

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK DIGITAL*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY (AR)* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SEMESTER II DI MI
MUHAMMADIYAH 1 PARE KEDIRI**

SKRIPSI



OLEH

NISA NUR FAIZAH

NIM. 21206043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK DIGITAL*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY (AR)* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SEMESTER II DI MI
MUHAMMADIYAH 1 PARE KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyusun Skripsi

Oleh

Nisa Nur Faizah

21206043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Nisa Nur Faizah ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing skripsi
untuk selanjutnya disetujui oleh dewan penguji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK DIGITAL*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY (AR)* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SEMESTER II DI MI
MUHAMMADIYAH 1 PARE KEDIRI**

SKRIPSI

Ditulis oleh:

NISA NUR FAIZAH

NIM. 21206043

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. SEPTIANA PURWANINGRUM, M.Pd.I

NIP. 198709232023212043

Pembimbing II



Dr. MOHAMMAD DESTA PRADANA, M.Pd.

NIP. 198312192023211011

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK DIGITAL*
BERBASIS *AUGMENTED REALITY (AR)* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI SEJARAH
KERAJAAN DI INDONESIA KELAS IV SEMESTER II DI MI
MUHAMMADIYAH 1 PARE KEDIRI**

Nisa Nur Faizah

NIM. 21206043

Telah diujikan didepan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri Kediri

Pada tanggal 18 Juni 2025

Tim Penguji

1. Penguji Utama
Moh. Zainal Fanani, M.Pd.I
NIP. 197406202011011001
2. Penguji 1
Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I
NIP. 198709232023212043
3. Penguji 3
Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

(.....)

(.....)

(.....)

Kediri, 25 Juni 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

**Teknologi Berkembang Dengan Sendirinya.
Teknologi Memungkinkan Lebih Banyak Teknologi.
-Alvin Toffler-**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam kita curah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan rasa Syukur dan Bahagia penulis mempersembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Abdul Manan dan Ibu Yeyet Suryati yang selalu memberikan dukungan dan doa tanpa henti dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas segala yang telah diupayakan dalam memberikan yang terbaik kepada saya.
2. Kedua pembimbing saya yakni Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I dan Bapak Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd yang sabar dalam memberikan ilmu, bimbingan dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran atas bimbingannya selama ini sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan sarjana dengan baik.
3. Kedua guru saya yakni Pengasuh Pondok Pesantren Sunan Ampel Kota Kediri, Abuya Dr. H. Anis Humaidi, M. Ag dan Umi Dr. Hj. Najihatul Fadhliah, M.Pd.I yang selalu memberikan arahan, dukungan dan doa tiada hentinya.
4. Keluarga besar saya terutama kedua kakak laki-laki saya yaitu Muslimin Zaini dan Habib Mustofa yang selalu memberikan dukungan dan doa tiada henti.
5. Teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini, saya ucapkan terima kasih.
6. Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini dengan dukungan dan doa, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nisa Nur Faizah

NIM : 21206043

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan Di Indonesia Kelas IV Semester II Di MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri”. Benar-benar merupakan hasil karya saya bukan merupakan plagiasi baik Sebagian atau seluruhnya. Hal-hal yang bukan karya penelitian dalam skripsi ini disertai daftar rujukan. Apabila dikemudian hari terbukti atau terdapat bukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya maka, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 16 Mei 2025

Peneliti



Nisa Nur Faizah

NIM. 21206043

ABSTRAK

NISA NUR FAIZAH. Dosen pembimbing Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I dan Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd, pengembangan media pembelajaran *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS materi sejarah Kerajaan di Indonesia kelas IV semester II di MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri. Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institt Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, 2025

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)*, Sejarah Kerajaan di Indonesia.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena siswa mengatakan bahwa materi sejarah merupakan pelajaran yang sulit karena alur ceritanya yang panjang. Selain itu belum ada inovasi pembelajaran sehingga muncul kebosanan pada siswa. Dari hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran materi IPAS berupa *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)*. Rumusan masalah penelitian ini ialah (1) bagaimana prosedur pengembangan media. (2) bagaimana kelayakannya, serta (3) bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)*, mengetahui kelayakan pengembangan media *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)*, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)*.

Penelitian ini ialah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket validasi, angket respon guru, angket motivasi belajar siswa. Analisis data menggunakan skala likert untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Prosedur pengembangan penelitian ini meliputi analisis tujuannya untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran. Tahap desain membuat perancangan produk *flipbook digital* berbasis *augmented reality*. Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk *flipbook* yang akan divalidasi kepada para ahli. Implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok kecil besar. Evaluasi untuk menilai keberhasilan produk untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada setiap tahapan ADDIE terdapat evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui apa yang perlu diperbaiki (2) Kelayakan media pengembangan dapat dilihat dari hasil validasi para ahli yaitu dari ahli desain mendapatkan 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan 80% dengan kategori “Layak”. Hasil validasi angket motivasi belajar mendapatkan 94% dengan kategori “Sangat Layak”. (3) Hasil analisis data dari penggunaan media pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)* menunjukkan skor rata-rata 78% dengan kategori “Termotivasi”. Artinya media pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat memotivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri.

ABSTRACT

Sepervisors Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I and Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd., The development of an Augmented Reality (AR) based Digital Flipbook Learning Media to Increas Learning Motivation in IPAS Subject on the Topic of Historical Kingdoms in Indonesia for Grade IV, Second Semester at MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri. Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah, State Islamic Institue (IAIN) Kediri, 2025.

Keywords: Development, Learing Media, Learning Motivation, Augmented Reality (AR) based Digital Flipbook, Historical Kingdoms in Indonesia.

