



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK* BERBASIS
QR-CODE PADA TEMA 1 MATERI CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
PESERTA DIDIK KELAS III SD**

TESIS

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Oleh :

SITI FATTALIYATI

NIM 201903100

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. " Siapa yang berbicara banyak, akan melakukan banyak kesalahan; siapa yang banyak melakukan kesalahan, akan mendapatkan banyak dosa; siapa yang mendapatkan banyak dosa, akan masuk neraka. Orang yang cerdas adalah orang yang dapat menahan lisannya." . (Sayyidina Sayyidina Umar)
2. "Jangan pernah meremehkan nilai pendidikan. Ilmu pengetahuan adalah kunci untuk pemahaman yang lebih dalam tentang alam semesta dan diri kita sendiri" (Habiburrahman al-Sirazi)

PERSEMBAHAN

1. Dosen Pembimbing yang senantiasa membantu dalam menyelesaikan tesis ini
2. Pihak-pihak lain yang peneliti tidak dapat sebutkan satu persatu yang telah memberikan sumbangsih atas terselesainya tesis ini
3. Orang tua, suami, dan keluarga yang selalu menjadi semangatku.
4. Sahabat dan teman angkatan 2019 Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK, terima kasih atas bantuan, dan kerjasamanya.

Kudus,
Penulis

2023

Siti Fattaliyati

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh dengan judul Siti Fattaliyati (NIM 201903100) “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis QR-Code Pada Tema 1 Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III SD” telah diperiksa dan disetujui untuk diuji:

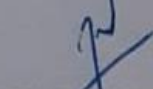
Kudus , Agustus 2023

Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd
NIDN 0607036901

Pembimbing II



Dr. Fitri Budi Suryani, S.S., M.Pd.
NIDN 0615097701

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar FKIP UMK
Ketua




Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd
NIDN 0607036901

PENGESAHAN PENGUJI

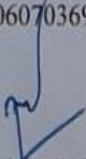
Tesis oleh Siti Fattaliyati (NIM 201903100) ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar dan disetujui untuk diuji:

Kudus, Agustus 2023

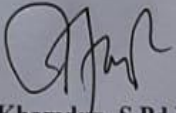
Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd
NIDN 0607036901


Ketua


Dr. Fitri Budi Suryani, S.S., M.Pd.
NIDN 0615097701

Sekretaris


Dr. Khamdun, S.Pd M. Pd
NIDN 0612047001

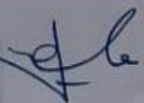
Anggota


Dr. Eko Darmanto, S.Kom., M.Cs., MTA
NIDN 0608047901

Anggota

Mengetahui,
Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan
Dekan




Dr. Sucipto, M. Pd Kons
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan segala rahmat, taufik dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis QR-Code Pada Tema 1 Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas III SD**”. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari semua pihak, peneliti tidak mampu menyelesaikan Tesis ini dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Drs. Sucipto, M.Pd.,Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan izin penelitian. Sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.
4. Dr. Fitri Budi Suryani, S.S., M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh ketelitian yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan tesis ini.
5. Warga SDN Ngelokulon 1 dan SDN Jleper 1 Kecamatan Mijen, Kabupaten Demak, yang telah memberikan izin untuk mengadakan Penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kudus,

.....2023

Peneliti,

Siti Fattaliyati

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Logo	ii
Halaman Judul.....	iii
Moto dan Persembahan	iv
Halaman Persetujuan Pembimbing	v
Halaman Pengesahan Penguji	vi
Prakata.....	vii
Abstract	viii
Abstrak	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Cakupan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
1.6.2.1 Bagi Siswa	6
1.6.2.2 Bagi Guru	6
1.6.2.3 Bagi Sekolah.....	6
1.7 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS.....	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8

