ABSTRAK

Nurliana, Putri. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Mind Mapping Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Ma'dinul 'ulum Campurdarat.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Adi Wijayanto, S.Or.,S.Kom.,M.Pd.,AIFO.

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Flipbook

Penelitan ini dilatar belakangi oleh adanya kesulitan peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia karena kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping*, sebuah media digital yang dikemas secara menarik dengan perpaduan warna, gambar, dan vidio. Media yang dipadukan dengan Teknik *mind mapping* akan membantu peserta didik mudah dalam mengingat berbagai materi pembelajaran karena dalam konsep *mind mapping* ini materinya dikemas lebih singkat dan jelas hanya di ambil poin-poin pentingnya.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) untuk mengetahui analisis kebutuhan dan desain media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat, (2) untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat, (3) untuk mengetahui implementasi dan efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D *(Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis *(Analysis)*, perencanaan *(Design),* pengembangan *(Development*), implementasi *(Implementation)*, dan evaluasi *(Evaluation).* Data diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, kuisioner, dan tes.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik yaitu berupa media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* yang di desain berdasarkan rancangan *storyboard*. Proses pengembangan produk menggunakan bantuan aplikasi *heyzine flipbook.* Produk yang dikembangkan ini mendapat hasil validasi dari validator ahli media yaitu 89, 6%, validator ahli materi 85%, validator ahli soal 89,5% yang artinya produk masuk kriteri valid dan layak digunakan. Implementasi produk ke peserta didik mendapat respon yang baik, berdasarkan hasil kuisioner mendapat rata-rata presentase 91% artinya produk layak digunakan. Selain itu, peneliti memperoleh hasil media pembelajaran terbukti efektif digunakan dalam pemebelajaran. dibuktikan dengan hasil uji T-test *(Independent sample T-test)* dengan sig (2-tailed) 0,000, sig < 0,05 artinya terdapat perbedaan antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dan yang tidak menggunakan media pembelajaran.

ABSTRACT

Nurliana, Putri. 2024. Development of Mind Mapping Based Flipbook Learning Media in Social Studies Class IV MI Ma'dinul 'ulum Campurdarat. Thesis, Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Thesis Supervisor: Dr. Adi Wijayanto, S.Or.,S.Kom.,M.Pd.,AIFO.

Keywords: Development, Learning media, Flipbook

This research is motivated by the difficulty of students in understanding the material of Indonesian cultural diversity due to the lack of learning resources and learning media that can support learning. Therefore, researchers developed a mind mapping-based flipbook learning media, a digital media that is attractively packaged with a combination of colors, images, and videos. Media combined with mind mapping techniques will help students easily remember various learning materials because in this mind mapping concept the material is packaged more briefly and clearly, only taking the important points.

The purpose of this study is (1) to determine the needs analysis and design of mind mapping-based flipbook learning media in social studies subjects of Indonesian cultural diversity grade IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat, (2) to find out the process of developing mind mapping-based flipbook learning media in social studies subjects of Indonesian cultural diversity grade IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat, (3) to determine the implementation and effectiveness of mind mapping-based flipbook learning media in social studies subjects on the material of Indonesian cultural diversity in grade IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.

Research uses the R&D (Research and Development) research method with the ADDIE development model, which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained using data collection techniques of observation, interviews, questionnaires, and tests.

The results of this development research show that the learning media produced based on the analysis of the needs of students are in the form of mind mapping-based flipbook learning media designed based on the storyboard design. The product development process uses the help of the heyzine flipbook application. The product developed received validation results from media expert validators, namely 89.6%, material expert validators 85%, question expert validators 89.5%, which means that the product is valid and feasible to use. The implementation of the product to students received a good response, based on the results of the questionnaire got an average percentage of 91%, meaning that the product was feasible to use. In addition, researchers obtained the results of learning media proven to be effective in learning. evidenced by the results of the T-test (Independent sample T-test) with sig (2-tailed) 0.000, sig <0.05 means that there is a difference between students who use learning media and those who do not use learning media.