This research is motivated by the low learning motivation of students, particularly in IPAS subjects concerning the history of kingdoms in Indonesia. This lack of motivation stems from students perceiving historical material as difficult due to its lengthy narrative structure. Furthermore, the absence of innovative learning methods has led to boredom among students. Therefore, the researcher developed a learning media in the form of an Augmented Reality (AR) based Digital Flipbook for the IPAS subject. The research problem formulation is what is the procedure for developing the media, how feasible is it, and how does students learning motivation improve after using the Augmented Reality (AR) based Digital Flipbook media.? The researcher developed a learning media for the IPAS subject in the form of a Digital Flipbook Based on Augmented Reality (AR). This study aims to (1) identify the development procedure of the AR-based Digital Flipbook learning media, (2) determine the feasibility of the AR-based Digital Flipbook, and (3) assess the improvement in student's learning motivation after using the AR -Based Digital Flipbook learning media.

The research is a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Data were collected through interviews, observations, validation questionnaires, teacher response questionnaires, and student learning motivation questionnaires. Data analysis used a likert scale to measure the improvement in student learning motivation.

The result of this research indicate the following: (1) The development procedure includes an analysis phase to identify problems and learning needs; a design phase to plan the AR based digital flipbook product, a development phase involving product creation and expert validation, an implementation phase including small and large group trials, and an evaluation phase to assess the effectiveness of the product in enhancing students' learning motivation. In every stage of the ADDIE model, evaluations are conduvted to identify what needs to be improved. (2) The feasibility of the developed media is indicated from the design expert received a score 100% categorized as "Highly Feasible". The material expert's validation yielded 91,6%, also categorized as "Highly Feasible". The media expert's validation scored 80%, categorized as "Feasible". The validation result of the learning motivation questionnaire was 94%, categorized as "Highly Feasible". (3) Data analysis from the implementation of the AR-based Digital Flipbook learning media showed an average score of 78%, which falls under the "Motivated" category. This indicates that the AR-based Digital Flipbook learning media can effectively motivate fourth-grade students in their learning.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah penulis panjatkan puji Syukur kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunianya yang telah dilimpahkan -Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality (AR)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan Di Indonesia Kelas IV Semester II Di MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri.

Pada proses penulisan skripsi ini tidak luput dari hambatan dan tantangan yang penulis hadapi, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual, skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag, selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I selaku dosen pembimbing pertama dan Bapak Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang membimbing dan mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga besar MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri, Ibu Eri Nurokhim, S.P., S.Pd., M.Kes selaku Kepala Madrasah MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi ini di MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri.

Penulis hanya mampu mendoakan semoga Allah memberikan kebaikan atas berbagai dukungan tersebut dan mendapatkan pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Amin.

Kediri, 16 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Penelitian Terdahulu	9
H. Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Media Pembelajaran	17

1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
3. Jenis Media Pembelajaran	20
4. Kelayakan Media Pembelajaran	20
5. Keefektifan Media Pembelajaran	21
B. <i>Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality (AR)</i>	23
C. Pembelajaran IPAS SD/MI	24
1. Pengertian Pembelajaran IPAS SD/MI	24
2. Tujuan Pembelajaran IPAS SD/MI	26
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS SD/MI	27
D. Karakteristik Siswa Kelas IV SD/MI	31
E. Motivasi Belajar	34
1. Pengertian Motivasi Belajar	34
2. Tipe Motivasi Belajar	38
3. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	38
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	42
C. Uji Coba Produk	45
1. Desain Uji Coba.....	45
2. Validator dan Subjek Uji Coba	46
3. Jenis Data.....	47
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
5. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	65
A. Penyajian Data Uji Coba	65

1. Penyajian Proses Pengembangan Media	65
2. Hasil Validasi Ahli Desain, Ahli Media, Ahli Materi, dan Angket Motivasi Belajar	87
B. Analisis Data.....	101
C. Revisi Produk	115
D. Pembahasan	119
BAB V KAJIAN DAN SARAN	129
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	129
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	138

DAFTAR TABEL

Table 1.1 Kerangka Berpikir.....	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Terhadap Guru Kelas.....	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Observasi di Kelas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Capaian Pembelajaran IPAS Fase B	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Tujuan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Desain.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Angket Motivasi Belajar Kelompok Kecil.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Hasil Angket Motivasi Belajar Kelompok Besar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Ahli Desain	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Analisis Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Analisis Angket Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Analisis Angket Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 17 Analisis Data Uji Coba Kelompok Besar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 19 Hasil Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 20 Revisi Tahap Pembimbing	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 21 Revisi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 22 Revisi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Halaman Sampul.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Tampilan Menu <i>Flipbook</i>.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Daftar Menu per-sub corak Kerajaan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6 Tampilan Prakata.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Tampilan Pendahuluan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 Tampilan Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 Tampilan Materi dengan <i>Augmented Reality (AR)</i>.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 Tampilan Materi dengan Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 Tampilan Kuis.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12 Tampilan Daftar Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13 Membuat <i>Asset 3D</i>.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14 Penyusunan semua kerangka menjadi 1 objek.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 15 Membuat Tekstur Objek.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 16 Tahap Pewarnaan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 17 Tahap mengubah <i>3D</i> ke <i>AR</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 18 Tampilan awal pada <i>Web Heyzine.com</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 19 Tampilan penambahan <i>link</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 20 Tampilan <i>finishing</i>.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keterangan Sekolah.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Surat Validasi Ahli Desain	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Surat Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Lembar Hasil Angket Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Lembar Hasil Angket Motivasi Uji Kelompok Kecil	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Lembar Hasil Angket Motivasi Kategori Sangat Termotivasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup Penulis	Error! Bookmark not defined.