

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS WEB PADA
MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN 1
SUKOREJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

KURNIA TRI WULANDARI

NPM: 2214060117

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

Skripsi oleh:

KURNIA TRI WULANDARI
NPM: 2214060117

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS WEB PADA
MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN 1
SUKOREJO**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

29 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0713037304



Nursalim, S.Pd, MH.
NIDN. 0005016901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

KURNIA TRI WULANDARI
NPM: 2214060117

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS WEB PADA
MATERI SIKLUS HIDUP MAKHLUK HIDUP KELAS III SDN 1
SUKOREJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd
2. Penguji I : Novi Nitya Santi, S.Pd, M.Psi
3. Penguji II : Nursalim, S.Pd, MH.



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Kurnia Tri Wulandari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Nganjuk /22 April 2004
NPM : 2214060117
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 29 Juni 2026

Yang menyatakan



KURNIA TRI WULANDARI
NPM: 2214060117

MOTTO

"Sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan." (QS. Al-Insyirah: 6)

"Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang dapat digunakan untuk mengubah dunia." (Nelson Mandela)

"Setiap langkah kecil hari ini adalah bagian dari keberhasilan esok hari."

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala limpah rahmat, karunia, kemudahan yang telah diberikan, serta doa dari orang-orang yang aku sayangi, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Kedua orang tua tercinta yang telah tiada. Meski raga mereka tak lagi menyertai, doa dan cinta kasih mereka tetap menjadi sumber kekuatan yang tak pernah padam dalam setiap langkah penulis. Semoga Allah Swt. senantiasa melapangkan jalan dan memberi tempat terbaik di sisi-Nya untuk keduanya.
2. Kepada kakak saya Nur Kasanah dan suami kakak saya Asnani yang telah menjadi pengganti kedua orang tua saya yang memberikan dukungan, semangat, serta kasih sayang yang tak ternilai selama proses belajar dan penulisan karya ini. Terima kasih atas segala perhatian dan pengorbanannya.
3. Bapak dan Ibu dosen pembimbing, dosen penguji, serta seluruh dosen pengajar yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik penulis. Terima kasih atas segala bimbingan, ilmu, arahan, motivasi, dan kesabaran yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Setiap ilmu dan nasihat yang diberikan akan menjadi bekal berharga bagi penulis dalam melangkah ke masa depan. Semoga segala kebaikan Bapak dan Ibu dibalas dengan keberkahan dan kebahagiaan yang berlimpah.
4. Kepada Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri, tempat dimana menimba ilmu yang bermanfaat.
5. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan Prodi PGSD angkatan 2022, semoga kita dapat bertemu kembali di kesuksesan masing-masing.
6. Kedua orang tua tercinta yang telah tiada. Meski raga mereka tak lagi menyertai, doa dan cinta kasih mereka tetap menjadi sumber kekuatan yang tak pernah padam dalam setiap langkah penulis. Semoga Allah Swt. senantiasa melapangkan jalan dan memberi tempat terbaik di sisi-Nya untuk keduanya.

7. Kepada kakak saya Nur Kasanah dan suami kakak saya Asnani yang telah menjadi pengganti kedua orang tua saya yang memberikan dukungan, semangat, serta kasih sayang yang tak ternilai selama proses belajar dan penulisan karya ini. Terima kasih atas segala perhatian dan pengorbanannya.
8. Teman-teman penulis Fadiya Meliza, Luthvi Tri Cahyani, Heni Kurnia Puspitasari, Kamila Qurotu Aini dan yang paling utama Alfina Syahira. Terima kasih telah memberikan dorongan, semangat, dan kepercayaan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Tidak kalah penting kehadirannya, kepada seseorang yang tidak dapat penulis sebutkan namanya, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis dengan memberikan semangat, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Diri saya sendiri, Kurnia Tri Wulandari. Terimakasih telah berusaha untuk tetap kuat, konsisten, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penulisan ini.
11. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Kurnia Tri Wulandari: Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Web Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas III SDN 1 Sukorejo. PGSD. FKIP. Universitas Nusantara PGRI Kediri 2026.

