



KEEFEKTIFAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS APLIKASI *FLIPBOOK* PADA KOMPETENSI MENGGALI INFORMASI SISWA KELAS III

Riski Sukenti¹, Dr. Panca Dewi Purwati

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **April 2023**

Disetujui **Mei 2023**

Dipublikasikan

Juni 2023

Keywords:

Picture Storybook, Flipbook

App, Researching

Information

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Buku Cerita Bergambar berbasis Aplikasi *Flipbook*, menguji kelayakan dan keefektifan dengan menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media di SD IT Al-Umar Ngarosoka Magelang. Jenis penelitian *RnD*. Prosedur pengembangan media model *Borg and gall*. Kelayakan media diambil berdasarkan uji validasi ahli, uji skala kecil, dan uji skala besar. Teknik pengumpulan data wawancara, dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data meliputi analisis data awal dan analisis data akhir. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 93,88 (ahli media 94,44% dan ahli materi 93,33%), dengan kriteria "sangat layak". Hasil tanggapan guru dan siswa setelah menggunakan media 94% dan 90% kriteria "sangat efektif". Peningkatan karakter gotong royong dan bernalar kritis yaitu 3,375 (sangat baik). Nilai pretest 68,71 menjadi 84,165 dengan peningkatan 15,455. Nilai sig. (2-tailed) 0,030 (skala kecil) dan 0,000 (skala besar) artinya $< 0,05$, maka bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berarti data memiliki perbedaan signifikan antara variable awal dan variable akhir. Rata-rata N-gain 0,5809 (sedang) dan dalam persen N-gain 58,09% (cukup efektif). Simpulan penelitian yaitu media layak dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Sarannya yaitu perlu menyiapkan alternatif media terkait kendala jaringan dengan mengunduh dalam bentuk PDF.

Abstract

This study aims to develop a Flipbook Application-based Picture Story Book, test the feasibility and effectiveness by examining differences in learning outcomes before and after using the media in SD IT Al-Umar Ngarosoka Magelang. This research uses RnD type. The procedure of development uses media of Borg and gall model. Media feasibility was taken based on expert validation tests, small-scale tests, and large-scale tests. Data collection techniques are interviews, documents, questionnaires, and tests. Data analysis techniques include initial data analysis and final data analysis. The results showed an average rating of 93.88 (94.44% media experts and 93.33% material experts), with the criteria of "very decent". The results of the responses of teachers and students after using the media were 94% and 90% "very effective" criteria. The increase in the character of mutual cooperation and critical reasoning is 3.375 (very good). The pretest score was 68.71 to 84.165 with an increase of 15.455. sig. value (2-tailed) 0.030 (small scale) and 0.000 (large scale) means < 0.05 , so that H_0 is rejected and H_a is accepted means that the data has a significant difference between the initial variable and the final variable. The average N-gain is 0.5809 (moderate) and in percent N-gain is 58.09% (quite effective). The conclusion of the research is that the media is feasible and effective in improving the learning outcomes of class III students. The suggestion is that it is necessary to prepare alternative media related to network constraints by downloading in PDF form.

¹ Alamat korespondensi:
Ngampel, Pandanretno, Srumbung, Magelang
E-mail: rizkysukenti12@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan memuat beberapa hal bersifat wajib agar dapat mencapai tujuan dari pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Bab X pasal 37 ayat (1) disebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar menengah wajib memuat : 1) pendidikan agama; 2) pendidikan kewarganegaraan; 3) bahasa; 4) matematika; 5) ilmu pengetahuan alam; 6) ilmu pengetahuan sosial; 7) seni budaya; 8) pendidikan jasmani dan olahraga 9) keterampilan/kejuruan; dan 10) muatan lokal. Artinya didalam pendidikan dasar dan menengah yang meliputi jenjang SD, SMP dan SMA harus memuat 10 muatan pelajaran tersebut agar menjadi lengkap karena terdapat sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (Nasional, 2003)

Menurut Hidayah (Subakti, 2020) Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran terpenting di dunia pendidikan. Pelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak tujuan yang relevan dengan siswa. Adapun tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu

(1) peserta didik menghargai dan bangga atas bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (2) peserta didik memahami bahasa Indonesia baik dari segi bentuk, makna, dan fungsi, (3) peserta didik memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan diri, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (4) peserta didik dapat disiplin dalam berpikir dan berbahasa dalam hal ini berbicara dan menulis, dan (5) peserta didik dapat menghargai dan bangga atas karya sastra Indonesia sebagai budaya dan intelektual Indonesia.

