

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
KVISOFT FLIPBOOK MAKER MATERI THINGS IN THE CLASSROOM
UNTUK KELAS I SD/MI**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan**

Disusun oleh:

Shinta Melia Khorini'mah

NIM.17104080015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2022

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Shinta Melia Khorini'mah

NIM. : 17104080015

Program Studi : PGMI

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 12 Agustus 2022

Yang Menyatakan



Shinta Melia Khorini'mah

NIM. 17104080015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoraksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Shinta Melia Khorini'mah

NIM : 17104080015

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft Flipbook Maker*
Materi *Things in The Classroom* Untuk Kelas I SD/MI

sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga-Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Agustus 2022

Pembimbing

Nisa Syuhda, S.S, M.Hum

NIP. 19751029 200501 2 006

HALAMAN PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2169/Un.02/DT/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KVISOFT FLIPBOOK MAKER
PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI THINGS IN THE CLASSROOM KELAS
I SD/MI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SHINTA MELLA KHORINI' MAH
Nomor Induk Mahasiswa : 17104080015
Telah diujikan pada : Kamis, 18 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Nisa Syuhda, S.S., M. Hum
SIGNED

Valid ID: 63829166618f



Penguji I

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 63086493315



Penguji II

Anita Ekantini, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6283864254c



Yogyakarta, 18 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Samarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6302881c348e

HALAMAN MOTTO

“Great books help you understand, and they help you to feel understood.”

(Buku-buku yang hebat membantumu mengerti dan mereka membantumu merasa dimengerti) - John Green¹

“Tugas guru bukan menjejalkan pelajaran. Guru harus menghidupkan pengetahuan. Sekolah perlu terus membuka diri pada perubahan. Guru jangan segan beradaptasi dengan kebaruan. Hanya pendidikan yang bisa menyelamatkan masa depan, tanpa pendidikan Indonesia tak mungkin bertahan”- Najwa Shihab²



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ John Green, “Good Reads,” di akses melalui google 22 July 2022 pukul 21.54 WIB, n.d., [² Najwa Shihab, *Belajar Dari Ki Hajar Dewantara* \(Mata Najwa, 2015\).](https://www.goodreads.com/quotes/1316929-great-books-help-you-understand-and-they-help-you-to-#:~:text=Learn more-),“Great books help you understand%2C and they,help you to feel understood.”</p></div><div data-bbox=)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan khusus kepada

Almamater,

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Shinta Melia Khorini'mah, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft Flipbook Maker* Materi *Things in The Classroom* Untuk Kelas I SD/MI”. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2022.

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengembangan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* Pelajaran Bahasa Inggris materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* Pelajaran Bahasa Inggris materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI melalui penilaian ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan 4D yaitu *define* (tahap definisi), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan). Penelitian ini terbatas sampai tahapan *development*. Data yang diperoleh dari penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan hasil penilaian melalui angket validasi penilaian ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan uji coba terbatas.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft flipbook maker* materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI menggunakan model pengembangan R&D 4D melalui tahapan *define*, *design* dan *development*. Produk yang dikembangkan telah mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi, praktisi Pendidikan melalui angket penilaian. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft flipbook maker* materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI memiliki penilaian yang sangat layak dengan persentase kelayakan 94% dari ahli media, 93% dari ahli materi, 89% dari praktisi Pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft flipbook maker* materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.

Kata kunci: *Kvisoft flipbook maker*, Pembelajaran bahasa Inggris, *things*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam mengatasinya, peneliti tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

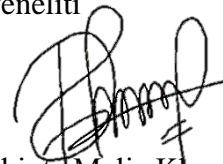
1. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah memberikan izin penelitian.
2. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag, dan Ibu Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si, selaku Ketua dan Sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada peneliti selama menjalankan Strata Satu.
3. Nisa Syuhda, S.S, M.Hum, sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, memberikan petunjuk serta mengarahkan dengan sabar dalam penulisan skripsi ini.
4. Dr. Nur Hidayat, M.Ag, selaku dosen penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan nasihat serta masukan kepada peneliti.
5. Saidul Muzzaki, M.Pd, Ibu Yuli Kuswandari, S.Pd, M.Hum, dan Bapak Hadi Suhermanto, M.Pd, selaku validator media dan validator materi.

