

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital ini, pendidikan telah memanfaatkan internet untuk memperoleh informasi dan materi ajar. Di dalam internet tersedia banyak informasi dan pengetahuan yang dengan mudah dapat diakses setiap orang. Kemudahan tersebut juga dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa atau para pekerja di bidang pendidikan lainnya. Bagi siswa sendiri, mereka dapat mengakses pembelajaran secara online dari berbagai perpustakaan, laporan, jurnal, maupun sumber lainnya yang ada di internet. Bagi guru hal ini menjadi salah satu alternatif pengajaran yang lebih inovatif, kreatif, menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tingkatan kebutuhan. Penggunaan internet yang lain dalam dunia pendidikan adalah interaksi antara guru dan murid secara online. Menurut Yaumi pada tahun 2011 pembelajaran secara online tidak mengharuskan guru dan murid bertemu atau bertatap muka, tetapi ada kalanya pembelajaran dengan waktu yang sama-tempat yang sama, pembelajaran dengan waktu yang berbeda-tempat yang sama, pembelajaran dengan waktu yang sama-tempat yang berbeda, dan pembelajaran dengan waktu yang berbeda-tempat yang sama.¹

Dengan adanya internet dalam pembelajaran diharapkan siswa akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana menyerap dan mencari informasi secara cepat dan efisien. Hal ini mengingat waktu tatap muka di depan kelas sangat

¹Yaumi, M, "Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran", *Jurnal Lentera Pendidikan*, 1 (4), 2011, 91.

terbatas jika dibandingkan dengan jumlah materi yang harus diselesaikan. Oleh karena itu dibutuhkan desain pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa saat belajar mandiri. Di antaranya desain pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media digital.

Namun, media digital belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Oktober 2022 dengan Ibu Dewi Aprilia, S.Pd sebagai wali kelas IV di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk, mengungkapkan bahwa proses belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran digital maupun media pembelajaran non digital dalam kegiatan belajar mengajar. Pada observasi yang telah peneliti lakukan dalam proses pembelajaran pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan media buku tematik saja. Penggunaan buku tematik sebenarnya dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik apabila terdapat inovasi yang dilakukan oleh pendidik pada saat penyampaian materi berlangsung, namun karena belum adanya inovasi maupun media dalam penyampaian materi kepada peserta didik menjadikan mereka kurang optimal dalam memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Permasalahan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu dari Jannatul Auliyah pada tahun 2021 yang menjelaskan bahwa penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kelas IV SDN 3 Batu Kumbang masih menggunakan cara sederhana atau konversi, yaitu menggunakan kartu, buku siswa dan buku guru sebagai sarana pembelajaran, yang menyebabkan pelajaran tidak dapat diterima dengan maksimum, sehingga pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik tidak optimal. Yang berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa masih di bawah

KKM. Selain itu guru juga masih merasa kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa.²

Hal tersebut terbukti dari hasil ulangan harian peserta didik kelas IV di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk. Dari 19 peserta didik kelas IV hanya 9 peserta didik yang nilainya mencapai KKM dimana jika dalam presentase hanya 47% peserta didik yang hasil belajarnya mendapatkan nilai yang maksimal, dan 10 peserta didik lainnya masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Di SDN 1 Tekenglagahan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran tematik adalah 75. Sehingga akar dari permasalahan ini yaitu tidak adanya media pembelajaran sebagai penunjang saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Permasalahan tersebut membuat nilai peserta didik kurang maksimal sehingga nilai peserta didik masih banyak yang dibawah rata-rata. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Flipbook merupakan salah satu jenis animasi yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Menurut Hayati, pada tahun 2015 menjelaskan *flipbook* merupakan pengembangan dari *e-book* sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan pembelajaran secara mandiri.³ Sejalan dengan teori tersebut menurut Mulyaningsih pada tahun 2017 *Flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual, *flipbook* disajikan dalam format elektronik yang di dalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang

² Jannatul Auliyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis *Flipbook* Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Tema 3 Subtema 3 Kelas IV Sekolah dasar”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021.

