

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
E-BOOK BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA
MATERI BILANGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan Menjadi Sarjana
Pendidikan Pada Universitas Muhammadiyah Gresik



Oleh

LAILY MAS'UDIYAH

NIM 16.421.013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
E-BOOK BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA
MATERI BILANGAN**

SKRIPSI



Oleh

LAILY MAS'UDIYAH

NIM 16.421.013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2020

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

Dr. Irwani Zawawi, M. Kes.

Fatimatul Khikmiyah, M. Sc.

Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi pengarahan, diskusi, dan bimbingan serta persetujuan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayat, serta karunia-Nya sehingga penulis diberi kekuatan dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Book Maker pada Materi Bilangan”.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tak terhingga kepada berbagai pihak atas bantuan dan dukungannya. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Sri Uchtiawati, M. Si. selaku Dekan FKIP.
2. Bapak Syaiful Huda, M. Si. selaku Kaprodi Pendidikan Matematika sekaligus dosen penguji proposal yang telah meluangkan waktu untuk menguji skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.
3. Bapak Dr. Irwani Zawawi, M. Kes. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan baik selama penelitian maupun selama penyusunan skripsi, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Ibu Fatimatul Khikmiah, M. Sc. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi masukan, petunjuk, saran-saran serta bimbingan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Gresik, yang telah memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta, adik dan para sepupu serta seluruh keluarga yang selama ini selalu memberikan motivasi, dukungan doa, semangat, dan kasih sayangnya.
7. Teman-teman Pendidikan Matematika angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan doa dan semangatnya.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di waktu yang akan datang.

Gresik, 04 Agustus 2020

Penulis





Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 20%

Date: Tuesday, June 08, 2021

Statistics: 2577 words Plagiarized / 13043 Total words

Remarks: Medium Plagiarism Detected - Your Document needs Selective Improvement.

BAB I

PENDAHULUAN LATAR BELAKANG MASALAH Matematika berperan penting dalam berbagai ilmu pengetahuan. Hal ini tercermin dari pendapat Carl Friedrich Gauss yang mengatakan bahwa matematika adalah ratunya ilmu pengetahuan karena matematika berkembang tidak bergantung pada ilmu pengetahuan lain, tetapi sebaliknya ilmu pengetahuan lain berkembang dari dasar konsep keilmuan matematika.

Contohnya seperti konsep probabilitas yang digunakan dalam menemukan dan mengembangkan teori Mendel pada Biologi. Selain itu memecahkan masalah kelistrikan menggunakan perhitungan bilangan imajiner. Matematika diajarkan dari jenjang sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Tujuannya yakni untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, logis, analitis, sistematis.

Dengan kemampuan tersebut diharapkan peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya mampu menerapkan ilmu matematika untuk menghadapi dunia di era globalisasi saat ini. Tujuan pembelajaran matematika menurut (Wibowo & Pratiwi, 2018: 148) adalah peserta didik dapat menerapkan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari serta dalam berbagai ilmu pengetahuan. Untuk itu pembelajaran matematika haruslah dilaksanakan dengan baik agar tujuan pembelajaran tercapai.

Namun, saat ini minat peserta didik dalam belajar matematika sangat rendah. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan peserta didik SMP dari beberapa sekolah di Gresik, peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya minat belajar matematika dikarenakan mereka menilai matematika itu sulit, sifatnya abstrak, dan memiliki banyak rumus yang harus dihafal sehingga matematika kurang disukai bahkan diminati peserta didik.

