

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLIP POCKET BOOK*
AUDIOVISUAL (LIPOBO) MATERI SEJARAH PENJAJAHAN
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

OLEH

DEWI SURYANA

NIM : 1886206027



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT

JUNI 2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLIP POCKET BOOK*
AUDIOVISUAL (LIPOBO) MATERI SEJARAH PENJAJAHAN
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

DEWI SURYANA

NIM. 1886206027



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN *E-FLIP POCKET BOOK AUDIOVISUAL* (LIPOBO)
MATERI SEJARAH PENJAJAHAN INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

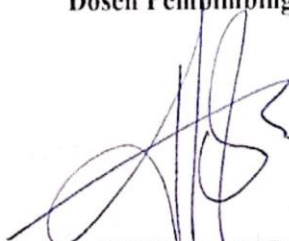
Dewi Suryana

NIM. 1886206027

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 03 Juni 2022

Dosen Pembimbing



(Andi Wibowo, M.Pd.)

NIDN. 0718128902

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2022

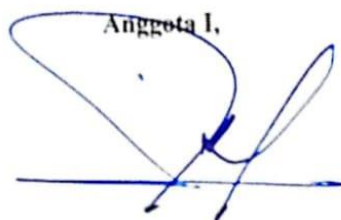
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Rabu

Tanggal : 08 Juni 2022

Anggota I,



(Prof. Dr. Suryaman, M.Pd)

NIP. 195803051986031020

Anggota II,



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)

NIDN. 0720068803

Ketua Penguji,



(Andi Wibowo, M.Pd)

NIDN. 0718128902

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)

NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Suryana

NIM : 1886206027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

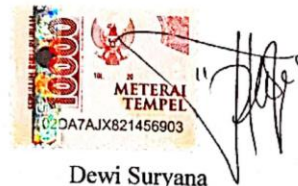
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima saksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 08 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Dewi Suryana

ABSTRAK

Suryana, Dewi. 2022. “*Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual (LIPOBO) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : Andi Wibowo, M.Pd

Kata Kunci : Media E-Flip Pocket Book Audiovisual, Minat Belajar Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang dilaksanakan dominan online. Tujuan penelitian ini yakni : (1) Untuk mengembangkan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar, (2) Untuk mengetahui kevalidan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* dalam pembelajaran kelas V, (3) Untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri Ardirejo 4.

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dimana penelitian ini menghasilkan produk tertentu untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan *Borg & Gall*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Ardirejo 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penelitian menggunakan validasi ahli materi, ahli media dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* layak dijadikan media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran para ahli materi dan ahli media. Kelayakan dapat dibuktikan melalui hasil dari validasi ahli media dengan mendapatkan skor 97% dan validasi ahli materi dengan mendapatkan skor 81.4%, maka dapat dikatakan bahwa media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* ini berkualifikasi valid tanpa adanya revisi. Hasil rata-rata yang diperoleh dari angket minat belajar sebelum menggunakan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* memperoleh skor 62% berkualifikasi “Cukup”, dan hitung rata-rata yang diperoleh angket minat belajar sesudah menggunakan media *E-Flip Pocket Book Audiovisual* memperoleh skor 81% berkualifikasi “Sangat Baik”, oleh karena itu media pembelajaran *E-Flip Pocket Book Audiovisual* adalah layak dan valid digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat belajar siswa.

ABSTRACT

Suryana, Dewi. 2022. *“Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual (LIPOBO) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.”* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing : Andi Wibowo, M.Pd

Keywords: Audiovisual E-Flip Pocket Book Media, Students' Interest in Learning

This research is motivated by the dominance of online learning. The aims of this research are: (1) To develop Audiovisual E-Flip Pocket Book media about the History of Indonesian Colonialism for Grade 5 Elementary School, (2) To determine the validity of Audiovisual E-Flip Pocket Book media in Class V learning, (3) To increase interest in learning class V SD Negeri Ardirejo 4.

The type of research used by the author is the Research and Development (R&D) research method, where this research produces certain products to test the feasibility of the products developed. This research method uses Borg & Gall. The subjects of this study were fifth grade students of SD Negeri Ardirejo 4. The data collection techniques used in this study were validation of material experts, media experts and questionnaires.