³ Hayati, S, “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, *Prosiding Seminar Nasional (E-Journal)*, IV, 2015, 50.

interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat penggunaannya menjadi lebih tertarik dan menyenangkan.⁴

Solusi tersebut diharapkan pengembangan *flipbook* dengan tema 7 indahya keragaman di negeriku dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Elis, dkk 2017 yang menyatakan bahwa *e-modul* berbasis *flipbook maker* mendapatkan penilaian positif dari siswa dikarenakan pengoperasian modul tersebut sangat mudah disertai musik dan video yang dinilai dapat meningkatkan motivasi, minat, dan aktivitas belajar siswa.⁵ Penelitian lain yang mendukung yakni penelitian yang dilakukan oleh Annisa Lutviana Putri dan Wahyudi pada tahun 2022 yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran *flipbook* yang digunakan dirancang lebih menarik, efisien, serta mudah dipahami oleh peserta didik.⁶ Penelitian lain juga membuktikan bahwa *flipbook* efektif digunakan untuk mata pelajaran Matematika,⁷ IPA⁸, Tematik.⁹

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membuat pengembangan media *Flipbook* materi Indahya Keragaman Di Negeriku tema 7 Subtema 1 untuk siswa kelas IV SD yang diharapkan membantu siswa untuk

⁴ Mulyaningsih, N. N, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book", *JPF Jurnal Pendidikan Fisika*, V (1), 2017, 26.

⁵ Elis, "Pengembangan Modul Elektronik Flipbook IPA Tipe Integrated Untuk Siswa Kelas VII SMP/MTS Dengan Tema Kalor Dalam Kehidupan", Skripsi, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

⁶ Annisa Lutviana Putri dan Wahyudi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (10), 2022, 4505.

⁷ Al Kuniyasi, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Dengan Model Discovery Learning Materi Trigonometri Kelas XI SMA Negeri 1 Pangakalan Kerinci", Skripsi, Pekanbaru, Universitas Riau Pekanbaru, 2021.

⁸ Bibiana Suciati, "Pengembangan Flipbook Ipa Materi Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar", Skripsi, Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2021.

⁹ Yenny Eilmelda, "Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD", *Jurnal Pemikiran*, 1 (10), 2022. 15.

dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah guru dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Penelitian ini juga menambah implikasi pemanfaatan media flipbook dalam pembelajaran terutama pembelajaran tematik. Keunggulan dari media pembelajaran *Flipbook* yang dibuat peneliti dengan media pembelajaran *Flipbook* yang sudah ada adalah materi yang dimuat mencakup semua mata pelajaran (tematik) sedangkan penelitian sebelumnya hanya memuat materi dari satu mata pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Subtema 1 Siswa Kelas IV Di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *flipbook* digital tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flipbook* digital tematik kelas IV Di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk ?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang dilakukan peneliti yakni:

1. Mendeskripsikan prosedur penyusunan media *flipbook* digital tematik yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Tekenglagahan Nganjuk.

2. Mengidentifikasi hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flipbook* digital tematik kelas IV Di SDN 1 Tekenglaghan Nganjuk

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Adapun spesifikasi produk yang dapat dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang disajikan berbasis aplikasi interaktif *Flipbook* untuk materi pada pembelajaran tema 7 Subtema 1 di kelas IV.
2. Media pembelajaran memuat beberapa komponen yaitu: teks, audio, video, dan gambar.
3. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu:
 - a. Pembukaan. judul media, kompetensi ini berisi tentang kompetensi dasar, kompetensi inti, dan indikator yang sesuai dengan buku siswa atau guru.
 - b. Materi yang diberikan yaitu menjelaskan tentang materi yang meliputi pembelajaran tema 7 Subtema 1 di kelas IV.
 - c. Materi pembelajaran berisikan teks, gambar, rangkuman yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan juga terdapat kuis-kuis yang menarik.
4. Media pembelajaran *flipbook* didesain menarik dengan bentuk-bentuk seperti buku, nantinya *flipbook* yang dibentuk seperti buku itu bisa bolak-balik dengan diklik dengan tombol panah. Tentunya didalam *flipbook* tersebut juga disertai dengan suara, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika menggunakan media *flipbook* selama proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran *flipbook* juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.
6. Mudah dioperasikan karena terdapat petunjuk tombol navigasi media *flipbook* dan media ini juga bisa diakses di komputer maupun hp.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi wadah fasilitator yang dapat berperan menjadi sumber belajar disekolah maupun dirumah yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain pertimbangan tersebut peserta didik diarahkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai keberagaman suku dan budaya, sehingga peserta didik tidak merasa bingung dan dapat membedakan berbagai macam keberagaman suku dan budaya. Hal ini menjadikan media pembelajaran yang digunakan lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media *flipbook* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Sebagai pemicu untuk dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik yang diharapkan dapat berkonsentrasi lebih dan tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Media ini dapat dijadikan masukan dan referensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mampu memberikan semangat tinggi bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar menjadi kegiatan yang lebih efektif dan menarik.