2.1.1.1	Jenis-jenis media pembelajaran.....	10
2.1.1.2	Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.2.3	Posisi Media	13
2.1.2	Flipbook	14
2.1.1.1	Pengeertian Flipbook.....	14
2.1.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	15
2.1.2.3	Perancangan Antarmuka.....	16
2.1.2.4	Flowchart.....	16
2,1.2.5	Story Board.....	19
2.1.3	QR Code	20
2.1.3.1	Pengertian QR Code.....	20
2.1.3.2	Struktur QR Code.....	21
2.1.4	Materi Bahasa Indonesia	22
2.1.4.1	Makhluk Hidup memerlukan makanan	23
2.1.4.2	Makhluk Hidup Dapat Bergerak	24
2.1.4.3	Makhluk Hidup Bernapas.....	25
2.1.4.4	Makhluk Hidup Berkembang Biak.....	26
2.1.5	Hasil Belajar	27
2.1.5.1	Pengertian Hasil Belajar	27
2.1.5.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
2.1.5.3	Indikator Hasil Belajar	29
2.2	Kajian Penelitian Sebelumnya.....	31
2.3	Kerangka Berpikir	35
2.5	Hipotesis.....	37
BAB III	INSTRUMEN PENELITIAN	38
3.1	Desain Penelitian	39
3.2	Prosedur Penelitian.....	39
3.2.1	Potensi dan Masalah.....	39
3.2.2	Pengumpulan Data	40
3.2.3	Desain Produk	40
3.2.4	Validasi Desain.....	40
3.2.5	Uji Coba Produk.....	41

3.2.6	Revisi Produk	41
3.2.7	Uji Coba Pemakaian.....	41
3.3	Sumber dan Jenis Data	41
3.3.1	Sumber Data.....	41
3.3.2	Jenis Data	42
3.4	Teknik Pengumpulan Data	42
3.5	Instrumen Penelitian.....	43
3.6	Uji Keabsahan Data.....	44
3.7	Analisis Data	48
3.8	Uji Hipotesis.....	51
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Hasil Penelitian	52
4.1.1	Kebutuhan Flipbook Berbasis QR Code	52
4.1.2	Hasil Pengembangan Flipbook	58
4.1.3	Hasil Kelayakan Flipbook berbasis QR Code.....	63
4.1.4	Hasil Efektivitas Flipbook berbasis QR Code.....	64
4.2	Pembahasan	73
4.2.1	Analisis Kebutuhan Flipbook.....	73
4.2.2	Hasil Pengembangan Desain Produk Flipbook.....	74
4.2.3	Hasil Kelayakan Flipbook	75
4.2.4	Hasil Efektivitas Flipbook.....	76
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	78
5.1	Simpulan	78
5.2	Saran.....	79
	Daftar Pustaka	80
	Lampiran	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Symbol Dalam Pembuatan Flowchart.....	19
Tabel 3.1 Rekap Hasil Uji Validitas	45
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 3.3 Hasil Uji Taraf Kesukaran	47
Tabel 3.4 Hasil Uji Daya Beda	34
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Produk.....	35
Tabel 3.6 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	35
Tabel 4.1 Observasi Kebutuhan media pembelajaran <i>flipbook</i> terhadap Siswa	36
Tabel 4.2 Observasi Kebutuhan media pembelajaran <i>flipbook</i> terhadap Guru	53
Tabel 4.3 Observasi Kebutuhan media pembelajaran <i>flipbook</i> terhadap Siswa	54
Tabel 4.4 Observasi Kebutuhan media pembelajaran <i>flipbook</i> terhadap Guru	55
Tabel 4.5 Angket Kebutuhan Media untuk Guru Kelas III	56
Tabel 4.6 Rancangan Desain Media Pembelajaran.....	60
Tabel 4.7 Hasil produk media pembelajaran <i>flipbook</i>	62
Tabel 4.8 Hasil Pretest dan <i>Posttest</i> Uji Coba Skala Kecil.....	65
Tabel 4.9 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Pemakaian	66
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas.....	70
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	71
Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain	71
Tabel 4.14 Rekap Hasil Uji N-Gain score	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Interaksi media pembelajaran Pada kegiatan belajar....	13
Gambar 2.2 Struktur QR code	21
Gambar 2.3 Makhluk hidup memerlukan makanan	23
Gambar 2.4 Makhluk hidup dapat bergerak	25
Gambar 2.5 Makhluk hidup bernapas	25
Gambar 2.6 Makhluk hidup dapat tumbuh.....	26
Gambar 2.7 Makhluk Hidup Berkembang biak	27
Gambar 2.8 Alur Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Penelitian	39
Gambar 4.1 Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Pemakaian	68
Gambar 4.2 Hasil Produk QR Code	43
Gambar 4.3 Rata-Rata N-Gain Score	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal kegiatan Penelitian	83
Lampiran 2 Silabus	64
Lampiran 3 RPP Kelas kontrol	90
Lampiran 4 RPP Kelas eksperimen.....	96
Lampiran 5 Wawancara kebutuhan media oleh guru pembelajaran flipbook	102
Lampiran 6 Observasi kebutuhan flipbook oleh guru.....	104
Lampiran 7 Lembar Uji Validitas	105
Lampiran 8 Lembar Uji Reliabilitas	107
Lampiran 9 Lembar Uji Tingkat Kesukaran	108
Lampiran 10 Lembar Uji Daya Beda.....	110
Lampiran 11 Validasi Ahli Media	111
Lampiran 12 Validasi Ahli Materi.....	117
Lampiran 13 Soal dan Kunci Jawaban.....	122
Lampiran 14 Hasil Pretest dan Posttest Uji Pemakaian.....	125
Lampiran 15 Uji Normalitas	126
Lampiran 16 Lembar Uji Homogenitas	128
Lampiran 17 Lembar Uji T	129
Lampiran 18 Lembar Uji N-Gain.....	130
Lampiran 19 Lembar Respon Siswa	131
Lampiran 20 Hasil Observasi Kebutuhan siswa terhadap flipbook SD Negeri Ngelokulon 1	132
Lampiran 21 Hasil Observasi Kebutuhan siswa terhadap flipbook SD Negeri Jleper 1.....	133