The results showed that the E-Flip Pocket Book Audiovisual media was feasible to be used as a learning medium by making revisions based on suggestions from material experts and media experts. Feasibility can be proven through the results of media expert validation by getting a score of 97% and material expert validation by getting a score of 81.4%, it can be said that this E-Flip Pocket Book Audiovisual media has valid qualifications without any revision. The average results obtained from the learning interest questionnaire before using the E-Flip Pocket Book Audiovisual media obtained a score of 62% fulfilling the "Enough" requirements, and the average calculation of the learning interest questionnaire obtained after using the Pocket Book E-Flip Audiovisual media obtained a score 81% met the requirements of "Very Good", therefore the Audiovisual learning media of the E-Flip Pocket Book is feasible and valid to be used in learning because it can increase students' interest in learning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat kami susun dengan baik dan tepat pada waktunya. Sholawat tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi tugas akhir kuliah untuk mendapatkan gelar Sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual (LIPOBO) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*". Dalam kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penelitian ini, yaitu :

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Bapak Andi Wibowo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan untuk menyelesaikan penelitian ini.
5. Prof. Dr. Suryaman, M.Pd selaku penguji utama dan Diana Kusumaningrum, M.Pd selaku dosen sekretaris penguji yang telah

- memberikan saran, komentar, serta bimbingan demi menjadikan karya ini menjadi lebih baik
6. Asih Erwiyati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Ardirejo 4 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di instansinya.
 7. Satiti, S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri Ardirejo 4 yang telah membantu peneliti selama penelitian.
 8. Keluarga peneliti, yakni Sriati, Yuliati, Budi Irawan dan Deni Jaka Yuansa yang telah memberikan dukungan moral maupun material sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan.
 9. Teman-teman seperjuangan PGSD 2018 yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian laporan skripsi ini dan Semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan skripsi ini.

Kami mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, agar skripsi ini semakin baik.

Malang, 08 Juni 2022
Yang membuat pernyataan

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

Dewi Suryana

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media pembelajaran	13
B. <i>E-Flip Pocket Book Audiovisual</i>	19
C. Minat belajar	23
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan	32
D. Rancangan Uji Coba Produk	34
E. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	42
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	42
B. Hasil Uji Coba Produk	46
C. Revisi Produk	56
D. Kajian Produk Akhir	58
E. Keterbatasan Penelitian	61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	141



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Story Board	32
Tabel 3.2 Skala Likert	37
Tabel 3.3 Skala Likert	37
Tabel 3.4 Range Persentase dan Kriteria Kualifikasi Produk	38
Tabel 3.5 Kriteria Angket Pernyataan Positif	39
Tabel 3.6 Kriteria Angket Pernyataan Negatif	39
Tabel 3.7 Kategori Angket Minat Siswa	40
Tabel 3.8 Kategori Angket Minat Siswa Terhadap Media	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.3 Rekapitulasi Angket Sebelum Kelompok Kecil	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Angket Sebelum Kelompok Kecil	48
Tabel 4.5 Rekapitulasi Angket Sesudah Kelompok Kecil	48
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Angket Sesudah Kelompok Kecil	49
Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Minat Sebelum Kelompok Besar	50
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Angket Sesudah Kelompok Besar	51
Tabel 4.9 Rekapitulasi Angket Minat Sesudah Kelompok Besar	51
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Angket Sesudah Kelompok Besar	52
Tabel 4.11 Rekapitulasi Analisis Minat Siswa Terhadap Media	53
Tabel 4.12 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Media	54
Tabel 4.13 Hasil Analisis Observasi Minat Belajar Siswa	55
Tabel 4.14 Saran Validator Ahli Media dan Ahli Materi	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Pengembangan R&D	28
Gambar 4.1 Tampilan Background Media	56
Gambar 4.2 Tampilan Penambahan Materi	57
Gambar 4.3 Tampilan Penambahan Gambar Pahlawan	57
Gambar 4.4 Tampilan Penambahan AudioVisual	58