Kata Kunci: *Flipbook Digital Berbasis Web*, Siklus Hidup Makhluk Hidup, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup pada pembelajaran IPAS di SDN 1 Sukorejo. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Januari 2026, pembelajaran masih dilakukan melalui penjelasan lisan dan buku teks tanpa dukungan media visual atau interaktif. Kondisi ini menyebabkan sebagian siswa kurang fokus dan mengalami kesulitan memahami konsep seperti metamorfosis dan tahapan pertumbuhan makhluk hidup. Hasil ulangan harian juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kurangnya penggunaan media visual dan interaktif membuat materi yang disampaikan kurang konkret sehingga sulit dipahami secara menyeluruh oleh siswa.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini ialah: Mengetahui kevalidan media flipbook digital berbasis web pada materi siklus hidup makhluk hidup untuk siswa kelas III SDN 1 Sukorejo, Mengetahui kepraktisan penggunaan media flipbook digital berbasis web dalam proses pembelajaran IPAS di kelas III SDN 1 Sukorejo, Mengetahui keefektifan media flipbook digital berbasis web dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah guru dan 25 siswa kelas III SDN 1 Sukorejo. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif, dan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil dari uji kevalidan memperoleh penilaian validasi ahli materi sebesar 95,5% dengan kriteria sangat valid dan penilaian validasi ahli media sebesar 94,2% dengan kriteria sangat valid. (2) hasil dari uji kepraktisan yang telah dilakukan, diperoleh nilai hasil kepraktisan guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Kemudian, hasil uji kepraktisan siswa uji terbatas sebesar 92,2 % dan uji coba luas sebesar 95%. Hasil uji kepraktisan guru dan siswa menunjukkan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan siswa uji terbatas memperoleh 85,5% dan keefektifan uji coba luas memperoleh 84%. Penilaian keefektifan kemudian diakumulasikan memperoleh nilai 83,85% dengan kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media *Flipbook* Digital Berbasis Web Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas III dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III SDN 1 Sukorejo.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa.Dst.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Nursalim, S.Pd., M.H. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Penulis mengharapkan segala bentuk tegur sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya untuk kemajuan dunia pendidikan di masa yang akan datang.