Atmaja (Anindita & Pertiwi, 2022) Kemampuan menggali informasi termasuk dalam ranah kognitif. Berdasarkan kata kerja dalam indikator dan deskriptor kemampuan menggali informasi merupakan bagian kata kerja operasional ranah kognitif pada Taksonomi Bloom. Kata menggali sendiri termasuk ke dalam kata kerja operasional Cognitive 2 (C2) yaitu pemahaman, sehingga kemampuan menggali informasi termasuk ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan kemampuan menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari. Sementara itu, Cognitive 2 (C2) yaitu pemahaman diartikan sebagai kecakapan dalam memahami suatu materi tertentu. Selain itu, pada Cognitive 4 (C4) peserta didik diminta untuk menguraikan informasi menjadi beberapa bagian dengan menemukan asumsi, membedakan, dan menemukan hubungan sebab akibat. Menggali informasi adalah kegiatan menelusuri informasi secara lebih rinci dan detail. Pembelajaran menggali informasi termasuk dalam pembelajaran menyimak.

Menurut Mudiono (Cahya et al., 2019) menyimak adalah kegiatan memahami pesan melalui bahasa lisan yang didengar. Tujuan dari pembelajaran menyimak adalah untuk melatih siswa memahami bahasa lisan. Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu membaca atau mendengarkan karya sastra. Siswa menggali informasi dari karya sastra yang dibaca atau didengarnya. Informasi yang digali siswa didasarkan pada aspek pertanyaan 5W+1H, yaitu what (apa), who (siapa), where (dimana), when (kapan), why (mengapa), dan how (bagaimana). Setelah menyampaikan bahan pembelajaran, guru dapat melakukan tanya jawab tentang isi materi yang telah disampaikan. Guru juga dapat menugaskan siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang dibaca atau didengarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD IT Al-Umar Ngargosoka Magelang pada kepala sekolah dan guru kelas III didapatkan beberapa kendala dalam pembelajaran. salah satu faktor yang utama yaitu kurangnya media pembelajaran yang berbasis teknologi. Pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku guru dan siswa saja sehingga dibutuhkan sebuah media yang berbasis teknologi untuk menunjang pembelajaran. Fasilitas yang berkaitan dengan teknologi sudah ada tetapi belum dimanfaatkan dengan baik saat pembelajaran, seperti LCD dan Laptop. Sekolah tersebut sudah menyediakan LCD yang dapat digunakan kapan saja, tetapi belum digunakan dengan maksimal oleh guru. Selain itu dikarenakan untuk media yang ada juga tidak ada, kebanyakan hanya mengambil dari youtube saja. Penggunaan fasilitas kurang dimanfaatkan dengan baik dikarenakan dalam persiapan penggunaan fasilitas dapat memakan waktu dan bahan media yang akan digunakan kurang. Sehingga dibutuhkan media baru yang dapat mengatasi masalah tersebut. Peneliti mengatasi masalah tersebut dengan membuat media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* yang dapat digunakan baik menggunakan komputer maupun *Handphone*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *RnD* dengan model pengembangan *Borg and Gall*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian yaitu Buku Cerita Bergambar berbasis Aplikasi *Flipbook*. Model pengembangan mengacu langkah-langkah pengembangan oleh *Borg and Gall* (Sugiyono:2019) tetapi hanya dengan 8 langkah dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, 8 langkah tersebut yaitu. (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba awal, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian. Subjek penelitian adalah siswa kelas III A dengan 6 siswa untuk uji coba

skala kecil dan 22 kelas III A SD IT Al-Umar Ngargosoka siswa sebagai subjek uji coba pemakaian dan uji coba skala besar. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling *purposive* yaitu sebuah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik tes (pretest dan posttest) serta teknik nontes (observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi). Teknik analisis data menggunakan analisis data awal dengan uji normalitas dan uji homogenitas dan akhir dengan uji paired sample t-test (uji t berpasangan) dan n-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar kelas III SD IT Al-Umar Ngargosoka Magelang. Hasil penelitian terdiri dari: 1) hasil pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* 2) hasil kelayakan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* 3) keefektifan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* di kelas III SD IT Al-Umar Ngargosoka Magelang.