Laily Mas'udiyah 16421013	Dosen Pembimbing I. Dr. Iwani Zawawi, M.Kes II. Fatimatul Khikmiah, M.Sc
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS FLIP BOOK MAKER PADA MATERI BILANGAN	
ABSTRAK Penggunaan <i>e-book</i> cocok dan memumpuni kondisi peserta didik saat ini akibat dampak dari Covid19. Agar tampilan <i>e-book</i> lebih nyata, digunakan aplikasi <i>flipbook maker</i>. <i>Software Flipbook Maker</i> dapat membuat dan mengubah file pdf, gambar menjadi sebuah buku yang dapat dibuka setiap halamannya layaknya buku fisik. Harapannya, media pembelajaran <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook maker</i> ini akan menarik perhatian peserta didik, menambah variasi belajar matematika, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran <i>e-book</i> berbasis <i>flipbook maker</i> pada materi bilangan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ASSURE. Uji pengembangan dilakukan pada 32 peserta didik kelas VII-E SMP Manbaul Ulum Gresik. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, analisis dokumen, angket, validasi, dan tes. Instrumen penelitiannya menggunakan angket gaya belajar peserta didik, angket respon peserta didik, lembar kepraktisan ahli media pembelajaran, lembar validasi ahli media pembelajaran, dan soal tes evaluasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media dapat digunakan tanpa revisi menurut saran para ahli. Validitas media pembelajaran <i>e-book</i> dikategorikan valid. Menurut penilaian para ahli media <i>e-book</i> dikategorikan praktis. Keefektifan media dilihat dari persentase respon peserta didik termasuk kriteria menarik, dan ketuntasan klasikal peserta didik terpenuhi. Sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif. Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Book, ASSURE, Flip Book Maker.	

Laily Mas'udiyah
16421013

Dosen Pembimbing
I. Dr. Iwani Zawawi, M.Kes
II. Fatimatul Khikmiyah, M.Sc

**THE DEVELOPMENT OF FLIPBOOK MAKER BASED E-BOOK
LEARNING MEDIA AT NUMBER MATERIAL**

ABSTRAK

The use of e-book is suitable and affective for student's current state affected by covid19. To make e-book looks more real, flipbook maker application is used. Flipbook maker software can make and change pdf file, picture to be a book whose the page can be opened as a real book. This flipbook maker based e-book is expected to be able to attract the student's attention. The purpose of this reaserch is to develop flipbook maker based e-book learning media at number material.

This research is a development research which specifically use ASSURE model. The development test is given to 32 student of VII-E class at SMP Manbaul Ulum Gresik. Data collection methods that used in this reaserch are interview, document analysis, questionarre, validation, and test. The instruments are questionairre of student's learning style, questionairre of student's responses, and practical sheet for the expert of learning media, validation sheet for the expert of learning media, and evaluation worksheet.

The result of data analysis shows that the media can be used without revision as the expert's suggwation. E-book learning media validation has been categorixed as valid. The expert's also consider the e-book can be catagorized as partical media. The affectivenes of media can be seen from the precentage of student's respons which said that the media is interesting, and student's clasical completeness is fulfilled. So, if can be conclude that the media developed meet the criteia of effective .

Kata Kunci: Development, Learning Media, E-Book, ASSURE, Flip Book Maker

DAFTAR ISI

Halaman

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PLAGIASI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	6
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.4. MANFAAT PENELITIAN.....	6
1.5. DEFINISI OPERASIONAL.....	7
1.6. BATASAN MASALAH.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 MEDIA PEMBELAJARAN.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Manfaat, dan Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	11
2.2 PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN.....	12
2.2.1 Teori Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	12
2.2.2 Macam-Macam Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	12
2.2.3 Aspek-Aspek Pengembangan Media Pembelajaran.....	19
2.3 E-BOOK.....	22