KEDIRI, 29 Juni 2026



KURNIA TRI WULANDARI

NPM: 2214060117

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Berfikir	28

BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Desain Pengembangan.....	34
D. Tempat dan Waktu Perancangan	35
E. Instrumen Penilaian	36
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	46
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	50
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN	52
A. Data Produk Hasil Pengembangan	52
B. Data Uji Coba	61
C. Analisis Data.....	69
D. Revisi Produk	70
E. Kajian Produk Akhir.....	75
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP & TP IPAS Kelas III	17
Tabel 3.1 Waktu Observasi	36
Tabel 3.2 Pedoman Observasi	37
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara	38
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.6 Angket Respon Guru	42
Tabel 3.7 Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Pretest	44
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Posttest	44
Tabel 3.10 Nilai Validasi Ahli Materi dan Media	47
Tabel 3.11 Kriteria Kategori Hasil Kevalidan	48
Tabel 3.12 Tanggapan Guru dan Siswa	48
Tabel 3.13 Kriteria Kategori Hasil Kepraktisan	49
Tabel 3.14 Kategori Keberhasilan Belajar Siswa	50
Tabel 4.1 Desain Awal Media Flipbook Digital Berbasis Web	54
Tabel 4.2 Penyajian Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.3 Penyajian Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.4 Angket Kepraktisan Guru	62
Tabel 4.5 Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	64
Tabel 4.6 Rekapitulasi Soal Evaluasi Uji Coba Terbatas	65
Tabel 4.7 Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas	66
Tabel 4.8 Rekapitulasi Soal Evaluasi Uji Coba Luas	68
Tabel 4.9 Desain Model Akhir	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 flipbook yang Sudah Ada	13
Gambar 2.2 Siklus Hidup Angsa	19
Gambar 2.3 Siklus Hidup Kelinci	20
Gambar 2.4 Siklus Hidup Ikan	21
Gambar 2.5 Siklus Hidup Terong	22
Gambar 2.6 Siklus Hidup Kacang Hijau	22
Gambar 2.7 Siklus Hidup Apel	23
Gambar 2.8 Metamorfosis Kumbang	25
Gambar 2.9 Metamorfosis Lalat	26
Gambar 2.10 Metamorfosis Tidak Sempurna	26
Gambar 3.1 Desain Model ADDIE	30
Gambar 3.2 Kerangka Media Flipbook Digital	32
Gambar 3.3 Cover Media	35
Gambar 3.4 Daftar Isi	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1.1 Lembar Pengajuan Judul	84
Lampiran 2.1 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	86
Lampiran 3.1 Surat Permohonan Izin Penelitian	88
Lampiran 4.1 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	89
Lampiran 5.1 Surat Pemanfaatan Produk.....	90
Lampiran 6.1 Lembar Validasi Ahli Media.....	91
Lampiran 7.1 Lembar Validasi Ahli Materi	93
Lampiran 8.1 Perangkat Pembelajaran	95
Lampiran 9.1 Angket Respon Guru	128
Lampiran 10.1 Angket Respon Siswa.....	131
Lampiran 11.1 Hasil Nilai Evaluasi Siswa	135
Lampiran 12.1 Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas III	139
Lampiran 13.1 Transkrip Wawancara	140
Lampiran 14.1 Foto Wawancara Bersama Wali Kelas	142
Lampiran 15.1 Dokumentasi Penelitian.....	143
Lampiran 16.1 Hasil Cek Plagiasi.....	146
Lampiran 17.1 Surat Bebas Plagiasi	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan generasi masa depan yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Pendidikan dasar memegang peranan penting karena menjadi tahap awal dalam menanamkan nilai-nilai, pengetahuan dasar, dan keterampilan hidup bagi peserta didik. Di era digital seperti saat ini, sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi agar mampu membentuk peserta didik yang literat dan kritis. Proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sangat dibutuhkan dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Sejalan dengan itu, Fitriyani dan Hidayat (2020) menyebutkan bahwa pendidikan dasar perlu diperkuat dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar serta penggunaan metode yang mampu membangkitkan motivasi belajar. Strategi pembelajaran tidak cukup hanya mengandalkan ceramah satu arah dari guru, melainkan harus mampu mendorong siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri. Salah satu unsur penting dalam mewujudkan pembelajaran efektif adalah pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan menarik. Media yang interaktif dan sesuai dengan usia peserta didik akan meningkatkan pemahaman konsep serta mendorong minat belajar siswa. Menurut Suyanto dan Asep (2021), pemilihan media pembelajaran yang relevan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangun keterlibatan aktif peserta didik.

Kurikulum Merdeka hadir sebagai kebijakan baru yang memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran dan mengedepankan pembelajaran berdiferensiasi. Pada kurikulum ini, guru diberi ruang untuk mengembangkan materi dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pembelajaran

diarahkan agar siswa mampu memahami fenomena alam dan sosial secara kritis dan kontekstual. Salah satu materi penting di kelas III adalah siklus hidup makhluk hidup, yang memerlukan pemahaman mendalam melalui pendekatan visual dan eksperiensial. Menurut Kemendikbudristek (2022), penguatan literasi sains harus dimulai dari jenjang pendidikan dasar untuk membentuk generasi berpikir ilmiah.

Berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan di SDN 1 Sukorejo pada tanggal 20 Januari 2026, saat pembelajaran IPAS berlangsung, diketahui bahwa materi tentang siklus hidup makhluk hidup disampaikan tanpa dukungan media visual atau interaktif, melainkan hanya melalui penjelasan lisan yang mengacu pada buku teks. Beberapa siswa tampak memperhatikan, namun sebagian lainnya terlihat kurang fokus dan mengalami kesulitan dalam memahami istilah-istilah seperti metamorfosis dan tahapan pertumbuhan makhluk hidup. Hal ini diperkuat dengan data hasil belajar siswa, dimana berdasarkan draf nilai ulangan harian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), khususnya pada indikator pemahaman konsep siklus makhluk hidup. Kurangnya media yang bersifat visual dan interaktif membuat konsep yang disampaikan menjadi kurang konkret dan sulit dipahami oleh siswa secara menyeluruh. Kondisi ini mencerminkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu memvisualisasikan konsep secara jelas diperlukan untuk mendukung pemahaman siswa serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPAS di SDN 1 Sukorejo masih belum sepenuhnya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Kurangnya media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor utama rendahnya pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup. Kondisi ini jika dibiarkan terus-menerus akan berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa. Sehingga dibutuhkan inovasi dalam bentuk pengembangan media yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara visual dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi yang relevan dengan tantangan dan kebutuhan pembelajaran saat ini. "Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan mendalam" (Sari & Mulyadi, 2020).