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook*

Briggs (Suryani, 2016) Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat dipertanggungjawabkan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Penggunaan buku cerita bergambar merupakan pilihan yang tepat bagi anak. Buku bergambar merupakan buku pertama yang dimiliki oleh anak dalam mengembangkan dan mengeksplorasi dunianya. Scull, et al. menjelaskan hal penting dalam belajar bahasa adalah membaca buku dan melibatkan anak pada diskusi seputar teks yang dibaca. Mitchell menjelaskan melalui buku cerita seperti dapat melihat semua gambar sekaligus, sementara teksnya terlihat sedikit. Pemaparan yang tidak jauh berbeda disampaikan oleh Bower et al. bahwa buku cerita bergambar adalah cerita yang didalamnya terdapat kata dan gambar, buku cerita bergambar terdiri dari gambar dan teks yang saling berkaitan. Keduanya saling melengkapi agar dapat menggambarkan

sebuah cerita (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Media buku cerita bergambar memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media buku cerita bergambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan dengan isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Nur'aini menyatakan bahwa "Alam pikir anak adalah gambar. Dengan perkataan lain, bahasa alam pikir anak adalah bahasagambar". Semua informasi yang dia terima, akan dia pikirkan di alam pikirannya dalam bentuk konkret, bentuk yang sesuai dengan pemikirannya sendiri". (Wibowo et al., 2022)

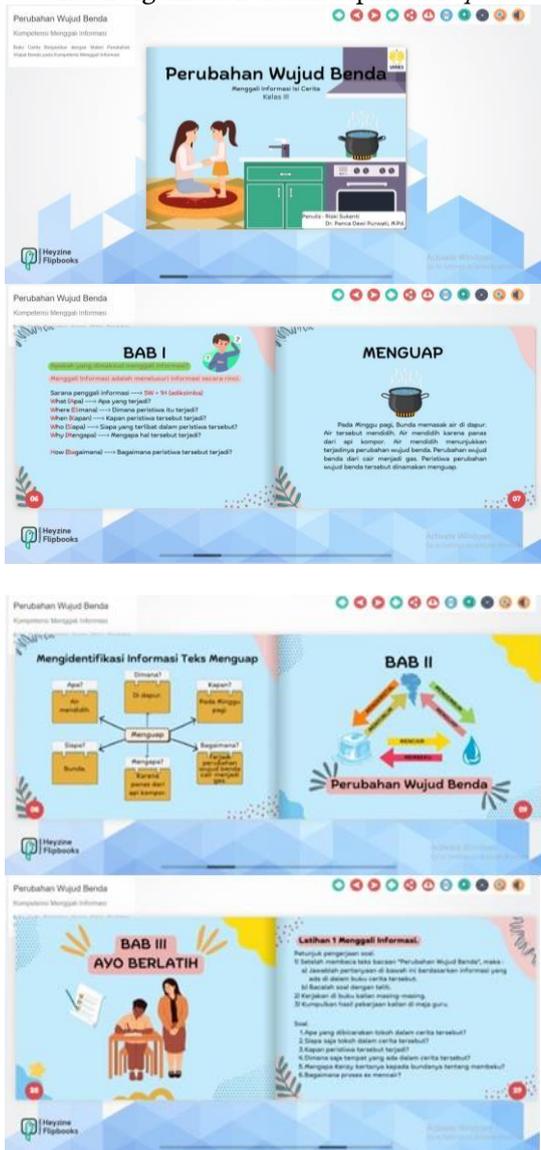
Suryani (Amanullah, 2020) *Flipbook* menyediakan cara profesional dalam mengintegrasikan *hyperlink*, video, gambar, suara, dan *clipchart* objek. *Flipbook* merupakan jenis perangkat lunak profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku. Halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, audio *hyperlink*, *hotspot*, dan objek multimedia ke halaman sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan software ini.