6. Apriyanti, M.Pd selaku kepala sekolah SDIT Rabbi Raddiyah, Nora Fitaria, S.Pd dan Rima Indriyani, S.Pd selaku guru bahasa Inggris kelas I SDIT Rabbi Raddiyah yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penelitian ini.
7. Seluruh dosen PGMI dan staf prodi yang selalu membantu peneliti selama menempuh Pendidikan di PGMI.
8. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Prayitno dan Ibu Supartiyah dan adikku Rahmat, yang selalu mencurahkan perhatian, doa dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.
9. Teman-teman *Acarya Prahasta* PGMI Angkatan 2017, teman seperjuangan (Junai, Nuy, Tyas, Onat, Bunga, Una) yang selalu saling membantu dan mendukung satu sama lain hingga skripsi kita semua selesai.
10. Sahabatku, Kakak Despa Ayuni dan Sakti Oktasari yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
11. Semua pihak yang sudah mendukung dan turut membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan secara satu per satu.
12. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Peneliti sangat menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 22 Juli 2022

Peneliti



Shinta Melia Khorini'mah
17104080015

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	i
<u>SURAT PERNYATAAN</u>	ii
<u>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR</u>	iii
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	iv
<u>HALAMAN MOTTO</u>	v
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	vi
<u>ABSTRAK</u>	vii
<u>KATA PENGANTAR</u>	viii
<u>DAFTAR ISI</u>	x
<u>DAFTAR TABEL</u>	xii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xiii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xiv
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
A. <u>Latar Belakang Masalah</u>	1
B. <u>Rumusan Masalah</u>	5
C. <u>Tujuan dan Kegunaan Penelitian</u>	5
D. <u>Spesifikasi Produk yang Dikembangkan</u>	6
E. <u>Asumsi dan Batasan Pengembangan</u>	7
F. <u>Definisi Istilah</u>	8
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	9
A. <u>Landasan Teori</u>	9
1. <u>Media Pembelajaran</u>	9
2. <u>Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar</u>	14
3. <u>Kvisoft Flipbook Maker</u>	18
B. <u>Kajian Penelitian yang Relevan</u>	20
C. <u>Keterbaruan (Novelty)</u>	23
D. <u>Kerangka Pikir</u>	23
E. <u>Hipotesis</u>	25

<u>BAB III METODE PENELITIAN</u>	26
A. <u>Model Pengembangan</u>	26
B. <u>Prosedur Pengembangan</u>	26
C. <u>Uji coba produk</u>	28
1. <u>Desain Uji Coba</u>	28
2. <u>Subjek Uji Coba</u>	29
3. <u>Jenis Data</u>	30
4. <u>Instrumen Pengumpulan Data</u>	31
5. <u>Teknik Analisa Data</u>	33
<u>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</u>	36
A. <u>Data Uji Coba</u>	36
1. <u>Define (tahap pendefinisian)</u>	36
2. <u>Design (tahap perancangan)</u>	37
3. <u>Development (tahap pengembangan)</u>	52
B. <u>Analisa Data</u>	58
C. <u>Revisi Produk</u>	60
D. <u>Kajian Produk Akhir</u>	68
<u>BAB V PENUTUP</u>	70
A. <u>Kesimpulan</u>	70
B. <u>Keterbatasan Penelitian</u>	70
C. <u>Saran</u>	71
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	72
<u>LAMPIRAN-LAMPIRAN</u>	76

