# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis masih diberikan kesehatan untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF *FLIPBOOK* BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA MATERI CINTA INDONESIA**

**KELAS V SD NEGERI 101922 BERINGIN”** Penulisan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Strata-1 (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.

Selama penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dari awal sampai akhir selesai penulisan skripsi. Penulis menyadari banyaknya kesalahan, hambatan dan kesulitan yang terjadi dalam penyusunan skripsi ini, namun dengan adanya suatu bimbingan, bantuan dan saran yang diberikan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Terwujudnya penelitian ini tak lepas dari bantuan dan dukungan dari beberapa pihak,untuk itu dalam kesempatan ini,penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan baik.
2. Bapak Dr. H. Firmansyah, M.Si selaku Rektor Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah.
3. Bapak Dr.Abdul Mujib., S.Pd, M.Pmat Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.
4. Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Bapak Dr. Ulian Barus,, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan waktu tenaga dan pikiran untuk kesediaanya membimbing serta pengarahan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
6. Terimakasih kepada kedua orangtua tercinta yang selalu membiyai, mendoakan, dan memberikan dukungan yang luar biasa untuk anaknya agar tercapai cita-cita nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna.Untuk itu,penulis menerima kritik dan saran yang membangun

Medan, 1 Februari 2024 Penulis

**SEPTI NOVITA PANJAITAN NPM.201434134**

# DAFTAR ISI

ABSTRAK 2

[KATA PENGANTAR i](#_TOC_250003)

[DAFTAR ISI iii](#_TOC_250002)

[DAFTAR TABEL vi](#_TOC_250001)

[DAFTAR GAMBAR vii](#_TOC_250000)

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang Penelitian 1
  2. Identifikasi Masalah 6
  3. Batasan Masalah 7
  4. Rumusan Masalah 7
  5. Tujuan Penelitian 7
  6. Manfaat Penelitian 8
  7. Spesifikasi Produk 9
  8. Anggapan Dasar 10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11

* 1. Hakikat Bahan Ajar 11
     1. Pengertian Bahan Ajar 11
     2. Karakteristik Bahan Ajar 12
     3. Fungsi Bahan Ajar 12
     4. Jenis – Jenis Bahan Ajar 13
     5. Ciri – Ciri Bahan Ajar 14
     6. Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar 15
  2. Pengertian Bahan Ajar Interaktif 17
     1. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif 18
     2. Teknik Penyusunan Bahan Ajar Interaktif 19
     3. Karakteristik Bahan Ajar Interaktif 19
  3. Pengertian Flipbook 20
     1. Kelebihan Flipbook 21
     2. Kekurangan Flipbook 21
     3. Manfaat Flipbook 22
     4. Karakteristik Flipbook 23
  4. Cinta Indonesia 23
     1. Tujuan Pembelajaran 23
     2. Berkunjung ke Gedung Djoeang ‘ 45 Solo 24
     3. Huruf Kapital 25
     4. Kalimat Perintah 27
     5. Menulis Angka Dan Bilangan 27
     6. Membaca Tatap atau Membaca Memindai 28
     7. Menulis Pengumuman 29
  5. Kajian Penelitian Relevan 29
  6. Kerangka Berfikir 33
  7. Hipotesis 36

BAB III METODE PENELITIAN 37

* 1. Desain Penelitian 37
  2. Subjek, Objek , dan Waktu Penelitian 38
     1. Subjek Penelitian 38
     2. Objek Penelitian 38
     3. Waktu Penelitian 39
  3. Prosedur Penelitian Pengembangan 39
  4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 42
     1. Kuesioner ( Angket ) 42
     2. Dokumentasi 46
  5. Teknik Analisa Data 46
     1. Uji Validitas 47
     2. Uji Kepraktisan 48
     3. Uji Keefektifan 49
     4. Teknik Analisis Data Kualitatif 51
     5. Teknik Analisis Data Kuantitatif 51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 52

* 1. Hasil Penelitian 52
     1. Tahap Analysis (Analisis) 52
     2. Tahap Design ( Perancangan ) 54
     3. Tahap Development (Pengembangan) 61
     4. Tahap Implementation ( Implementasi ) 76
     5. Tahap Evaluation ( Evaluasi ) 78
  2. Uji Hipotesis 78
  3. Penilaian Produk Setiap Tahapan 79
  4. Pembahasan 80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 82

* 1. Kesimpulan 82
  2. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 84

LAMPIRAN 86

# DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101922 Beringin 5

Tabel 2.1 Huruf Kapital 26

Tabel 2.2 Angka Dan Bilangan 28

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Angket Ahli Bahan Ajar 43

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi 43

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Angket Ahli Pembelajaran 44

Tabel 3.4 Kisi – Kisi Angket Respon Siswa 45

Tabel 3.5 Kriteria Validitas Produk Bahan Ajar 48

Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan Produk Bahan Ajar 49

Tabel 3.7 Kriteria Keefektifan Produk Bahan Ajar 50

Tabel 4.1 Hasil Validator Bahan Ajar 63

Tabel 4.2 Hasil Validator Ahli Materi 67

Tabel 4.3 Data Hasil Ahli Pembelajaran 73

Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa 77

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi 79

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gedung D'Joeang'45 24

Gambar 2.2 Brosur Museum Benteng Vredeburg 28

Gambar 2.3 Kerangka Berfikir 35

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE Branch 37

Gambar 3.2 Design Penelitian 40

Gambar 4.1 Aplikasi Canva 57

Gambar 4.2 Pembuatan Cover Bahan Ajar Interaktif Flipbook Dari Aplikasi Canva 58

Gambar 4.3 Cover Depan Bahan Ajar Interaktif Flipbook 58

Gambar 4.4 Nama Dosen Pembimbing, Penguji I, Penguji II 59

Gambar 4.5 Data Penulis 59

Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran5 9

Gambar 4.7 Desain Penggabungan Dengan Suara dan Musik 60

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar 86

Lampiran 2 Telaah Ahli Bahan Ajar 92

Lampiran 3 Telaah Ahli Materi 97

Lampiran 4 Telaah Ahli Pembelajaran 102

Lampiran 5 Telaah Penilaian Respon Siswa 106

Lampiran 6 Telaah Ahli Bahan Ajar 108

Lampiran 7 Telaah Ahli Materi 113

Lampiran 8 Telaah Ahli Pembelajaran 117

Lampiran 9 Dokumentasi 120