Pengembangan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* ini memiliki ciri-ciri khusus dibandingkan dengan buku cerita bergambar yang telah diteliti sebelumnya. Kekhususan media ini yaitu buku cerita bergambar sudah dikemas dalam bentuk *flipbook* dimana dalam tampilannya akan terlihat realistis seperti layaknya buku yang dapat dibolak-balik. Media *flipbook* ini memiliki *background* yang menarik, dalam cerita juga sesuai dengan kehidupan sehari-hari dengan dilengkapi animasi yang sesuai dengan kehidupan. *Flipbook* ini juga dilengkapi dengan materi pelajaran serta latihan soal yang menarik seperti isian singkat, melengkapi gambar, dan soal teka teki silang. Hasil akhir *flipbook* ini dikemas ke dalam *barcode* yang dapat diakses dengan di-*scan* melalui gadget sehingga mempermudah guru maupun siswa dalam mengakses buku cerita bergambar ini. Selain itu buku cerita bergambar ini juga dapat dicetak dengan mudah karena dapat di download dalam bentuk PDF.

Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* ini terdiri dari beberapa komponen penyusunan seperti halnya cover awal, petunjuk penggunaan media, prakata, daftar isi, KD, CP, dan tujuan, Bab I-III, daftar pustaka, biografi penulis. Dalam media ini berisi materi terkait kompetensi menggali informasi perubahan wujud benda yang disajikan secara menarik dengan ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi dan kehidupan sehari-hari. Materi disajikan dengan diberikan materi kemudian contoh bagaimana cara mengerjakan

dengan disajikan dalam peta konsep sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi. Selain itu dalam soal latihan yang diberikan sangat menarik dengan adanya gambar bagan, serta teka-teki silang. Media selain dapat ditampilkan melalui LCD juga dapat diberikan kepada siswa dalam bentuk link maupun barcode, bahkan bisa diunduh dalam bentuk PDF.

Gambar 1 Hasil Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook*



Penilaian Kelayakan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook*

Penilaian Kelayakan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* dinilai oleh ahli media dan ahli materi, kemudian mendapatkan penilaian dari angket tanggapan guru dan siswa. Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan media dan materi yaitu menggunakan angket berupa pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti

yang dinilai dari beberapa aspek. Hasil angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket tanggapan guru dan siswa untuk mengukur kelayakan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* yang dianalisis menggunakan kriteria sebagai berikut.

Table 1 Kriteria Kelayakan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* Ahli Media dan Materi

Presentase	Keterangan
82% - 100%	Sangat Layak
64% - 81%	Layak
46% - 63%	Kurang Layak
28% - 45%	Tidak Layak
10% - 27%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Purwanto (2016:199)

Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 93,88%. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media terdiri dari lima aspek penilaian yaitu aspek mutu teknis, aspek praktis, luwes dan bertahan, aspek kebahasaan, aspek kebermanfaatan, dan aspek keefektifan. Persentase penilaian ahli media sebesar 94,44% termasuk dalam kriteria sangat layak. Selain ahli media peneliti juga melakukan validasi dengan ahli materi yang terdiri dari empat aspek penilaian yaitu aspek isi/materi, aspek penyajian, aspek kebahasaani, dan aspek mutu teknis dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 93,33%, yang termasuk dalam kriteria sangat layak.

Penilai	Komponen	Skor yang Diperoleh	Persentase	Keterangan
Validator Media	Kelayakan Media	85	94,44%	Sangat Layak
Validator Materi	Isi Materi	112	93,33%	Sangat Layak

Table 2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Ahli Materi

Berdasarkan tabel 2, persentase kelayakan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* oleh ahli media sebesar 94,44%, ahli materi sebesar 93,33%. Sehingga, Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* mendapatkan kriteria sangat layak. Oleh karena itu Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* dapat diuji cobakan pada uji coba skala kecil setelah melakukan revisi dengan saran dan masukan dari validator ahli. Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* yang telah dinyatakan sangat

layak, kemudian diujicobakan siswa. Uji coba skala kecil tersebut dilakukan 6 siswa, dengan kriteria perwakilan akademik siswa yaitu dua siswa tingkatan akademik tinggi, dua siswa tingkatan akademik sedang, dua siswa tingkatan akademik rendah. Setelah pelaksanaan uji coba skala kecil guru dan siswa mengisi angket tanggapan tentang kelayakan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook. Hasil angket tanggapan guru dan siswa akan menghasilkan persentase sebagai berikut.