Dalam konteks ini, flipbook digital berbasis web merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk menjawab tantangan tersebut. Flipbook digital menghadirkan tampilan layaknya buku cetak namun dengan keunggulan interaktif, seperti halaman yang bisa dibalik, tautan yang bisa diklik, serta integrasi dengan suara dan video. Media ini tidak hanya menyajikan informasi visual, tetapi juga menyajikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Dengan dukungan koneksi internet, media flipbook berbasis web dapat diakses kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar. Mardiana (2023), menyebutkan bahwa media flipbook digital berbasis web mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa belajar secara mandiri.

Pengembangan materi pembelajaran yang memanfaatkan flipbook digital memungkinkan penggabungan antara teks, gambar, ilustrasi animasi, dan video pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi. Pada materi siklus hidup makhluk hidup, media ini dapat memvisualisasikan proses metamorfosis, pertumbuhan tumbuhan, dan tahapan perkembangan hewan secara berurutan. Visualisasi yang tepat akan membantu siswa memahami proses biologis yang tidak dapat diamati secara langsung di lingkungan mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa media flipbook digital tidak hanya bersifat informatif tetapi juga edukatif, menarik, dan kontekstual. Menurut Putri et al. (2022), media flipbook digital meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami.

Media flipbook digital memiliki sejumlah kelebihan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada pembelajaran IPAS tentang siklus hidup makhluk hidup. Salah satu keunggulannya adalah kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, ilustrasi animasi, dan video dalam satu platform interaktif. Hal ini

memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menarik, karena siswa dapat melihat visualisasi proses biologis seperti metamorfosis, pertumbuhan tumbuhan, dan perkembangan hewan secara urut dan kontekstual. Media ini juga mudah diakses melalui berbagai perangkat digital, sehingga mendukung pembelajaran fleksibel, baik secara daring maupun luring. Selain itu, flipbook digital memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, yang membuat proses belajar menjadi lebih personal, efektif, dan memotivasi (Putri et al., 2022).

Dalam tinjauan penelitian terdahulu, penggunaan media flipbook digital terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian oleh Ayu et al. (2021) menunjukkan bahwa media flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA karena mampu menyajikan materi secara visual dan menarik. Selain itu, flipbook digital juga dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang interaktif dan mudah dipahami (Putri et al., 2022). Namun demikian, sebagian besar media yang dikembangkan masih berbasis offline, sehingga penggunaannya terbatas hanya pada perangkat tertentu dan tidak fleksibel dalam akses. Sehingga, diperlukan pengembangan media flipbook berbasis web yang dapat diakses secara lebih luas dan mendukung proses pembelajaran yang fleksibel serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media flipbook digital berbasis web, khususnya pada materi “siklus hidup makhluk hidup” di Sekolah Dasar. Sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Web Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas III SDN 1 Sukorejo”.

B. Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian agar lebih terfokus dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek sebagai berikut:

1. Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas III SDN 1 Sukorejo Tahun Ajaran 2025/2026.

2. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran flipbook digital berbasis web.
3. Materi pembelajaran yang digunakan dalam media flipbook digital disesuaikan dengan materi IPAS kelas III berdasarkan kurikulum merdeka, khususnya pada topik siklus hidup makhluk hidup, yang mencakup proses metamorfosis, pertumbuhan tumbuhan, dan perkembangan hewan secara kontekstual.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa flipbook digital berbasis web yang dapat diakses melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel, dan dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif serta mandiri baik di sekolah maupun di rumah.
5. Evaluasi hasil penelitian tidak hanya difokuskan pada aspek teknis media, tetapi juga pada peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan antara hasil pretest dan posttest setelah penggunaan flipbook digital.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Bagaimana kevalidan media flipbook digital berbasis web pada materi siklus hidup makhluk hidup untuk siswa kelas III SDN 1 Sukorejo?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media flipbook digital berbasis web tersebut dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 1 Sukorejo?
3. Bagaimana keefektifan media flipbook digital berbasis web dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III SDN 1 Sukorejo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kevalidan media flipbook digital berbasis web pada materi siklus hidup makhluk hidup untuk siswa kelas III SDN 1 Sukorejo.

2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media flipbook digital berbasis web dalam proses pembelajaran IPAS di kelas III SDN 1 Sukorejo.
3. Mengetahui keefektifan media flipbook digital berbasis web dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran dan media pembelajaran interaktif berbasis web. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya referensi terkait model pengembangan media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
- b) Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup melalui media yang menarik dan mudah diakses.
- c) Bagi Sekolah: Menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah dasar.
- d) Bagi Peneliti Selanjutnya: Memberikan referensi dan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran serupa yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- ANJALI, S. (2022). *Pengembangan media flipbook pada mata pelajaran fiqih di MTS* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Arief, M. M. (2021). Media pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan penggunaan, fungsi, prinsip pemilihan, penggunaan, dan jenis media pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1).
- Argadinata, A. (2025). *Pengembangan e-modul berbasis komik etnomatematika dengan model ICARE dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa* (Disertasi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Ayu, N. L. P., Putra, I. M. A. D., & Ariasa, I. M. (2021). Pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 56–64.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dahbi, S., Aziz, A., Zouggar, S., El Hafyani, M., Morocco, O., Hanafi, A., ... & Rachidi, T. (2017, May). Power budget analysis for a LEO polar orbiting nano-satellite. In *2017 International Conference on Advanced Technologies for Signal and Image Processing (ATSIP)* (pp. 1–6). IEEE.
- Dennys, G., & Sunaryo, T. (2018). Perbandingan capaian pembelajaran model cooperative learning dan model pembelajaran ceramah di SMK Pangudi Luhur Rahayu II Cijantung. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 127–146.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Elvina, A. E. (2023). *Peningkatan hasil belajar pada materi siklus makhluk hidup menggunakan metode pembelajaran outdoor learning kelas 4 SDN 1 Astomulyo* (Disertasi, IAIN Metro).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. UNJ Press.
- Febriani, R., Hairunisa, H., & Syafruddin, S. (2025). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Lambda: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*, 5(2), 439-450.
- Fitriyani, H., & Hidayat, A. (2020). Pembelajaran berbasis karakteristik anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 112–121.

- Hasanah, H. (2016). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqqaddum*, 21–46.
- Indrawati, I., Belluano, P. L. L., Harlinda, H., Tuasamu, F. A., & Lantara, D. (2019). Analisis tingkat kepuasan pengguna sistem informasi perpustakaan menggunakan Pieces Framework. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(2), 118–128.
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh media flipbook terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 19–26.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi untuk sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- LESTARI, K. D. (2023). *Pengembangan media diagram siklus hidup makhluk hidup*.
- Mardiana, D. (2023). Pengembangan media flipbook digital berbasis web untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 45–53.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*, 4(1), 59–75.
- Prastya, A. (2016). Strategi pemilihan media pembelajaran bagi seorang guru.
- Putri, A. D., Hadi, S., & Ramadhani, T. (2022). Pengaruh media flipbook digital terhadap minat belajar dan pemahaman konsep IPA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 7(2), 89–98.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.
- Sari, N. P., & Mulyadi, M. (2020). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 134–141.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Shodiq, S. F. (2019). Revival tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di era revolusi industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(2).
- Simaremare, J. A., & Thesalonika, E. (2022). Development of early grade Indonesian e-modules using the Kvisoft Flipbook Maker application. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 286–300.

- Sulistianingrum, F. A., Suparman, T., & Anwar, A. S. (2024). Implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 373–381.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode eksperimen pada mata pelajaran IPAS. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186–196.
- Suyanto, & Asep, R. (2021). Strategi pembelajaran kreatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 23–30.
- Yulianti, M., Retno, R. S., & Kusumawati, N. (2023). Pengembangan media flipbook digital berbasis literasi sains materi mengubah bentuk energi pada siswa kelas IV SDN 02 pandean. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1432-1444.
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pengembangan pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274–285.