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar wawancara guru	68
Lampiran 2 Daftar wawancara siswa	70
Lampiran 3 Daftar observasi kegiatan pembelajaran	72
Lampiran 4 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	74
Lampiran 5 Instrumen angket validasi ahli materi.....	75
Lampiran 6 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media	80
Lampiran 7 Instrumen angket validasi ahli media	81
Lampiran 8 Kisi-kisi observasi minat belajar siswa	84
Lampiran 9 Lembar observasi minat belajar siswa.....	85
Lampiran 10 Kisi-kisi instrumen minat belajar	89
Lampiran 11 Angket minat belajar sebelum menggunakan media.....	90
Lampiran 12 Angket minat belajar sesudah menggunakan media.....	91
Lampiran 13 Angket minat siswa terhadap media <i>E-flip pocket book</i>	93
Lampiran 14 Hasil wawancara guru	94
Lampiran 15 Hasil wawancara siswa.....	96
Lampiran 16 Lembar hasil observasi kegiatan pembelajaran	98
Lampiran 17 Hasil Validasi Materi	101
Lampiran 18 Hasil Validasi Media	107
Lampiran 19 Hasil Angket Minat Sebelum Kelompok Kecil.....	111
Lampiran 20 Hasil Angket Minat Sesudah Kelompok Kecil	114
Lampiran 21 Hasil Angket Minat Siswa Terhadap Media Kelompok Kecil.....	114
Lampiran 22 Hasil Angket Minat Sebelum kelompok Besar	120
Lampiran 23 Hasil Angket Minat Sesudah Kelompok Beaaasar.....	126

Lampiran 24 Hasil Angket Minat Terhadap Media Kelompok Besar	132
Lampiran 25 Angket Observasi Minat Siswa Sebelum Menggunakan Media	135
Lampiran 26 Angket Observasi Minat Siswa Sesudah Menggunakan Media	137
Lampiran 27 Dokumentasi.....	139



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur penting dalam kemajuan setiap bangsa. Sudah seharusnya bila pendidikan menjadi fokus perhatian pemerintah saat ini demi meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sendiri adalah suatu aktivitas sosial penting yang berfungsi mentransformasikan keadaan suatu masyarakat menuju keadaan lebih baik (Saebani & Achdiyat, 2009: 9). Melihat hal tersebut, maka setiap lembaga pendidikan yang ada dituntut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang berlangsung secara efektif, efisien dan bermakna bagi siswa.

Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini dominan dengan pembelajaran *online*, sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19). Adanya kebijakan kemendikbud, maka kegiatan belajar mengajar guru, dosen, siswa, dan mahasiswa kini dilakukan melalui jejaring internet dan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran *online* yang meliputi proses pembelajaran, pemberian tugas dan lainnya (Handarini & Wulandari, 2020: 501).

Selama pembelajaran *online*, siswa sering mengalami kendala seperti jaringan internet tidak stabil, sulit fokus serta aplikasi yang rumit, sehingga siswa

lebih senang pembelajaran tatap muka (Jamil & Aprilisanda, 2020: 38). Pembelajaran *online* dirasa siswa kurang aktif dan terarah dalam mengikuti proses belajar, sehingga minat belajar siswa saat pandemi covid-19 ini sangat menurun (Yunitasari & Hanifah, 2020: 241). Minat belajar siswa dapat tumbuh dan berkembang secara baik, guru perlu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan disiplin belajar siswa.

Meningkatkan aktivitas belajar siswa maka guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam media elektronik, khususnya komputer dan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran tatap muka, baik itu bersifat suplemen, komplemen, ataupun substitusi (Muflihah, 2018: 35). *E-Learning* merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang sangat berkontribusi tinggi dalam hal perubahan proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran, materi bahan ajar dapat dikemas dalam berbagai format dan bentuk yang dinamis. Ciri dari penerapan *e-learning* dalam dunia pendidikan itu sendiri adalah kemampuan untuk mencapai tingkat kecermatan dan pencapaian belajar yang tinggi (Muflihah, 2018:35).

Bahan ajar berbasis *e-learning* saat ini sangat bervariasi dengan bentuk yang dinamis misalnya *e-flip book*. *E-Flip Pocket book* (Flip buku saku) merupakan media digital yang memuat materi dengan ukuran kecil, praktis, serta dapat diakses kapan dan dimana saja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan

mudah dibawa kemana-mana. Menurut kamus *Encharta dictionary pocket book* adalah buku kecil yang mudah dibawa. Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan *e-flip pocket book* merupakan buku digital dengan ukuran yang kecil, bisa diakses kapan pun dan praktis untuk dibawa serta dibaca. *Pocket book* digunakan sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi tentang materi pelajaran dan lainnya yang bersifat satu arah, sehingga dapat mengembangkan potensi siswa menjadi pembelajar mandiri.