Table 3 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Tanggapan	Presentase	Keterangan
Guru	94%	Sangat layak
Siswa	90%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa persentase tanggapan guru terhadap penggunaan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook sebesar 94% dengan kriteria sangat layak dan persentase tanggapan siswa sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Hal ini berarti, penilaian guru dan siswa mendapatkan respon positif, sehingga dapat dinyatakan bahwa Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook sangat layak digunakan untuk siswa kelas III sebagai media pendukung pelaksanaan pembelajaran.

Keefektifan Penggunaan Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar

Keefektifan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook dapat diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dikerjakan oleh siswa. Nilai pretest diperoleh sebelum menggunakan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook, sedangkan nilai posttest diperoleh setelah menggunakan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook. Melalui penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook siswa mendapatkan sebuah materi pembelajaran yang disajikan untuk siswa lebih mudah diterima selain itu juga minat belajar siswa menjadi lebih meningkat dengan adanya inovasi baru dalam pembelajaran. Terdapat beberapa manfaat buku bergambar. Hal ini dikemukakan oleh Madyawati (Samaya et al., n.d.) bahwa buku bergambar bermanfaat untuk: a) memotivasi anak dalam belajar membaca lebih cepat menumbuhkan rasa percaya pada diri anak karena anak telah merasa sukses menjadi pembaca pemula. c) anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan. d) mendorong anak untuk lebih menyukai cerita dengan tema dan cerita yang berbeda. e) secara perlahan menumbuhkan kebiasaan anak untuk dapat membaca cerita secara mandiri.

Keefektifan media Buku Cerita Bergambar

Berbasis Aplikasi Flipbook diperoleh dari hasil olah data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji T dan N-gain yang dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh, dalam analisisnya dapat dijelaskan di bawah ini:

Table 4 Hasil Uji Normalitas Pelaksanaan Pretest dan Posttest Skala Kecil dan Besar

Data	Uji Coba Skala Kecil				Uji Coba Skala Besar			
	Rat a- rata	df	Sig.	Keterangan	Rat a- rata	df	Sig.	Keterangan
Pretest	68,33	6	0,408	Berdistribusi Normal	69,09	22	0,765	Berdistribusi Normal
Posttest	83,33	6	0,918	Berdistribusi Normal	85,22	29	0,129	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel tersebut uji normalitas enam siswa ketika uji coba skala kecil dan 22 siswa ketika uji coba skala besar kelas III hasil pretest yang dilakukan pada uji coba skala kecil mendapatkan nilai sig 0,408 dan 0,918 ketika posttest. Sedangkan untuk hasil uji coba besar nilai sig dari pretest yaitu 0,765 dan posttest sebesar 0,129. Karena nilai sig pretest dan posttest uji coba skala kecil dan besar > 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Table 5 Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest dan Posttest

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	0,248	1	26	0,623
Posttest	0,437	1	26	0,514

Berdasarkan tabel tersebut pengujian homogenitas pada pretest dan posttest uji coba skala kecil dan besar didapatkan nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,623 yang berarti nilai sig > 0,05 dan untuk hasil posttest mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,514 yang berarti nilai sig > 0,05. Hasil nilai signifikansi pada soal pretest dan posttest uji coba skala kecil dan uji coba skala besar siswa dapat dinyatakan bahwa data tersebut homogen.