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Kompetensi inti dan kompetensi dasar Bahasa Inggris kelas I	17
Tabel II. 2 Gambar <i>Things in the Classroom</i>	18
Tabel III. 1 Daftar Nama Subjek Uji Coba	30
Tabel III. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian	32
Tabel III. 3 Kriteria penilaian	34
Tabel III. 4 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	35
Tabel IV. 1 KI dan KD Bahasa Inggris materi <i>things in the classroom</i>	37
Tabel IV. 2 Indikator Bahasa Inggris Kelas I SD/MI	37
Tabel IV. 3 Data hasil penilaian produk oleh ahli media	52
Tabel IV. 4 Data masukan dan saran oleh ahli media	53
Tabel IV. 5 Data hasil penilaian oleh ahli materi	54
Tabel IV. 6 Data masukan dan saran ahli materi	55
Tabel IV. 7 Data hasil penilaian praktisi pendidikan	56
Tabel IV. 8 Data masukan dan saran praktisi pendidikan	57
Tabel IV. 9 Desain gambar sebelum dan sesudah revisi	63
Tabel IV. 11 Biografi dan daftar Pustaka sebelum dan sesudah revisi	66
Tabel IV. 12 Kata pengantar dan program analisis sebelum dan sesudah revisi ..	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka pikir	25
Gambar III. 1 Tahapan pengembangan Thiagarajan.....	26
Gambar III. 2 Prosedur pengembangan penelitian.....	28
Gambar III. 3 <i>Flowchart</i> desain uji coba	29
Gambar IV. 1 Proses membuat gambar <i>Things in the classroom</i>	38
Gambar IV. 2 Proses membuat <i>template</i>	39
Gambar IV. 3 Proses membuat sampul.....	39
Gambar IV. 4 Hasil Penyusunan Isi <i>Flipbook</i>	40
Gambar IV. 5 Proses penyusunan isi <i>flipbook</i> di aplikasi <i>kvisoft flipbook maker</i>	40
Gambar IV. 6 Proses merekam suara	41
Gambar IV. 7 Proses pembuatan Latihan soal dan permainan	41
Gambar IV. 8 Menyisipkan suara	42
Gambar IV. 9 Menyisipkan <i>link</i>	42
Gambar IV. 10 Tampilan halaman sampul	43
Gambar IV. 11 Tampilan halaman 1 dan 2	44
Gambar IV. 12 Tampilan halaman 3 dan 4.....	44
Gambar IV. 13 Tampilan halaman 5 dan 6.....	45
Gambar IV. 14 Tampilan halaman 7 dan 8.....	46
Gambar IV. 15 Tampilan halaman 9 dan 10.....	46
Gambar IV. 16 Tampilan halaman 11 dan 12.....	47
Gambar IV. 17 Tampilan gambar 13 dan 14.....	48
Gambar IV. 18 Tampilan halaman 15 dan 16.....	48
Gambar IV. 19 Tampilan halaman 17 dan 18.....	49
Gambar IV. 20 Tampilan halaman 19 dan 20.....	50
Gambar IV. 21 Tampilan Latihan soal.....	50
Gambar IV. 22 Tampilan permainan	51
Gambar IV. 23 Tampilan halaman 22.....	51
Gambar IV. 24 Sampul buku sebelum dan sesudah revisi.....	62
Gambar IV. 25 <i>Template</i> sebelum dan sesudah revisi	62
Gambar IV. 26 Halaman <i>say it</i> sebelum dan sesudah revisi	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi.....	76
Lampiran II Berita Acara Seminar Propos.....	77
Lampiran III Surat Permohonan Izin Penelitian	78
Lampiran IV Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	79
Lampiran V Kartu Bimbingan Skripsi	80
Lampiran VI Surat Permohonan Ahli Media	80
Lampiran VII Surat Permohonan Ahli Materi	82
Lampiran VIII Surat Permohonan Ahli Materi.....	83
Lampiran IX Surat Permohonan Validasi Instrumen.....	84
Lampiran X Lembar Validasi Instrumen	85
Lampiran XI Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	88
Lampiran XII Data Hasil Penilaian Ahli Materi	90
Lampiran XIII Data Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan	92
Lampiran XV Sertiikat PBAK	96
Lampiran XVI Sertifikat SOSPEM.....	97
Lampiran XVII Sertifikat PPL MICROTECHING	98
Lampiran XVIII Sertifikat PKL	99
Lampiran XIX Sertifikat PLP-KKN	100
Lampiran XX Setifikat TOEC	101
Lampiran XXI Sertifikat ICT.....	102
Lampiran XXII Sertifikat Training Laboratorium Multimedia Pembelajaran....	103
Lampiran XXIII Sertifikat <i>User Education</i>	104
Lampiran XXIV Sertifikat Sendratari.....	105
Lampiran XXV Dokumentasi	106
Lampiran XXVI Hasil Media <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	107
Lampiran XXVII Daftar Riwayat Hidup	109