3. Bagi Peneliti

Memberi kesempatan bagi peneliti untuk bisa mengembangkan teori yang di dapat selama di bangku kuliah, dan dapat memberikan kontribusi pemikiran peneliti yang dapat mengembangkan media pembelajaran yang disajikan yaitu media pembelajaran *flipbook*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Asumsi dari penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* dengan materi Indahnya keragaman Di Negeriku tema 7 subtema 1 pada kelas IV mampu membuat peserta didik lebih memahami dan menghafal bentuk-bentuk dari pakaian adat, tari daerah, dan rumah adat sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Peneliti membatasi penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Peneliti memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran *flipbook* sebagai alat pembelajaran.
- b. Media pembelajaran *flipbook* berisikan materi indah nya keragaman di negeriku tema 7 subtema 1 pada kelas IV sekolah dasar.
- c. Subjek penelitian ini hanya mencakup peserta didik kelas tinggi di SDN Tekenglagahan Nganjuk.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Wulandari pada tahun 2020. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research and development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan sugiyono. Penelitian ini memberikan kesimpulan hasil akhir bahwa media pembelajaran *Flip Book Maker* yang dikembangkan sangat baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI kelas IV pada mata pelajaran Fiqh. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penilaian para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, dengan hasil validasi yaitu dari ahli materi menilai media pembelajaran 3.60, dari ahli media menilai media

pembelajaran 3.81, penilaian pendidik menilai media pembelajaran 3.93, dan respon peserta didik menilai media pembelajaran 3.85.¹⁰ Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah subjek yang diteliti adalah sama-sama kelas IV, dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian research and development (*R&D*). Jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, dan lokasi penelitain. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi fiqh kelas IV semester genap sedangkan materi yang dimuat pada *flipbook* yang akan dikembangkan peneliti adalah materi tematik kelas IV di semester genap. Lokasi penelitian sebelumnya di MIN 7 Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di SDN Tekenglagahan, Kota Nganjuk.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfaida pada tahun 2020.¹¹ Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperiment one group pretest posttest* yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini memberikan kesimpulan hasil akhir bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *flipbook* dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pemberian angket (*pretest*) terhadap 16 siswa hanya 1 siswa atau 6,25% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada dalam kategori sangat rendah. Secara klasikal belum

¹⁰ Novita Wulandari, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV*”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.

¹¹ Nurfaida, “*Pengaruh Penggunaan Media Flip Book Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang*”, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2020.

terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 67,505. Sedangkan pada pemberian angket (*posttest*) terhadap 16 siswa yang berada dikategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83,505 atau berada dalam kategori sangat tinggi. Persamaan sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran *flipbook*. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, jenis penelitian, subjek penelitian, dan lokasi penelitain. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi Bahasa Indonesia sedangkan materi yang akan peneliti lakukan adalah materi tematik. Jenis penelitian sebelumnya adalah *eksperimen* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperiment one group pretest posttest* yang bersifat kuantitatif, Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan saat ini menggunakan metode RnD. Subjek penelitian yang diteliti penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas V, sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV. Selanjutnya lokasi penelitian sebelumnya di SDN 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di SDN Tekenglagahan, Kota Nganjuk.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Arina Muallifah.¹² Jenis Penelitian ini adalah (*R&D*). Penelitian ini memberikan kesimpulan hasil akhir bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perbedaan signifikan antara hasil

¹² Arina Muallifah, “*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V Sdn 1 Wulung Blora*”, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.