ABSTRAK

Fattaliyati, Siti. 2023. Pengembangan *Flipbook* Berbasis QR-Code Pada Tema 1 Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. Tesis. Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (I) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd., (II) Dr. Fitri Budi Suryani, S.S., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, *Flipbook*, QR-Code, Hasil Belajar

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan media pembelajaran menggunakan *Flipbook* berbasis QR-Code Kelas III SD. (2) Mengembangkan desain *flipbook* menggunakan *Flipbuilder*. (3) Menguji kelayakan *flipbook* berbasis QR-Code dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD. (4) Menguji keefektifan *flipbook* menggunakan *flipbook* berbasis QR-Code untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD.

Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono dengan langkah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk *Flipbook* berbasis QR-Code menggunakan *Flipbuilder* pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data meliputi analisis produk, analisis data awal dan analisis data akhir dengan uji-t.

Hasil penelitian diperoleh bahwa 1) *Flipbook* dibutuhkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, 2) menghasilkan produk *flipbook* berbasis QR-Code materi ciri-ciri makhluk hidup, 3) *flipbook* berbasis QR-Code pada pembelajaran bahasa Indonesia materi ciri-ciri makhluk hidup layak digunakan berdasarkan hasil ahli materi dan ahli media. Kelayakan ahli materi mendapat skor 86% dengan kriteria layak dan ahli media mendapat skor 87% dengan kriteria layak, 4) penggunaan *flipbook* berbasis QR-Code menggunakan *flipbuilder* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD, dengan nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 71,46%.

ABSTRACT

Fattaliyati, Siti. 2023. The Development of QR-Code-based Flipbook on Theme 1 Material Characteristics of Living Things to Improve Learning Outcomes of Indonesian Language in Third grade Elementary Schools. Thesis. Master of Basic Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Dosen Pembimbing (I) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd., (II) Dr. Fitri Budi Suryani, S.S., M.Pd.

Keywords: Development, Flipbook, QR-Code, Learning Outcomes

The aim of this research is (1) Describe the analysis of learning media needs using QR-Code-based Flipbook in third grade elementary school. (2) Develop a flipbook design using Flipbuilder. (3) Testing the feasibility of QR-Code-based flipbooks in improving Indonesian Language learning outcomes for third grade elementary school students. (4) Testing the effectiveness of flipbooks using QR-Code-based flipbooks to improve learning outcomes for third grade elementary school students.

This type of research uses a development research model or what is known as R&D (Research and Development). Sugiyono's development model with the following steps: (1) potentials and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revisions; (6) product trials; (7) product revisions; (8) trial use. The product resulting from this research and development is in the form of a QR-Code-based Flipbook using Flipbuilder on material characteristics of living things. Collecting data using observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques include product analysis, initial data analysis and final data analysis with t-test.

The results of the study showed that 1) flipbooks are needed for Indonesian language learning in elementary schools, 2) produce flipbook products QR-Code based material characteristics of living things, 3) *flipbook* QR code based on learning Indonesian language material the characteristics of living things are suitable for use based on the results of material experts and media experts. The feasibility of material experts scores 86% with appropriate criteria and media experts score 87% with feasible criteria, 4) use of flipbooks QR code based using flipbuilder is quite effective in improving the learning outcomes of Indonesian students in third grade elementary school, with an average N-gain score for the experimental class of 71.46%.