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, mengharuskan masyarakatnya mampu mengikuri perkembangan tersebut. Dalam bidang pendidikan salah satunya ialah belajar bahasa asing yaitu bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis yang telah dipakai oleh banyak negara sebagai bahasa internasional. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan/atau menghasilkan teks lisan dan/atau tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris mengarah pada pengembangan keterampilan-keterampilan tersebut agar lulusan mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.³

Dalam Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Inggris dihapuskan tetapi sekolah khususnya sekolah swasta diperbolehkan untuk tetap memasukkan pembelajaran bahasa Inggris di muatan lokal. Namun, dalam Kurikulum Merdeka belajar yang akan mulai pada tahun ajaran 2022/2023 mata pelajaran Bahasa Inggris masuk dalam kategori mata pelajaran wajib yang diajarkan sejak sekolah dasar (SD). Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang dianggap paling penting karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan dalam tujuan pengaksesan informasi, penyerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan pembinaan bangsa-bangsa lain. Menurut Alwasilah, mengatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia adalah untuk mempersiapkan

³ Bambang Soehendoro, *Standar Isi Dan Kompetensi Dasar SD/MI* (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), hlm. 136.

komunikasi abad 21 sebagai abad persaingan sehingga penguasaan bahasa asing terutama bahasa Inggris sebagai strategi kebudayaan agar dapat bersaing dengan bangsa lain, menyiapkan warga negara yang profesional dan memiliki kesadaran kritis.⁴ Melalui pengenalan bahasa Inggris dari tingkat sekolah dasar, maka peserta didik akan mengenal dan menguasai bahasa tersebut lebih awal. Dengan mempunyai kemampuan dasar yang baik, peserta didik dapat melanjutkannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.⁵

Dalam pembelajaran bahasa Inggris memerlukan sumber belajar. Sumber belajar dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda dan orang yang mengandung informasi yang dapat digunakan oleh peserta didik baik dalam pembelajaran.⁶ Sumber belajar ini dapat berguna sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas ataupun secara mandiri. Dalam upaya memaksimalkan pembelajaran bahasa, terutama pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, media pembelajaran dapat saja menjadi alternatif yang bisa digunakan ketika keterbatasan seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi peserta didik, dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁷

Melalui media pembelajaran, guru dapat kreatif menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton di kelas. Penggunaan bahan ajar buku sangat sering kita temui di dunia pendidikan. Buku ajar memuat informasi tertulis yang sayangnya kurang menarik karena hanya menampilkan

⁴ Saipul Iman, Maghfirotul Fatha, and Saftuni Juliyana, "Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar," *Alim Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2021): 106, <https://doi.org/10.51275/alim.v3i1.205>.

⁵ Achmad Fadlan et al., "Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini," *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 138, <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/1816>.

⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2006), hlm. 170.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 5.

tulisan dan gambar. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan dalam bidang pendidikan.⁸ Kemajuan teknologi yang begitu pesat mampu menyediakan ragam sumber belajar. Hal ini seharusnya dapat memberikan pengaruh yang positif bagi pendidikan di sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik adalah dengan menggunakan bahan ajar teknologi audio visual.

Berdasarkan hasil observasi, melihat fakta di lapangan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas I masih kurang efektif. Peserta didik kelas I yang notabennya masih kesulitan dalam membaca dan menulis merasa kesulitan dalam belajar bahasa Inggris sehingga keadaan kelas tidak kondusif. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat monoton karena guru hanya menggunakan buku sebagai media belajar. Sedangkan untuk kelas I sendiri masih merasa kesulitan dalam membaca ataupun menulis. Buku ajar hanya memuat informasi tertulis yang terkadang isinya kurang menarik karena hanya sebatas gambar dan tulisan. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, materi akan lebih mengena pada memori peserta didik apabila dapat mendengarkan secara langsung bagaimana cara pengucapannya. Peserta didik kerap kali kebingungan bagaimana mengucapkan sebuah kata karena dalam bahasa Inggris apa yang ditulis berbeda dengan pengucapannya. Hal ini tentu berpengaruh dalam pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik serta mendukung dengan pemanfaatan teknologi salah satunya buku digital atau *e-book*.⁹

Hasil wawancara terhadap Guru bahasa Inggris SDIT Rabbi Raddiyah, Ustadzah Desi bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di kelas masih bersifat konvensional. Dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode

⁸ Hayatun Munawaroh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kfisoft Pada Materi Ekosistem Untuk Memberdayakan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas X SMA," *Skripsi Pendidikan Biologi* (UIN Raden Intan Lampung, 2017), hlm. 24, [https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance Notebook 2.6 Smoke.pdf](https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance%20Notebook%202.6%20Smoke.pdf).

⁹ Observasi, "SDIT Rabbi Raddiyah, 03 September 2021 Pukul 11.14," n.d.

ceramah secara klasikal dan guru kurang menggunakan media pendukung selain buku ajar. Peserta didik juga terlihat kurang bersemangat dalam belajar di kelas. Dari wawancara yang sudah dilakukan, guru mempunyai alat untuk digunakan sebagai media pembelajaran hanya saja guru belum bisa memanfaatkannya dengan maksimal. Sekolah juga mempunyai alat seperti *infocus* yang dapat dimanfaatkan untuk belajar bersama di kelas.¹⁰

Dari permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu pengembangan media yang cocok untuk kelas I. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital. Menurut Khorat dan Shamir, *e-book* merupakan buku elektronik dari sebuah buku konvensional yang diubah menjadi buku digital guna membantu pembaca seperti video, suara dan animasi. Sedangkan Zucker mengemukakan pendapat bahwa *e-book* telah menjadi inovasi teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari waktu ke waktu menggantikan buku berbasis fenomena sehari-hari.¹¹ *E-book* dapat disusun dengan aplikasi multimedia dengan memadukan berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, dan interaksi menjadi *file digital*. Aplikasi multimedia dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menarik.¹²

Salah satu aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk membuat *e-book* adalah *Kvisoft Flipbook Maker*. *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menkonversi *file* PDF ke halaman buku digital. Perangkat lunak *Kvisoft Flipbook Maker* dapat membantu menghasilkan media pembelajaran dengan tampilan lebih variatif, tidak hanya berupa teks namun dapat menyisipkan gambar, video, dan audio.¹³ *E-book* dengan *Kvisoft Flipbook Maker* dapat digunakan sebagai sumber belajar

¹⁰ “Wawancara Dengan Desi Oktariny, Guru Bahasa Inggris Kelas I SDIT Rabbi Raddiyah Di Ruang Guru SDIT Rabbi Raddiyah Curup Pada 3 September 2021” (Rejang Lebong, n.d.).

