

Reni Ariska Putri
14421014

Dosen Pembimbing
I. Dr. Hj. Sri Uchtiawati, M. Si.
II. Nur Fauziah, M. Pd.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *FLIP BOOK* MENGGUNAKAN *KVISOFT FLIP BOOK MAKER* BERBASIS SENI BUDAYA GRESIK

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dimaksudkan untuk mengatasi kesulitan belajar dan memfasilitasi kegiatan instruksional. Media pembelajaran di kelas tidak harus berupa buku teks saja akan tetapi lebih luas dari itu. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya bisa didapatkan melalui pemanfaatan teknologi pendidikan. Pada era modern ini teknologi memiliki banyak jenis dan penggunaannya. Misalnya jenis teknologi pendidikan adalah pemanfaatan *software* komputer. *Kvisoft flip book maker* merupakan *software* yang dapat menghasilkan sebuah *flip book*. Media Pembelajaran *flip book* adalah salah satu jenis animasi dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut bergerak atau beranimasi. Harapannya, media pembelajaran *flip book* akan lebih disukai peserta didik, dapat menambah variasi belajar dalam mempelajari matematika, dan dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran *flip book* pada materi aritmatika sosial berbasis seni budaya Gresik di kelas VII SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan, yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yaitu model 4D. Uji pengembangan dilakukan pada 30 peserta didik kelas VII-A SMPN 1 Cerme. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode pencatatan dokumen, kuesioner, tes dan pengamatan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner gaya belajar peserta didik, kuesioner respon peserta didik, kuesioner kepraktisan ahli media pembelajaran, lembar validasi ahli media pembelajaran, soal tes, dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Dan metode analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, analisis statistik inferensial/ induktif.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media tidak perlu revisi berdasarkan saran dari para ahli. Validitas media pembelajaran *flip book* termasuk sangat valid. Menurut penilaian para ahli media *flip book* termasuk praktis. Keefektifan media dilihat dari rata-rata persentase pertemuan pada kriteria aktif, persentase respon peserta didik termasuk kriteria baik, dan ketuntasan klasikal peserta didik terpenuhi. Sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif.

Kata Kunci: pengembangan (R & D), media pembelajaran, flip book, seni budaya Gresik