الملخص

نورليانا ، أميرة. ٢٠٢٤. تطوير وسائل الإعلام التعلم دفتر الصور المتحركة على أساس رسم الخرائط الذهنية في إيبس الفئة الرابعة مي مادينول أولوم كامبورادارات. أطروحة ، قسم تعليم المعلمين مدرسة ابتدائية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة الدولة الإسلامية السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ. مشرف الرسالة: د. عدي ويجايانتو ، ماجستير التربية

كلمات البحث: التنمية ، تعلم وسائل الإعلام ، دفتر الصور المتحركة

هذا البحث مدفوع بصعوبة الطلاب في فهم التنوع المادي للثقافة الإندونيسية بسبب نقص موارد التعلم ووسائط التعلم التي يمكن أن تدعم التعلم. لذلك ، طور الباحثون خرائط ذهنية لوسائط التعلم القائمة على دفتر الصور المتحركة ، وهي وسائط رقمية يتم تعبئتها بشكل مثير للاهتمام بمزيج من الألوان والصور والفيديو. ستساعد الوسائط جنبا إلى جنب مع تقنيات رسم الخرائط الذهنية الطلاب على تذكر المواد التعليمية المختلفة بسهولة لأنه في مفهوم رسم الخرائط الذهنية هذا ، يتم حزم المواد بشكل أكثر إيجازا ووضوحا فقط في أخذ النقاط المهمة.

الغرض من هذه الدراسة هو (١) تحديد احتياجات وتصميم تحليل رسم الخرائط الذهنية القائمة على دفتر الصور المتحركة لوسائل الإعلام التعليمية حول مواضيع الدراسات الاجتماعية التنوع الثقافي الإندونيسي الفئة الرابعة مي مادينول أولوم كامبورادارات ،(٢) لتحديد عملية تطوير رسم الخرائط الذهنية القائمة على دفتر الصور المتحركة لوسائل الإعلام التعليمية حول مواضيع الدراسات الاجتماعية التنوع الثقافي الإندونيسي الفئة الرابعة مي مادينول أولوم كامبورادارات, (٣) لتحديد تنفيذ وفعالية التعلم القائم على دفتر الصور المتحركة وسائل الإعلام رسم الخرائط الذهنية في الدراسات الاجتماعية الموضوعات الإندونيسية التنوع الثقافي الفئة الرابعة مي مادينول أولوم كامبورادارات.

تستخدم هذه الدراسة طرق البحث البحث والتطوير (البحث والتطوير) مع نموذج تطوير أدي ، والذي يتكون من ٥مراحل ، وهي التحليل (التحليل) والتخطيط (التصميم) والتطوير (التطوير) والتنفيذ (التنفيذ) والتقييم (التقييم). تم الحصول على البيانات باستخدام تقنيات جمع بيانات الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات.

تظهر نتائج هذا البحث التنموي أن وسائط التعلم المنتجة بناء على تحليل احتياجات الطلاب في شكل رسم خرائط ذهنية مستندة إلى دفتر الصور المتحركة للوسائط التعليمية والتي تم تصميمها بناء على تصميم لوحة العمل. تستخدم عملية تطوير المنتج مساعدة من تطبيق هيزين دفتر الصور المتحركة. تلقى المنتج المطور نتائج التحقق من الصحة من مدققي خبراء الإعلام ، أي ٨٩،٦ ٪ ، مدققي خبراء المواد ٨٥ ٪ ، مدققي خبراء المشكلة ٨٩،٥ ٪ ، مما يعني أن المنتج صالح وممكن الاستخدام. تلقى تنفيذ المنتج للمتعلمين استجابة جيدة ، استنادا إلى نتائج الاستبيان حصلت على نسبة مئوية متوسطة من ٩١ ٪ يعني أن المنتج هو ممكن للاستخدام. بالإضافة إلى ذلك ، حصل الباحثون على نتائج وسائل الإعلام التعليمية أثبتت فعاليتها في التعلم. كما يتضح من نتائج الاختبار تي اختبار (عينة مستقلة تي اختبار) مع نظم المعلومات الجغرافية (٢الذيل) ٠،٠٠٠، نظم المعلومات الجغرافية < ٠،٠٥ يعني أن هناك فرقا بين المتعلمين الذين يستخدمون وسائط التعلم وأولئك الذين لا يستخدمون وسائط التعلم.