¹¹ Naimatil Jannah, Noor Fadiawati, and Lisa Tania, “Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-Hari Tentang Pemisahan Campuran,” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia* 6, no. 1 (2017), hlm. 187.

¹² Dony Sugianto et al., “Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital,” *Innovation of Vocational Technology Education* 9, no. 2 (2017): 103, <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.

¹³ Sugianto et al., 103.

mandiri yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman secara kognitif. Penggunaan *e-book* dari *Kvisoft Flipbook Maker* dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.¹⁴ Berdasarkan fakta lapangan dan permasalahan yang ditemukan, Peneliti ingin mengembangkan *e-book* yang dikenal dengan istilah *flipbook*. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media *Kvisoft Flipbook Maker* dengan alasan: 1) Kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru. 2) *Kvisoft Flipbook Maker* dirasa menarik untuk peserta didik belajar di kelas. Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan media yang pas dan dirasa menarik untuk dikembangkan saat ini adalah *flipbook*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* Pelajaran Bahasa Inggris materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* Pelajaran Bahasa Inggris materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media *Kvisoft Flipbook Maker* dalam pelajaran Bahasa Inggris materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI melalui penilaian ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan.

¹⁴ Neng Nenden Mulyaningsih and Dandan Luhur Saraswati, "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book," *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)* 5, no. 1 (2017): 26, <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/741/599>.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Kvisoft Flipbook Maker* Pelajaran Bahasa Inggris materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan.

Kegunaan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti:
Peneliti mampu menambah pengalaman, pengetahuan serta mempersiapkan diri menjadi calon guru dalam pemanfaatan teknologi di masa yang akan datang.
2. Bagi guru:
Guru dapat menjadikan referensi untuk pembelajaran yang menarik dan guru dapat berinovasi dalam merancang media pembelajaran serta mengoptimisasikan memanfaatkan teknologi.
3. Bagi peserta didik:
Peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media *Kvisoft Flipbook Maker* sehingga pembelajaran terasa menarik dan semangat.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran bahasa Inggris berbentuk *softfile* dan diakses secara *online*.
2. Gambar didesain dengan sangat menarik menggunakan aplikasi *Canva*.
3. Berisi materi bahasa Inggris kelas I materi *Things in the Classroom*.
4. *Flipbook* didesain dengan gambar dan suara yang diisi langsung oleh peneliti.
5. Terdapat *exercise* dan *games* menarik yang dapat dikerjakan secara *online* sesuai dengan materi.

6. Penyampaian materi pada *Flipbook* dikemas dengan padat, ringkas dan jelas untuk mempermudah peserta didik memahami materi.
7. Isi *Flipbook* terdiri atas beberapa komponen seperti berikut:
 - a. Halaman sampul
 - b. Kata pengantar
 - c. Kompetensi dasar dan Indikator
 - d. Daftar isi
 - e. Materi pokok
 - f. Latihan dan permainan
 - g. Biodata penulis daftar pustaka

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan pada penelitian ini yaitu:
 - a. Diharapkan produk ini dapat menjadi media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi *Things in the Classroom* pada kelas I di SDIT Rabbi Raddiyah.
 - b. Pengembangan media elektronik berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi *Things in the Classroom* pada Kelas I SD/MI yang dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris pada Kelas I SDIT Rabbi Raddiyah.
2. Batasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Produk media pembelajaran dalam bentuk media elektronik dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
 - b. Produk media pembelajaran bahasa Inggris yang difokuskan materi kelas I SD/MI materi *Things in the Classroom*.
 - c. Penelitian ini dilakukan di SDIT Rabbi Radiyyah Curup kelas I.
 - d. Pengujian produk meliputi dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan.
 - e. Pengujian tidak dilakukan terkait prestasi belajar peserta didik ataupun tindak lanjut penggunaan media tersebut.