Table 6 Hasil Uji N-Gain Pretest dan Posttest

No	Uji Coba	Jumlah siswa	Mean N-gain	Kriteria	N-gain	Kriteria
					persen	nilai

1.	Skal a kecil	6	0,604 1	Sedang	60,41 %	Cukup efektif
2.	Skal a besar	22	0,557 7	Sedang	55,77 %	Cukup efektif
	Rata-rata		<u>0,580</u> <u>9</u>	Sedang	<u>58,09</u> <u>%</u>	<u>Cukup</u> <u>efektif</u>

Berdasarkan penentuan kriteria N-gain tinggi apabila $g > 0,7$; sedang apabila $0,3 \leq g \leq 0,7$; rendah apabila $0,3 \leq g \leq 0$; dan gagal apabila $g \leq 0$ data yang diketahui pada uji coba skala kecil N-gain skor yang didapat sebesar 0,6041 dengan kriteria sedang artinya media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi Flipbook memiliki peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang pada uji coba skala kecil. Sedangkan pada hasil uji coba skala besar mendapatkan nilai sebesar 0,5577 dengan kriteria sedang. Maka rata-rata N-gain sebesar 0,5809 yang termasuk dalam kategori sedang dan jika dalam persen rata-rata N-gain sebesar 58,09% dengan kriteria cukup efektif. Artinya media buku cerita bergambar berbasis aplikasi flipbook secara keseluruhan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi menggali informasi perubahan wujud benda dengan kategori sedang dan cukup efektif untuk meningkatkan karakter siswa dalam proses pembelajaran siswa.

Table 7 Hasil Uji T Pretest dan Posttest

	Uji Coba Skala Kecil			Uji Coba Skala Besar		
	T	df	Sig. (2-tailed)	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	-	5	0,030	-	21	0,000
Posttest	3,000			8,598		

Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai sig. (2-tailed), jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) pada uji coba skala kecil 0,030 dan uji coba skala besar adalah 0,000 artinya $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan rumusan hipotesis bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas III pada pembelajaran kompetensi menggali informasi perubahan wujud benda sebelum dan sesudah menggunakan media buku cerita bergambar berbasis aplikasi flipbook berbantuan Canva.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dapat disimpulkan sebagai

berikut: (1) Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* yang dikembangkan peneliti disusun berdasarkan hasil angket kebutuhan guru dan siswa; (2) Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* dinyatakan sangat layak dengan rata-rata 93,88% berdasarkan penilaian oleh validator ahli media dengan persentase sebesar 94,44%, penilaian oleh validator ahli materi sebesar 93,33%, penilaian dari guru sebesar 94%, dan penilaian dari siswa sebesar 90%; dan (3) penggunaan media Buku Cerita Bergambar Berbasis Aplikasi *Flipbook* sebagai media penilaian dinyatakan sangat efektif berdasarkan penilaian hasil analisis pretest dan posttest pada uji coba skala kecil dan besar. Hasil uji T menunjukkan nilai sig. (2-tailed) 0,030 (skala kecil) dan 0,000 (skala besar) artinya $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti data memiliki perbedaan signifikan antara variable awal dan variable akhir serta uji N-gain menunjukkan nilai 0,5809 yang termasuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>

Anindita, A. M., Pertiwi, F. N. 2022. Komparasi Jigsaw dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Terhadap Kemampuan Menggali Informasi Peserta Didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2 (2), 171-185

Cahya, W. I., Sutansi, & Muzaki, F. I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menggali Informasi dari Dongeng Binatang melalui Media Audio Visual di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 27(2), 73–79.

Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003 No 78. Tambahan Lembaran RI Nomor 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.

Juniza, D., Armariena, D. N., Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar terhadap Keterampilan. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*3(2), 160–169.

- Juwati, Abid, S., Rohman, A., & Indani, T. R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Sastra Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Di Stkip-Pgri Lubuklinggau. *Diklastr*, 1(2), 85–91. <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/diklastr/article/view/200>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Samaya, D. 2021. MEMBACA DINI BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Ilmiah BinaBahasa Vol. 14 No. 02*, 85–95.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Subakti, H. (2020). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192. <https://doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3067>
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Wibowo, B. S., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Riau, U. M., & Arab, P. B. (2022). *JOTE Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 160-169 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education METODE SUGGESTOPEDIA : ALTERNATIF METODE*. 3, 160–169.
- Wulandari, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Kemampuan Menggali Informasi dari Dongeng Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 1(1), 01–06. <https://doi.org/10.37251/jber.v1i1.6>
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>.