

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS *DIGITAL FLIPBOOK*
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

IFTITAH RAHMI
NPM. 2110013411175



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS *DIGITAL FLIPBOOK*
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh:

**IFTITAH RAHMI
NPM. 2110013411175**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar**” untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang, Maret 2025
Disetujui oleh:
Pembimbing



Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd

Executive Summary

Iftitah Rahmi. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar”

Pembimbing: Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd

Media pembelajaran adalah elemen sangat penting untuk proses belajar mengajar. Untuk menyajikan konten dimana bisa dipahami siswa, guru umumnya memakai media pembelajaran menjadi perantara. Menurut Mashuri (2019:4) media pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa selain menyalurkan materi pelajaran. Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut, media pembelajaran adalah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru untuk mengajar siswa dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran mereka dan mencapai tujuan pembelajaran sekolah. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media ajar khususnya yang berbasis digital adalah *flipbook*. Menurut Rahmawati, dkk (2022:118) *Digital Flipbook* adalah media belajar buku digital yang seolah-olah dapat bergerak jika membalik halamannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran digital *flipbook* yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

Penelitian ini, peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangan media pembelajaran IPAS digital *flipbook*, penelitian ini mengacu pada model ADDIE, terdiri dari lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi Ashari, dkk (2023:26). Hasil dari penelitian ini yaitu memperoleh rata-rata hasil validitas dengan presentase 90,11% sedangkan hasil rata-rata praktikalitas yaitu 96,25%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran IPAS *digital flipbook* berbasis PBL pada materi Indonesiaku kaya budaya sangat praktis digunakan sebagai salah satu sumber atau bahan ajar IPAS untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Digital Flipbook, PBL, IPAS, Media Pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Ashari, Hilda dkk. 2023. *Media Pembelajaran Kejuruan*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: Deepublish.

Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. S. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647-658.

Executive Summary

Iftitah Rahmi. 2025. " Development of Problem Based Learning Based Digital Flipbook Science and Technology Learning Media in Class IV Elementary Schools

Supervisor: Ade Sri Madona, S.Pd, M.Pd

To present content that can be understood by students, teachers generally use learning media as an intermediary. According to Mashuri (2019:4) learning media that stimulates students' thoughts, feelings, interests, and attention in addition to channeling lesson materials. According to several opinions of these experts, learning media is an intermediary tool used by teachers to teach students with the aim of facilitating their learning and achieving school learning goals. One application that can be used to create teaching media, especially digital-based ones, is a flipbook. According to Rahmawati, et al. (2022:118) Digital Flipbook is a digital book learning media that seems to be able to move when turning its pages. The purpose of this study is to develop a product in the form of a digital flipbook learning media that meets valid and practical criteria.

In this study, researchers applied the research and development (R&D) method using the ADDIE development model. The stages of developing digital flipbook science learning media, this study refers to the ADDIE model, consisting of five steps, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation Ashari, et al. (2023:26). The results of this study obtained an average validity result with a percentage of 90.11% while the average practicality result was 96.25%. This shows that the digital flipbook PBL-based science learning media on the material Indonesiaku kaya budaya is very practical to use as one of the sources or science teaching materials for grade IV Elementary School students.

Keywords: Digital Flipbook, PBL, IPAS, Learning Media

DAFTAR RUJUKAN

Ashari, Hilda dkk. 2023. *Media Pembelajaran Kejuruan*. Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia.

Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: Deepublish.

Rahmawati, T. I. N., Fajriyah, K., & Ysh, A. S. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jepara Tema 8 Subtema 3 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 647-658.