- f. Pengembangan tidak sampai pada tahap penyebaran.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.¹⁵
2. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diserap oleh peserta didik.¹⁶
3. *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine*. *Kvisoft Flipbook Maker* tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja.¹⁷

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 394.

¹⁶ Mei Fita Asri Untari, Muhammad Arief Budiman, and Kusumaningrum. Dewi, "Pengembangan Media Quiet Book Untuk Pembelajaran Tematik Keluargaku Sekolah Dasar Kelas I," *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 3, no. 4 (2018): 376, <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.196>.

¹⁷ Bagus putra hari Searmadi and Rina Harimurti, "Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL Di SMK Negeri 2 Mojokerto," *IT-Edu* 1, no. 2 (2016): 42–48.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft flipbook maker* materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI menggunakan model pengembangan R&D 4D dengan tahapan *define, design, development*. Produk yang dikembangkan telah mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi, praktisi Pendidikan melalui angket penilaian.
2. Media pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft flipbook maker* materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI memiliki penilaian yang sangat layak dengan persentase kelayakan 94% dari ahli media, 93% dari ahli materi dan 89% dari praktisi Pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran Bahasa Inggris *Kvisoft flipbook maker* materi *Things in the classroom* untuk kelas I SD/MI layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian pada pengembangan produk ini diantaranya:

1. Peneliti belum mampu melaksanakan tahapan *dissemination* atau tahap penyebaran secara luas guna melihat keefektifan dan efisiensi dari media yang dikembangkan. Peneliti hanya melakukan penilaian kelayakan dari produk yang dikembangkan.
2. Tema pembelajaran yang dikembangkan hanya terbatas pada bab *Things in the classroom* untuk kelas I. Sedangkan fakta di lapangan membutuhkan 1 buku bahkan untuk kelas 1-6 untuk dikembangkan agar dapat menunjang pembelajarn di kelas.

3. Keterbatasan peneliti dalam mengoperasikan aplikasi yang digunakan sehingga membuat produk yang dikembangkan belum dapat maksimal.

C. Saran

Sehubungan dengan keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk serupa diharapkan dapat dilakukan pada tema lainnya dan lebih mengeksplor materi serta menambahkan variasi lain dalam pengembangannya.
2. Memaksimalkan dalam kemampuan mengoperasikan berbagai aplikasi dan memahami betul bagian-bagian dari aplikasi. Sehingga produk yang dikembangkan dapat ditampilkan dengan maksimal.
3. Menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook* dengan versi yang lebih terbaru atau menggunakan aplikasi sejenis dengan versi terbaru.
4. Melalui produk yang dikembangkan oleh peneliti ini bisa dijadikan sebagai rujukan bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam pemanfaatan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Artikel :

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011.

Asri Untari, Mei Fita, Muhammad Arief Budiman, and Kusumaningrum. Dewi. "Pengembangan Media Quiet Book Untuk Pembelajaran Tematik Keluargaku Sekolah Dasar Kelas I." *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 3, no. 4 (2018). <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.196>.

Asyani, Arum. "Pengembangan E-Modul Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Tema Keteraturan Yang Menakjubkan Kelas 6 SD/MI." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.

Chaeruman, U A. "Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran." *Pusat Teknologi Infirmasi Dan Komunikasi*, no. December (2019): 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>.

Elva Rohmatul Fitri, and Triesninda Pahlevi. "Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di SMKN 2 Nganjuk." *JPAP: Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9, no. 2 (2021): 281–91. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/9871>.

Fadlan, Achmad, Ridwan, Untung Nopriansyah, and Nurfaizah. "Penerapan Metode TPR (Total Physical Response) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Dini." *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 137–51. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaustrunojoyo/article/view/1816>.