belajar pretest dan posttest. Peningkatan rata-rata (N-gain) data pretest dan posttest diperoleh sebesar 0,355 dengan kriteria sedang. Persamaan sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran flipbook, dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode (*R&D*). Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi IPS sedangkan materi yang dimuat pada flipbook yang akan dikembangkan peneliti adalah materi tematik. Subjek penelitian yang diteliti penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas V, sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV. Selanjutnya lokasi penelitian sebelumnya di SDN 1 Wulung Blora, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di SDN Tekenglagahan, Kota Nganjuk.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Lutviana Putri.¹³ Jenis penelitian ini adalah (*RnD*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPA system pencernaan manusia di Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi pakar materi yang memperoleh skor presentase rata-rata sebesar 78%, hasil validasi pakar media yang memperoleh skor presentase rata-rata sebesar 81%, hasil validasi pakar pembelajaran dengan skor presentase rata-rata sebesar 83%, uji terbatas terhadap 5 orang siswa dengan skor presentase sebesar 84%, dan *uji Paired Sample T Test* dengan *Sig (2.tailed)* sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05. Persamaan sebelumnya dengan penelitian ini

¹³ Annisa Lutviana Putri dan Wahyudi. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 2022, 5(10), 4505.

adalah jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran *flipbook*, dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode (*R&D*). Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi IPA sedangkan materi yang dimuat pada *flipbook* yang akan dikembangkan peneliti adalah materi tematik. Subjek penelitian yang diteliti penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas V, sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV. Selanjutnya lokasi penelitian sebelumnya di SDN 3 Kradenan, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di SDN 1 Tekenglagahan, Kota Nganjuk.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Alvin Vikiantika dan Nurita Primasatya, pada tahun 2022.¹⁴ Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil akhir dari penelitian ini menyatakan bahwa melalui media pembelajaran berbasis *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IA di SDN Sukorame 2 Koa Kediri. Hal tersebut dibuktikan dari penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 56% yang mana belum memenuhi kriteria ketuntasan kelas. Pada siklus II, adanya peningkatan kriteria ketuntasan kelas yakni sebesar 30%. Sebanyak 25 siswa tuntas dengan presentase keberhasilan belajar sebesar 86%. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah mencapai kriteria ketuntasan kelas yang telah

¹⁴ Alvin Vikiantika, Nurita Primasatya dkk, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Penggerak Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook*", *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 2022. 2003.

ditentukan yaitu 75% sehingga penelitian dihentikan. Persamaan sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran flipbook. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, metode penelitian, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi Matematika sedangkan materi yang dimuat pada flipbook yang akan dikembangkan peneliti adalah materi tematik. Subjek penelitian yang diteliti penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas I, sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV. Lokasi penelitian sebelumnya di SDN Sukorame 2 Kota Kediri, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di SDN 1 Tekenglagahan, Kota Nganjuk. Selanjutnya metode penelitian sebelumnya adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan metode (*RnD*).

H. Definisi Operasional

Definisi istilah atau definisi operasional merupakan landasan yang dapat dijadikan batasan dari masalah yang akan dijadikan objek penelitian, definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pembelajaran yang telah ada.¹⁵ Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital.

¹⁵ Suci Maharani, "Pengembangan Media Interaktif Kebud (Keberagaman Suku Dan Budaya) Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Besowo III Kediri", Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2023.

2. *Flipbook* digital adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.¹⁶ *Flipbook* digital pada penelitian ini adalah *flipbook* yang berisi materi tentang tematik.
3. Tematik adalah sebuah tipe pembelajaran yang mengola pembelajaran yang mengintergrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema. Tetapi tidak semua materi pelajaran dapat di ikat dalam satu tema, misalnya matematika. Namun sebagian besarnya dapat dilakukan dengan usaha kreatif dan inovatif sang guru.¹⁷ Tematik yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah tematik kelas IV tema 7 subtema 1 pada semester dua.
4. Hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.¹⁸ Hasil belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang berupa nilai.

¹⁶ Widya Nindia Sari & Mubarak Ahmad, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 2021, 2821.

¹⁷ Retno Widyaningrum, "Model Pembelajaran Tematik Di SD/MI", *Jurnal Cendekia*, 10(1), 2012, 11.

¹⁸ Susanto, Ahmad., *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 5.