan *background suara* menjadi kesatuan dalam hal penyajian.

Tematik tema 1 subtema 1 kelas V Organ gerak manusia dan hewan ini memiliki beberapa indikator yang bertujuan membekali peserta didik agar dapat: (1) Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. (2) Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi. (3) Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (4) Memahami gambar cerita. (5) Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.

Observasi pada tanggal 11 Februari 2021 pada wali kelas 5 MI Al-Muddatsir Kemulan, Turen. Menyatakan bahwa pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas v yang dilakukan di sekolah masih menggunakan media-media yang konvensional dan menyebabkan kevariasian saat mengajar tidak terlalu menarik siswa, anak yang masih berada pada tingkat sekolah dasar, menginginkan hal yang menarik dan konkret dalam proses pembelajarannya.

Selain itu sumber belajar menggunakan *Flipbook* ini belum pernah digunakan dalam pembelajaran tematik. Diketahui bahwa MI Al-Muddatsir Kemulan Turen telah difasilitasi proyektor untuk memroyeksikan sumber belajar berupa *Flipbook* tersebut dan siswa diberikan izin untuk menggunakan gadget dalam menunjang kegiatan pembelajaran dikelas. Hal ini diharapkan masalah kekurangan sumber belajar akan dapat teratasi serta memberikan perubahan yang lebih baik. Berdasarkan hal yang telah dipaparkan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 1 SUBTEMA 1 KELAS V MI AL-MUDDATSIR KEMULAN TUREN”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat dan dikaji oleh penulis yaitu :

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran *Flipbook* pada tema 1 Subtema 1 kelas 5 yang dikembangkan di MI Al-Muddatsir Kemulan Malang?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Flipbook* pada pembelajaran Tematik tema 1 Subtema 1 kelas 5 di MI Al-Muddatsir Kemulan Malang?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan pengembang dalam pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Flipbook* untuk Kelas V pada Tema 1 Subtema 1, dan berikut tujuan-tujuan pengembangan media pembelajaran, yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pembuatan media pembelajaran Flipbook tematik tema 1 subtema 1 yang dikembangkan di kelas V di MI Al-Muddatsir Kemulan Malang.
2. Mengetahui keefektivitasan dari hasil pengembangan *Flipbook* bahan ajar tematik tema 1 subtema 1 kelas V di MI Al-Muddatsir Kemulan Malang.

#### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Flipbook* sebagai bahan ajar tematik kelas V Madrasah Ibtidaiyah dengan Tema 1 Subtema 1, adapun produk yang dihasilkan dalam pengembangan ajar ini memiliki beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dikembangkan menghasilkan bahan ajar yang efektif dengan menggunakan aplikasi flipbook, berisi tentang Tema 1 Subtema 1 ( Organ Gerak Hewan dan Tumbuhan ) kelas V.
2. Desain media ini akan disajikan dengan menggunakan bahasa yang logis, efisien dan efektif, sehingga tidak menyebabkan miskonsepsi atau pengulangan kata saat membaca bacaan, dan memudahkan siswa mudah untuk memahami bacaan tersebut.
3. Gambar ilustrasi yang disajikan pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi pembelajaran.
4. Penggunaan audio, video, atau link video pembelajaran dalam flipbook akan ditambahkan agar dapat memberikan penjelasan pembelajaran lebih rinci.
5. Berbentuk *soft-file* yang bisa diakses secara *online* maupun *offline*.

## E. Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memberikan hasil berupa produk media pembelajaran *Flipbook* sebagai bahan ajar tematik, untuk kelas V MI Al-Muddatsir Kemulan Malang. Diharapkan akan mempunyai manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis diantaranya sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

- a. Menghasilkan bahan ajar tematik MI/SD berupa flipbook yang mengandung pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 ( Organ Gerak Hewan dan Manusia ) kelas V MI/SD.
- b. Sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang bahan ajar atau media pembelajaran.

### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi Lembaga

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai peningkatan kualitas dan mutu dalam hasil pembelajaran di sekolah. dan memberikan kontribusi yang baik kepada pihak lembaga untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan pendekatan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih berkualitas.

- a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran interaktif untuk mengajar yang efektif, serta memberikan pengetahuan lebih bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga guru lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini dapat membantu siswa belajar mandiri melalui media pembelajaran *Flipbook* yang dapat diakses melalui komputer atau *Elektronik book*. Serta memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan menyenangkan. Karena tidak hanya menyajikan kumpulan teks atau gambar, tetapi juga dalam bentuk video atau suara yang menarik.

c. Bagi Peneliti

Dalam penelitian pengembangan ini. Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional yang berkompeten. Serta dapat dijadikan wadah atau sarana dalam menuangkan ide, gagasan dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.

**F. Asumsi dan Keterbatasan pengembangan**

1. Beberapa asumsi dalam pengembangan *Flipbook* media pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 ( Organ Gerak Hewan dan Manusia ) kelas V ini adalah:

a. Media pembelajaran *Flipbook* tematik merupakan salah satu alternatif sarana untuk pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah baik digunakan saat pembelajaran di sekolah maupun saat dipelajari secara mandiri di rumah.

b. Media pembelajaran *Flipbook* tematik dapat meningkatkan pembelajaran dengan bantuan teknologi.

2. Beberapa keterbatasan dalam pengembangan *Flipbook* media pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 (Organ gerak hewan dan Manusia) kelas V ini adalah:

- a. Media pembelajaran *Flipbook* tematik yang digunakan pengembangan hanya subtema 1 mengulas organ gerak hewan dan tumbuhan di lingkungan kelas V Madrasah Ibtidaiyah.
- b. Media pembelajaran *Flipbook* yang dikembangkan tidak dilengkapi *game* atau kuis interaktif karena keterbatasan waktu pengembang.

### G. Definisi Operasional

Definisi berguna untuk menghindari kesalahfahaman dalam memahami atau menafsiri istilah-istilah yang ada, oleh karena itu penulis memberi penegasan dan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul skripsi ini. Yang meliputi :

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah proses, cara pembuatan sesuatu yang telah dibuat dan dibentuk dalam bentuk yang terbaru. Lebih dijelaskan lagi bahwa pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (ukuran, pengetahuan dan sebagainya). Dalam pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai. Dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa; merumuskan kompetensi dan indikator hasil belajar; merumuskan butir-butir materi secara rinci dan mendukung tercapainya kompetensi; mengembangkan alat ukur keberhasilan; menulis naskah media; dan mengadakan sebuah tes dan revisi.

## 2. Pembelajaran Tematik

Tematik adalah model pembelajaran yang termasuk satu tipe atau jenis daripada model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintergrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

## 3. Flipbook

*Flipbook* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik layaknya buku konvensional dengan tampilan digital dan ditambahi audio, video atau gambar menjadi satu kesatuan.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi lima bab yaitu bab I sampai dengan bab V, daftar pustaka dan disertai lampiran-lampiran.

- a. Bagian awal penulisan skripsi ini memuat halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan lain sebagainya.
- b. Bagian kedua atau inti skripsi dibagi menjadi lima bab yaitu:

- a. Bab satu yaitu pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah dan sistematika penulisan.
- b. Bab dua yaitu berisi kajian pustaka tentang kerangka acuan secara komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan rumusan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan sebuah produk yang diharapkan. Kerangka acuan ini disusun berdasarkan kajian berbagai aspek teoritik dan empiris yang terkait dengan permasalahan dan upaya yang ditepuh untuk memecahkannya.
- c. Bab tiga berisi tentang metode pengembangan yang memuat butir-butir, model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk.
- d. Bab empat berisi hasil pengembangan yang mencakup penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.
- e. Bab lima yaitu berisi tentang kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.
- f.. Bagian akhir memuat daftar rujukan yang berisi semua sumber pustaka yang digunakan, lampiran-lampiran, dan riwayat penulis.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Setelah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *flipbook* tematik untuk pembelajaran tema 1 subtema 1 kelas V, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada mata pelajaran tematik dikembangkan dengan model ADDIE. Media pembelajaran berisi tentang kompetensi inti kelas V, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, uraian materi sesuai dengan silabus. Terdapat beberapa jenis evaluasi, mengarang, menulis serta berkreasi.
2. Hasil dari respon atas kelayakan terhadap media pembelajaran *flipbook* melalui tahap uji kelompok besar dengan 30 responden, dengan mendapatkan total nilai per item 1031 dengan prosentase 78% .dari uji kelompok kecil yaitu 80% presentase. Dengan prosentase 78% melihat pada skala kriteria kelayakan maka media pembelajaran flipbook sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena mencakup semua komponen materi, penyajian dan tampilan serta evaluasi yang menarik. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 kelas V.

## B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Saran dari pengembang untuk produk pengembangan selanjutnya sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

Guru bisa menjadikan menggunakan media pembelajaran tematik *flipbook*, sebagai inovasi baru dalam membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik.

### 3. Bagi siswa

Siswa menggunakan media pembelajaran *flipbook* sebagai sarana belajar tentang tematik dan juga mendukung kegiatan belajar tematik.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk upaya pengembangan media pembelajaran *flipbook* selanjutnya, dalam mendesain media pembelajaran baiknya menggunakan komposisi yang sesuai dan menambahkan *game* atau *quiz* dari *platform-platform* agar lebih menambah kemenarikan dalam media pembelajaran. Dan perlu adanya keterlibatan ahli media dan ahli materi untuk menilai dari segi materi yang digunakan dalam media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan mudah dan dipahami oleh peserta didik. Serta dapat meningkatkan motivasi dalam proses belajar pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*. 12(2):halaman216231. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/449>
- Andi Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Akhmad Sudrajat, "Lesson Study Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Pembelajaran", hlm. 2, dalam <http://ideguru.wordpress.com/2010/04/09/lesson-study-untuk-meningkatkan-prosesdan-hasil-pembelajaran/>, diunduh tanggal 02 maret 2021).
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Barbara, Seels, dan Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT
- Deni K., Cepi R., Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. 2008. Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Everett M, Rogers (2003). *Diffusion of Innovation. 5<sup>th</sup> Edition*. New York : Free Press
- Majid (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda
- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, Magetan: CV Ae Media Grafika, 2017.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sari, L.O. 2020. *Gaya Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas V SD Negeri 113 Bengkulu Selatan*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Skripsi
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumiharsono, Rudi dan Hasanah, Hisbiyatul (2017). *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- Tanjung, R., Ritonga, T. & Siregar, E.Y. 2021. *Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Ujung Batu Barus*. MathEdu (Mathematic Education Journal), 4(1): 88–96.
- Trihendradi, C. 2011. *Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik Menggunakan SPSS 19: Deskriptif, Parametik, Non Parametrik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/02/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-Sisdiknas.pdf>. (Diakses pada tanggal 02 Maret 2021, pukul 09.00 WIB)
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada media Group.