Green, John. "Good Reads." di akses melalui google 22 July 2022 pukul 21.54 WIB, n.d. [https://www.goodreads.com/quotes/1316929-great-books-help-you-understand-and-they-help-you-to#:~:text=Learn more\)-,Great books help you understand%2C and they,help you to feel understood.](https://www.goodreads.com/quotes/1316929-great-books-help-you-understand-and-they-help-you-to#:~:text=Learn more)-,Great books help you understand%2C and they,help you to feel understood.)

Habibi, Bayu. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika." *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2017.

Iman, Saipul, Maghfirotul Fatha, and Saftuni Juliyana. "Efektivitas Pembelajaran Permainan Role-Playing Berbasis Pengalaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar." *Alim Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2021): 105–18. <https://doi.org/10.51275/alim.v3i1.205>.

Jannah, Naimatil, Noor Fadiawati, and Lisa Tania. "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-Hari Tentang Pemisahan

- Campuran.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia* 6, no. 1 (2017): 186–98.
- Kasiran, Moh. *Metodologi Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Malang: UIN MALIKI PRESS, 2010.
- Kusuma, Ida, Djatmika, and Agus Dwi Apriyanto. *Stairway: A Fun and Easy English Book*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2019.
- Maesaroh, Siti, and Nur & Malkiah. “Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar.” *Jurnal Sisfotek Global* 5, no. 1 (2015): 81–86. <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73>.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2006.
- Mulyaningsih, Neng Nenden, and Dandan Luhur Saraswati. “Penerapan Media Pembelajaran Digital Book.” *Jurnal Pendidikan Fisika (JPF)* 5, no. 1 (2017): 25–32. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/741/599>.
- Munawaroh, Hayatun. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kfisoft Pada Materi Ekosistem Untuk Memberdayakan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Kelas X SMA.” *Skripsi Pendidikan Biologi*. UIN Raden Intan Lampung, 2017. [https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance Notebook 2.6 Smoke.pdf](https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance%20Notebook%202.6%20Smoke.pdf).
- Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: PGMI Press UIN SUKA, 2018.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis Dan Praktis*. Edisi kedua. Jakarta: Kencana, 2016.
- Putro Widoyoko, Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- Sanaky, Hujair. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Sastra Negara, Hasan. *Konsep Dasar Metematika*. Bandar Lampung: AURA, 2015.
- Searmadi, Bagus putra hari, and Rina Harimurti. “Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL Di SMK Negeri 2 Mojokerto.” *IT-Edu* 1, no. 2 (2016): 42–48.
- Shihab, Najwa. *Belajar Dari Ki Hajar Dewantara*. Mata Najwa, 2015.

- Soehendoro, Bambang. *Standar Isi Dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006.
- Sohibun, Sohibun, and Filza Yulina Ade. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive." *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017): 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>.
- Sugianto, Dony, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, and Yuda Muladi. "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital." *Innovation of Vocational Technology Education* 9, no. 2 (2017): 101–16. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Motode Penelitian Pendidikan*. Cetakan 21. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pendagogia, 2012.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018.
- Teknologi, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan. "Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan." Jakarta, 2022.
- Wibowo, Edi, and Dona Dinda Pratiwi. "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan." *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 147. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>.
- Widayati, Yohana Tri. "Visualisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Multimedia." *Majalah Ilmiah INFORMATIKA* 1, no. 1 (2014): 15–30. <http://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/131>.
- Wulandari, Novita. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV." *Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. UIN Raden Intan, 2021.
- Yunika, Elza, Tuti Iriani, and Rosmawita Saleh. "Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4D Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton the Development of Animation Based Video Tutorial." *SNITT-Politeknik Negeri Balikpapan*, 2020, 299–306. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1035/639>.

Wawancara:

Fitaria, Nora, Guru Bahasa Inggris Kelas I SDI Rabbi Raddiyah Melalui Video Call Pada 08 Agustus 2022.

Oktariny, Desi, Guru Bahasa Inggris Kelas I SDIT Rabbi Raddiyah Di Ruang Guru SDIT Rabbi Raddiyah Curup Pada 3 September 2021,” n.d.