Pengembangan *Pocket book* sebelumnya pernah dilakukan oleh Agnasari (2019), berdasarkan penelitian tersebut media *Pocket book* layak digunakan dan siswa menjadi lebih termotivasi saat pembelajaran. Penelitian lain sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Ardian Asyhari dan Helda Silvia (2016), berdasarkan penelitian tersebut bentuk buku saku tersebut layak digunakan sehingga siswa dapat termotivasi saat pembelajaran (Asyhari & Silvia, 2016: 12). Penelitian pengembangan *Pocket book* sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Najma (2020), berdasarkan penelitian tersebut media *Pocket book* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa (Najma, 2020: 106).

Pengembangan media *E-Flip pocket book audiovisual* yang akan diangkat saat ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. *E-Flip pocket book audiovisual* merupakan buku digital dengan desain seperti buku pada umumnya, siswa hanya perlu menggeser layar *Handphone* (HP) tanpa perlu *Scroll* sehingga siswa tidak bosan membaca Aprillia, dkk (2020). Media tersebut juga dapat diakses oleh siswa kapan dan dimana saja. Media *E-Flip pocket book audiovisual* ini dapat memfasilitasi gaya belajar siswa, sehingga siswa yang mempunyai gaya belajar

audio, visual dan audiovisual dapat mengikuti pembelajaran dan siswa tidak merasa cepat bosan oleh Jamil (2020).

Media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya (Sanjaya 2010: 172). Themistoklis Semenderiadis, (2009: 68) menyatakan, *Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children. Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations, experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thought,* yang artinya Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, serta mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 03 November 2021 yang dilakukan dengan guru wali kelas V sekaligus guru pengampu mata pelajaran IPS kelas V SDN Ardirejo 04, diketahui bahwa pada pembelajaran daring mata pelajaran IPS siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan adanya 70% siswa yang tidak merespon saat pembelajaran daring maupun luring. Terdapat 50% siswa juga sering tidak mengumpulkan tugas saat pembelajaran dilaksanakan. Siswa merasa bosan dan malas dalam mempelajari mata pelajaran

IPS khususnya materi sejarah penjajahan Indonesia. Berdasarkan data yang diperoleh saat pembelajaran daring hanya menggunakan aplikasi *Whatsapp group* dan *Youtube*. Hal itu menjadikan siswa kurang minat dan cepat bosan saat pembelajaran daring. Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif, ringkas, mudah dipelajari yang bisa digunakan siswa untuk menambah referensi, wawasan dalam memahami materi IPS secara mandiri dan mudah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangkan suatu buku digital sebagai referensi pelengkap bagi siswa yang nantinya dapat digunakan untuk belajar siswa sehingga akan membantu siswa meningkatkan minat belajarnya.

Penelitian ini berjudul Pengembangan Media E-Flip Pocket Book Audiovisual (Lipobo) Materi Sejarah Penjajahan Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah diatas, maka didapatkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. siswa merasa bosan pembelajaran daring menggunakan sumber belajar yang monoton;
2. kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran daring;
3. terdapat 70% siswa terlihat pasif atau hanya sebagai pendengar ketika pembelajaran daring;

4. media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian kali ini adalah:

1. pengembangan media E-Flip Pocket Book AudioVisual (LIPOBO) sebagai media sumber belajar bagi siswa;
2. tingkat minat belajar ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran E-Flip Pocket Book (LIPOBO);
3. materi yang dipilih hanya dibatasi pada materi Sejarah Penjajahan Indonesia mata pelajaran IPS kelas V;
4. minat belajar siswa kelas V materi Sejarah Penjajahan Indonesia mata pelajaran IPS tema VII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah kevalidan media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) pada pembelajaran materi sejarah penjajahan di kelas V SD?
2. Apakah media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) pada materi sejarah penjajahan indonesia kelas V SD.
2. Untuk mengetahui keberhasilan peningkatan minat belajar dengan memanfaatkan media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) pada materi sejarah penjajahan indonesia kelas V SD.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media *E-Flip pocket book* merupakan integrasi antara *E-Flip Pocket book* dan *audiovisual*. *E-Flip Pocket book* merupakan buku saku digital yang dapat dibalik seperti buku pada umumnya. *Audiovisual* merupakan media yang dapat mengeluarkan suara dan gambar, sehingga dapat memfasilitasi siswa dengan gaya belajar masing-masing. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) sebagai berikut:

1. Aspek Tampilan

Aspek tampilan merupakan bagian atas sesuatu yang dapat dilihat oleh panca indera, aspek tampilan sendiri terdiri atas:

- a. Tampilan media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) meliputi gambar-gambar dan musik dengan karakteristik siswa serta menarik bagi siswa.

- b. Tampilan awal media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) merupakan halaman utama, kompetensi, petunjuk dan juga profil pembuat.

2. Aspek Isi

Kompetensi pada media terdiri dari Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator dari pembelajaran IPS materi sejarah penjajahan Indonesia kelas V.

a. Kompetensi Inti (KI)

KI-1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

KI-3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi Dasar (KD)

3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

3. Aspek Bahasa

Kata dan kalimat yang digunakan dalam media *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) merupakan kata-kata yang telah disesuaikan dengan EYD, secara sederhana dan mudah difahami.

4. Aspek Pengetahuan

Media pembelajaran *E-Flip Pocket Book AudioVisual* (LIPOBO) dengan menggunakan Link dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat diakses melalui *Handphone* (HP) maupun laptop sehingga siswa dapat mengakses kapan dan dimana saja.

Media yang dikembangkan disini merupakan media *Ebook online*, media tersebut dapat diakses melalui internet dan siswa dapat pula mencetak

Ebook tersebut dalam bentuk hardfile. Isi yang ada dalam media *E-Flip*

Pocket Book AudioVisual (LIPOBO) terdiri dari Cover/halaman utama, kompetensi, petunjuk penggunaan, materi, quiz, link video pembelajaran,

dan profil pengembang. Materi yang digunakan merupakan materi

sejarah penjajahan Indonesia dengan kompetensi yang diajarkan berupa

faktor penyebab penjajahan masuk serta upaya bangsa Indonesia untuk mempertahankan kedaulatannya.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis meliputi :

- a. Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi masukan dalam pengembangan media pembelajaran terlebih media pembelajaran berbasis *online* yang banyak dibutuhkan di masa seperti saat ini.
- b. Hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan masukan terhadap ilmu pendidikan khususnya pada peningkatan minat belajar siswa.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan pendidikan anak. Sehingga kedepannya bisa terus diperbaiki dan ditemukan solusi-solusi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis yakni sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

1. Sebagai panduan dan sumber belajar mandiri siswa.
2. Meningkatkan kemampuan pemahaman siswa mengenai materi sejarah penjajahan Indonesia.
3. Meningkatkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran daring.

b. Bagi Guru

1. Membantu guru dalam proses pembelajaran dan penyampaian materi.

2. Produk yang diberikan mendapatkan dampak yang baik pada pembelajaran.
3. Produk yang dihasilkan akan menjadi referensi pada proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1. Sekolah mendapat tambahan koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.
2. Produk yang dihasilkan dapat berkontribusi dengan sekolah dalam perbaikan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini sebagai pengalaman dan keterampilan kepada peneliti dalam mengembangkan atau membuat referensi tambahan pelajaran.
2. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang upaya pengembangan media pembelajaran.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul penelitian, maka peneliti dibatasi dengan definisi berikut ini :

1. Media pembelajaran *E-flip pocket book audiovisual* berupa media yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *fliphtml5* dan menghasilkan media berbentuk link yang berisi penjelasan materi, gambar, suara, dan video. Media pembelajaran tersebut juga berisi mengenai KI, KD, dan tujuan pembelajaran dari materi yang dibahas. Selain itu juga media

pembelajaran juga akan terdapat quiz dan petunjuk penggunaan pemakaian media pembelajaran.

2. Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku. Indikator minat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan siswa, dan perhatian siswa.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT