

**RANCANG BANGUN MEDIA *FLIPBOOK* MATERI SISTEM  
PENCERNAAN MANUSIA PELAJARAN IPA KELAS V  
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design & Development* pada SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru  
Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada  
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Noviyani  
1800514

**PROGRAM S-1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**NOVIYANI**  
**RANCANG BANGUN MEDIA *FLIPBOOK* MATERI SISTEM**  
**PENCERNAAN MANUSIA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH**  
**DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

**Pembimbing I**



Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd.

NIP. 196201061986031004

**Pembimbing II**



M. Ridwan Sutisna, M.Pd.

NIP. 198705152019031015

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S-1 PGSD Kampus UPI Cibiru**



DR. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA *FLIPBOOK* MATERI SISTEM  
PENCERNAAN MANUSIA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH  
DASAR**

**SKRIPSI**

**Oleh  
Noviyani**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Novi Yani  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**RANCANG BANGUN MEDIA *FLIPBOOK* MATERI SISTEM  
PENCERNAAN MANUSIA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH  
DASAR**

Noviyani

1800514

**ABSTRAK**

Penggunaan media pembelajaran IPA yang masih monoton, hasil nilai ulangan materi sistem pencernaan yang tidak begitu baik, materi sistem pencernaan manusia yang banyak dan abstrak, siswa menyukai multimedia, serta penggunaan siswa terhadap gawai hanya untuk hiburan merupakan permasalahan yang ditemukan di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan media pembelajaran *flipbook* pada materi sistem pencernaan manusia, menguji kelayakan produk *flipbook*, dan mengetahui respon pengguna guru dan siswa terhadap media *flipbook*. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Design & Development (D&D)*. Perancangan dan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses analisis secara runtut terkait desain suatu produk, mewujudkan desain produk tersebut, serta menguji apakah produk tersebut dapat bekerja dengan baik atau tidak. Metode D&D yang dilakukan oleh peneliti menerapkan alur *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)*. Nilai persentase atau rata-rata media *flipbook* sistem pencernaan manusia yang diperoleh dari ahli materi adalah 81,81%, ahli bahasa adalah 90 %, ahli media adalah 82,5%. yang jika dirata-ratakan maka persentase validasi ahli adalah 84,77%. sedangkan untuk hasil persentase dari akumulasi respon pengguna guru menghasilkan rata-rata sebesar 94,5% dan siswa sebesar 93,3%. dengan rata-rata persentase respon pengguna sebesar 93,9%. Media *Flipbook* Sistem Pencernaan Manusia membuat siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar, karena banyak media yang disajikan di dalam *flipbook* sehingga materinya dapat tersaji dengan lebih menarik dan mudah dipahami, selain itu *flipbook* dapat membantu siswa untuk mempelajari materi sistem pencernaan manusia yang memiliki banyak banyak dan abstrak. Media *flipbook* ini masuk kedalam kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *design and development*, media *flipbook*, sistem pencernaan manusia

**DESIGN AND BUILD A FLIPBOOK MEDIA MATERIAL HUMAN  
DIGESTIVE SYSTEM SCIENCE LESSON GRADE V ELEMENTARY  
SCHOOL**

Noviyani

1800514

**ABSTRACT**

*The use of science learning media that is still monotonous, the results of test scores of digestive system material that are not so good, many and abstract human digestive system materials, students like multimedia, and students' use of gadgets only for entertainment are problems found in schools. This study aims to find out how the design of flipbook learning media on human digestive system material, test the feasibility of flipbook products, and find out the responses of teacher and student users to flipbook media. The method used by researchers in this study is the Design & Development (D&D) research method. Planning and development research is a process of continuous analysis related to the design of a product, realizing the design of the product, and testing whether the product can work well or not. The D&D method carried out by the researcher applies the Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) flow. The percentage value or average of human digestive system flipbook media obtained from material experts is 81.81%, linguists are 90%, media experts are 82.5% which if averaged then the percentage of expert validation is 84.77%. while for the results the percentage of accumulated responses of teacher users produces an average of 94.5% and students of 93.3%. with an average user response percentage of 93.9%. Human Digestive System Flipbook media makes students more enthusiastic and motivated to learn, because many media are presented in the flipbook so that the material can be presented more interestingly and easily understood, besides that flipbooks can help students to learn the material of the human digestive system which has many and abstracts. This flipbook media falls into the category of "very feasible" to be used in learning.*

**Keywords:** *design and development, flipbook media, human digestive system*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Penulisan.....	5
BAB II.....	7
MEDIA PEMBELAJARAN <i>FLIPBOOK</i> PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS 5 SEKOLAH DASAR.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran.....	14
2.1.5 Multimedia.....	16
2.2 Buku Teks.....	19
2.2.1 Pengertian Buku Teks.....	19
2.2.2 Fungsi Buku Teks.....	21
2.2.3 Kelayakan Buku Teks.....	22
2.3 <i>Flipbook</i> .....	24
2.4 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	27
2.4.1 Pengertian Bidang Studi IPA.....	27
2.4.2 Karakteristik Bidang Studi IPA.....	28
2.4.3 Bidang Studi IPA di Sekolah Dasar (SD).....	28
2.4.4 Materi Sistem Pencernaan.....	28
2.4.5 Karakteristik Siswa.....	29
2.4.6 Teori Humanisme.....	30

2.4.7 Penelitian yang Relevan.....	32
2.4.8 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III.....	36
METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Desain Penelitian.....	36
3.2 Partisipan Penelitian.....	40
3.3 Instrumen Penelitian.....	41
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.5 Prosedur Penelitian.....	47
3.6 Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV.....	49
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Temuan.....	49
4.1.1 Rancangan Desain Media <i>Flipbook</i> Sistem Pencernaan Manusia.....	50
4.1.2 Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Sistem Pencernaan Manusia.....	62
4.1.3 Respon Pengguna Media <i>Flipbook</i> Sistem Pencernaan Manusia.....	93
4.2 Pembahasan.....	105
4.2.1 Rancangan Desain Media <i>Flipbook</i> Sistem Pencernaan Manusia.....	105
4.2.2 Pengembangan Media <i>Flipbook</i> Sistem Pencernaan Manusia.....	107
4.2.3 Respon Pengguna Media <i>Flipbook</i> Sistem Pencernaan Manusia.....	111
BAB V.....	117
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	117
5.1 Simpulan.....	117
5.2 Implikasi.....	118
5.3 Rekomendasi.....	119

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: Refika aditama.
- Aprilia, T. (2017). *Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan, Vol. 15, No. 2. Tahun 2017. [Online]. Diakses dari: [https://www.researchgate.net/publication/336236432\\_Penggunaan\\_Media\\_Sains\\_Flipbook\\_dalam\\_Pembelajaran\\_IPA\\_di\\_Sekolah\\_Dasarr](https://www.researchgate.net/publication/336236432_Penggunaan_Media_Sains_Flipbook_dalam_Pembelajaran_IPA_di_Sekolah_Dasarr)
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Bandung: Referensi.
- Azhar, Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. (2009). *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, H. (2007). *Pendidikan Humanistik, (Konsep Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan)*. [Online]. Diakses dari: [https://www.academia.edu/30471336/TEORI\\_TEORI\\_DALAM\\_DUNIA\\_PENDIDIKAN\\_MODERN](https://www.academia.edu/30471336/TEORI_TEORI_DALAM_DUNIA_PENDIDIKAN_MODERN)
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.[Online]. Diakses dari: <https://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Bloom%20et%20al%20-Taxonomy%20of%20Educational%20Objectives.pdf>
- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Tahap I dan Tahap II Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar*. Badan Standar Nasional Pendidikan. <https://bsnp-indonesia.org/category/evaluasi-buku/>
- BSNP. (2020). *Fokus Pembelajaran SD/MI - SMP/MTS - SMA/MA*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD / MI Kelas IV Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup (Edisi Revisi 2017). Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.



- Deliany, N. Hidayat, A. & Nurhayati, Y. (2019), *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol 17, No 2, Tahun 2019. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Devito, Joseph A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia Edisi Kelima*. Alih Bahasa Maulana, Agus. Tangerang Selatan: Karisma. [Online]. Diakses dari: <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>
- Egok, A. S. & Hajani, T. J. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau*. *Journal of Elementary School (JOES)*. Vol 1, No 2, Tahun 2018. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Esterberg, Kristin G. (2002). *Qualitative Methods in Social Research*, Mc Graw Hill, New York.
- Faisal, Sanapiah. (1990). *Penelitian Kualitatif, Dasar dan Aplikasi*. Malang: YA3.
- Fitriana, I.S. (2010). *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Materi Teori Kinetic Gas Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA*. Thesis Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. [Online]. Diakses dari : <http://repository.unpas.ac.id/30191/5/BAB%202.pdf>
- Hackbarth, Steven. (1996). *The Educational Technology Handbook*. New Jersey: Engle Wood Cliffs. [Online]. Diakses dari: <http://eprints.uny.ac.id/10031/1/JURNAL.pdf>
- Hadianti, A. H. D. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. Jurnal Elementary Edukasia. Vol 4, No 2, Tahun 2022. [Online]. Diakses dari : [10.31949/jee.v4i1.3344](https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3344)
- Hardiyansyah, Dimas. 2016. *Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri & Surabaya*. [Online]. Diakses dari: [http://lib.unnes.ac.id/33595/1/1401415413\\_Optimized.pdf](http://lib.unnes.ac.id/33595/1/1401415413_Optimized.pdf)
- Heinich, Molenda, Russel. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning Sixth Edition*. Columbia: Prentice Hall,inc.

Noviyani, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA FLIPBOOK MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Irianto, Dede Margo. (2016). *Pemahaman Konsep Tubuh Manusia dan Kesulitan-kesulitan dalam Menguasainya pada Mahasiswa Program S-1 PGSD UPI Kampus Cibiru*. Vol. II, No. 1, Tahun 2016. [Online]. Diakses dari: <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2740/1788>
- Ivan & Barron (dalam Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad Ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan*. Bandung: Refika aditama.)
- Kochhar S. K. (2008). *Teaching of History, Pembelajaran Sejarah*. Bandung : Grasindo.
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Rafrika Aditama. [Online]. Diakses dari: <https://core.ac.uk/download/pdf/229205453.pdf>
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit bintang surabaya.
- Kurniawan, Y. & Djukri. (2013). *Pengembangan Buku Teks Tematik Tema Permainan Untuk Kelas III SDN Triadi Sleman Yogyakarta*. Jurnal Prima Edukasia. Vol 1, No 2, Tahun 2013. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2638>
- Miles, M.B. & Huberman A.M. (1984). *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan Oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. (1992). Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, Dendi Udi. (2016). *Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp*. Vol. 4. [Online]. Diakses dari: [http://lib.unnes.ac.id/33595/1/1401415413\\_Optimized.pdf](http://lib.unnes.ac.id/33595/1/1401415413_Optimized.pdf)
- Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press. [Online]. Diakses dari: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296045/lainlain/buku-riset-terapan-apri.pdf>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta. [Online]. Diakses dari: [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf)
- Nasution. (1998). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Nurwidiyanti, A. & Sari, P. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol 6, No 4, Tahun 2022. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
- Permendikbud No 8 Tahun 2016 Tentang Buku Teks yang Digunakan dalam Satuan Pendidikan. [Online]. Diakses dari: [https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud\\_08\\_16.pdf](https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud_08_16.pdf)
- Permendikbud No 24 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi. [Online]. Diakses dari: <https://ftm.itb.ac.id/wp-content/uploads/sites/60/2012/07/PERMENDIKBUD-RI-No.-24-Tahun-2012-tentang-Penyelenggaraan-Pendidikan-Jarak-Jauh-pada-Perguruan-Tinggi.pdf>
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, Beny A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prima, S. (2020). *Pengembangan Sumber Belajar Berupa Flipbook pada Mata Pelajaran Biologi untuk SLTA*. Skripsi. UIN Sutha Jambi. Jambi. [Online]. Diakses dari: <http://repository.uinjambi.ac.id/3388/1/TB161103%20Pengembangan%20Sumber%20Belajar%20berupa%20Flipbook%20pada%20Mata%20Pelajaran%20Biologi%20untuk%20Sekolah%20Lanjutan%20Tingkat%20Atas%20%28SLTA%29%20-%20lampiran%20fulltext.pdf>
- Ratna, Sari, Annisa. (2013). *Strategi Blended Learning Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Critical Thinking Mahasiswa Di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 11, No. 2, Tahun 2013.
- Riduwan. (2016). *Dasar-Dasar Penelitian Statistika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Riyanto, Yatim. (2013). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali pers.
- Sari, F. F. K. & Atmojo, I. R. W. (2021). *Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Jurnal BASICEDU, Vol. 5, No. 6, Tahun 2021. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Siregar, E. & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. [Online]. Diakses dari: <https://core.ac.uk/download/pdf/229205453.pdf>
- Smaldino, Sharon. E., Lowther, Deboran. L., Russel, James.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Spradley, J. (1980). *Participant Observation*. Holt. Rinehart and Winston.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutisna, M. R. (2017). *Pengaruh Penggunaan Interactive Multimedia Audio Telling Machine (iMATE) dan Tingkat Self Regulated Learning Siswa terhadap Kemampuan Menerapkan Greetings Bahasa Inggris*. Edutech. Vol. 16, No. 3. Tahun 2017. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.17509/e.v16i3.9913>
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol. 2, No. 2. Tahun 2018. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kota Pena: CV Solusi Distribusi.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliawati, E. P.T., Abadi, I. B.G.S., Suniasih, N. W. (2022). *Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 3. Tahun 2022. [Online]. Diakses dari: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4250>