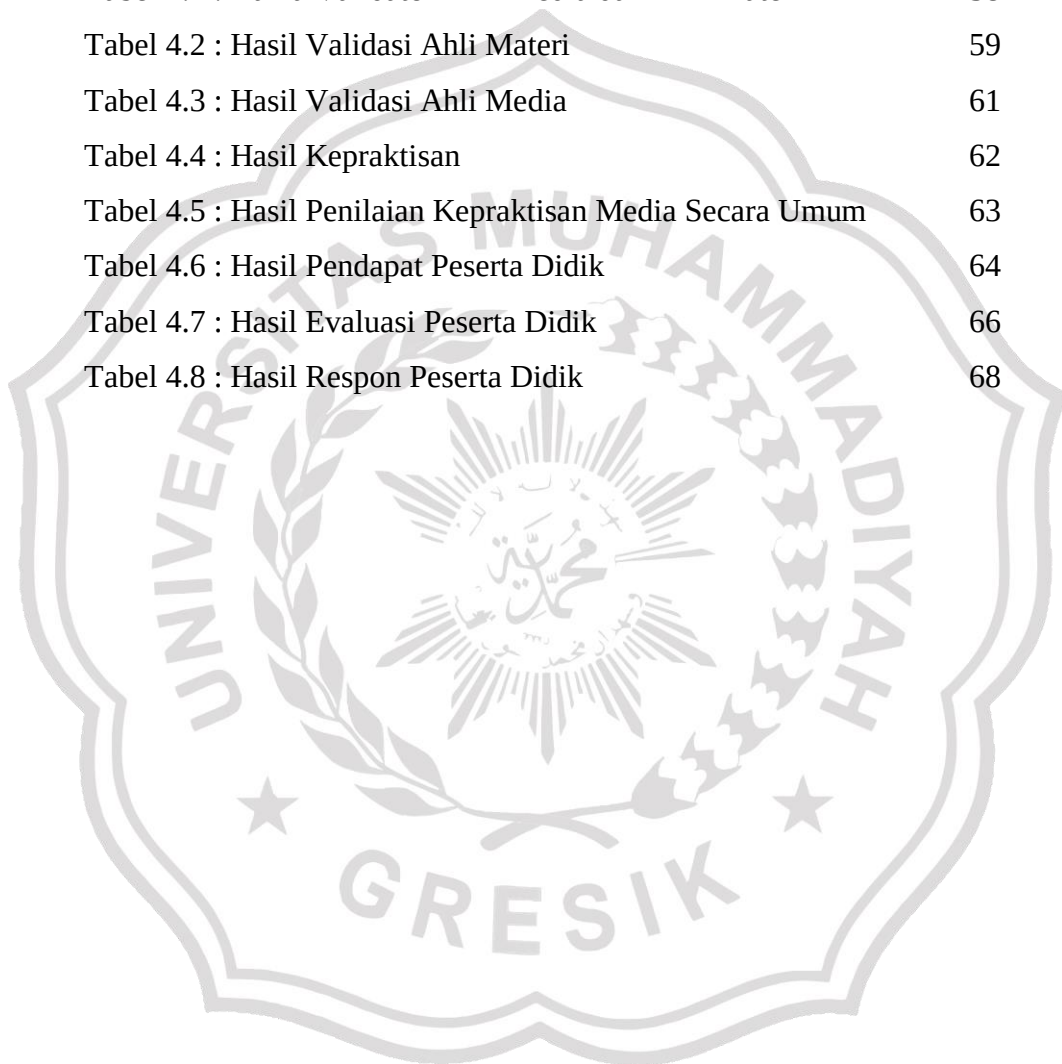
2.4	KVISOFT FLIP BOOK MAKER	23
2.5	MATERI BILANGAN	25
2.5.1	Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat	25
2.5.2	Operasi Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		34
3.1	JENIS PENELITIAN	34
3.2	SUBJEK PENELITIAN	34
3.3	LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN.....	35
3.4	PROSEDUR PENELITIAN	35
3.4.1	Tahap Analisis Karakteristik Peserta Didik (<i>Analyze Learner Characteristics</i>)	37
3.4.2	Tahap Menentukan Tujuan Pembelajaran (<i>State Objectivies</i>)	37
3.4.3	Tahap Memilih, Memodifikasi atau Merancang Media (<i>Select, Modify or Design</i>)	38
3.4.4	Tahap Penggunaan Media (<i>Utilize Media</i>).....	39
3.4.5	Tahap Meminta Tanggapan dari Peserta Didik (<i>Requires Learner Respons</i>).....	39
3.5	METODE PENGUMPULAN DATA	40
3.6	INSTRUMEN PENELITIAN	42
3.7	TEKNIK ANALISIS DATA	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	DESKRIPSI PERSIAPAN PENELITIAN.....	48
4.2	PROSES DAN HASIL PENELITIAN.....	49
4.2.1	Analisis karakteristik peserta didik (<i>Analyze learner characteristics</i>).	49
4.2.2	Tahap Menentukan Tujuan Pembelajaran (<i>State Objectivies</i>)	50
4.2.3	Tahap Memilih, Memodifikasi atau Merancang Media (<i>Select, Modify or Design Media</i>)	52
4.2.4	Tahap Penggunaan Media (<i>Utilize Media</i>).....	63
4.2.5	Tahap Meminta Tanggapan Peserta Didik (<i>Requires Learner Respons</i>)	64
4.2.6	Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	66
4.3	PEMBAHASAN.....	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 KESIMPULAN	73
5.2 SARAN.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	76



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Iterval Kevalidan	45
Tabel 3.2 : Skor Peserta Didik	46
Tabel 3.3 : Skala Kriteria Respon Peserta Didik	46
Tabel 4.1 : Nama Validator Ahli Media dan Ahli Materi	58
Tabel 4.2 : Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel 4.3 : Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.4 : Hasil Kepraktisan	62
Tabel 4.5 : Hasil Penilaian Kepraktisan Media Secara Umum	63
Tabel 4.6 : Hasil Pendapat Peserta Didik	64
Tabel 4.7 : Hasil Evaluasi Peserta Didik	66
Tabel 4.8 : Hasil Respon Peserta Didik	68



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Bagan Pengembangan 4D	13
Gambar 2.2 : Bagan Pengembangan Dick & Carey	15
Gambar 2.3 : Bagan Pengembangan ADDIE	16
Gambar 2.4 : Tampilan awal <i>Kvisoft Flip Book Maker Pro</i>	25
Gambar 3.1 : Tahap Pelaksanaan Pengembangan ASSURE	36
Gambar 4.1 : Storyline Media Pembelajaran <i>E-Book</i>	53
Gambar 4.2 : Tampilan Cover	54
Gambar 4.3 : Tampilan Daftar Isi	54
Gambar 4.4 : Tampilan Petunjuk Penggunaan KD dan Indikator	54
Gambar 4.5 : Tampilan Materi	54
Gambar 4.6 : Tampilan Daftar Pustaka dan Biodata Penulis	55
Gambar 4.7 : Tampilan Cover Belakang	55
Gambar 4.8 : Tampilan Awal <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	56
Gambar 4.9 : Tampilan Tombol Awal	65
Gambar 4.10 : Tampilan Tombol Setelah Direvisi	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Silabus	72
Lampiran 2 : Angket Gaya Belajar Peserta Didik	74
Lampiran 3 : Lembar Validasi Ahli Materi	81
Lampiran 4 : Lembar Validasi Ahli Media	83
Lampiran 5 : Lembar Kepraktisan	85
Lampiran 6 : Angket Respon Peserta Didik (1)	87
Lampiran 7 : Angket Respon Peserta Didik (2)	
Lampiran 8 : Isi Media	90
Lampiran 9 : Desain Sementara Media	110
Lampiran 10 : Kisi-kisi Soal Tes Evaluasi	115
Lampiran 11 : Acuan Soal Tes Evaluasi	118
Lampiran 12 : Soal Tes Evaluasi	121
Lampiran 13 : Biodata Peserta Didik	125
Lampiran 14 : Hasil dan Analisis Angket Gaya Belajar Peserta Didik	126
Lampiran 15 : Validasi Ahli Materi 1	128
Lampiran 16 : Validasi Ahli Materi 2	130
Lampiran 17 : Validasi Ahli Media	132
Lampiran 18 : Kepraktisan	134
Lampiran 19 : Desain Final Media	136
Lampiran 20 : Hasil dan Analisis Angket Respon Peserta Didik	142
Lampiran 21 : Hasil Tes Evaluasi	144