

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA
MATERI ASAL-USUL UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN
SISWA KELAS IV SDN 1 SRIWIJAYA**

Naila Luthfiah¹, Ronald Fransyaigu², Juliati³
PGSD Universitas Samudra

¹ nailaluthfiah95@gmail.com ² ronaldfransyaigu@unsam.ac.id,

³ juliati@unsam.ac.id

ABSTRACT

This research is the development of flipbook based on a digital storybook media on original material for reading comprehension skills in fourth-students of grade four. This aims to validate, practicality, and effectiveness of flipbook- based digital storybook media. This study used a research and development approach based on the ADDIE model, which has five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Subjects of the study were fourth-grade students from SDN 1 Sriwijaya. The data collection to gather data included observations, interviews, questionnaires filled out by experts in media, materials, and language, survey about what teachers and students thought, and tests given before and after the study. The findings indicated that the media, expert validation score reached 85.71%, categorized as "Very Appropriate" material experts were 89.00% categorized as "Very Appropriate" that and language experts were 88.88% categorized as "Very Appropriate". At the implementation stage, the practitioner's assessment was 98.18% categorized as "Very Practical" and the student response was 91.52% categorized as "Very Practical". The real results showed that the N-Gain in the pretest and posttest results obtained value of 0.72% categorized as "Effective" which shows that the media is user-friendly in the learning process.

Keywords: *Development, Digital storytelling books, Flipbook*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan buku cerita digital berbasis *flipbook* pada materi asal-usul untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Hal ini bertujuan untuk kevalidan, praktikalitas, dan keefektifan buku cerita digital berbasis *flipbook*. Metode yang digunakan dalam penelitian *research and development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Sriwijaya. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar observasi, wawancara, angket validasi (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa) angket respon guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan perolehan validasi ahli media 85,71% dengan kriteria "Sangat Layak", ahli materi sebesar 89,00% dengan kriteria "Sangat Layak", dan ahli bahasa sebesar 88,88% dengan kriteria "Sangat Layak". Pada tahap implementasi diperoleh

penilaian praktisi sebesar 98,18% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan respon siswa sebesar 91,52% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Hasil uji coba menunjukkan bahwa N-gain pada hasil *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai 0,72% dengan kriteria “Tinggi” dan n-gain persen 72,18% dengan kriteria “Efektif” dengan artian mudah digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Buku Cerita Digital, *Flipbook*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berlangsung secara terstruktur dan disusun secara terarah guna mengembangkan kemampuan seseorang secara komprehensif, termasuk aspek berpikir, emosional, sosial, dan kondisi fisik (Asnawi et al., 2024). Pendidikan dapat diraih melalui bermacam jalur, baik formal, nonformal, maupun informal. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan formal merupakan jenis pendidikan yang diadakan secara teratur dan bertahap, mencakup SD, SMP, serta SMA. Selain memuat program mata pelajaran umum, pendidikan formal juga mencakup beberapa program khusus dan lembaga yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan profesional (Syaadah et al., 2023).

Sekolah tersebut sangat ingin menyediakan layanan pendidikan kepada masyarakat umum karena merupakan lembaga pendidikan formal yang beroperasi secara efektif dan efisien. Satuan Pendidikan formal ini beroperasi secara teratur dan bertanggung jawab. Di Sekolah Dasar, guru berperan sebagai pengajar yang dengan tekun memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa melalui

berbagai materi ajar. Selain berfungsi sebagai pengajar, seorang guru juga bertindak sebagai mentor yang menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa (Hariyati, 2024).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang memberikan kebebasan dalam pelaksanaan pembelajaran intrakurikuler secara beragam, dengan menekankan pada pengoptimalkan materi pembelajaran supaya siswa punya waktu yang cukup untuk memahami setiap materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka (Asnawi et al., 2024). Tujuannya adalah untuk memperdalam pemahaman konsep dan meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan fasenya (Nurani, 2022).

Siswa Sekolah Dasar dapat dibagi menjadi tiga fase yaitu : fase a, fase b, dan fase c. Pada fase a, untuk siswa yang berada di kelas I dan II, fase b, untuk siswa yang berada pada kelas III dan IV, serta fase C, ditunjukan bagi siswa kelas V dan VI (Dewi Rahmadayani, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar siswa mampu berkomunikasi secara jelas dan benar. Namun, banyak siswa lebih sering menggunakan bahasa ibu mereka, jadi peran guru sangat penting dalam mengenalkan dan membiasakan penggunaan Bahasa

Indonesia. Guru bisa menggunakan metode yang menarik, seperti diskusi, bercerita, atau memanfaatkan gambar, agar siswa lebih termotivasi dan mudah memahami (Ali, 2020).

Dengan demikian, aspek utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat Sekolah Dasar merupakan memberi kompetensi dalam berkomunikasi kepada siswa, melalui kemampuan lisan dan tulisan selama berlangsungnya proses belajar, siswa diharapkan bisa menyampaikan ide dan informasi dengan jelas, teratur, dan secara efektif (Almira Fitri, 2024). Semakin mahir seseorang dalam berbahasa, maka semakin juga menunjukkan tingkat kecerdasan serta kejernihan dengan cara berpikirnya (Juliati, 2023).

Pada hakikatnya, kemampuan berbahasa di tingkat Sekolah Dasar memiliki empat keterampilan utama yaitu, membaca, menulis, berbicara dan mendengarkan (Ronald Fransyaigu, 2024). Pada keterampilan membaca pemahaman indikator meliputi beberapa kemampuan, seperti memahami isi teks yang dibaca, merangkum isi teks, menjawab pertanyaan sesuai dengan isi teks bacaan serta mengungkapkan kembali isi bacaan menggunakan bahasa sendiri (Febrianti, 2023).

Namun, realita di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal pembelajaran Bahasa Indonesia dengan praktik yang sesungguhnya. Dari studi pendahuluan yang dilakukan dengan wali kelas dari kelas IV yang bernama

ibu Ita Fitriani terdapat 23 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 perempuan, dan kegiatan tersebut berlangsung pada hari rabu, 23 April 2025 diperoleh informasi bahwa keterampilan memahami bacaan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Asal-usul terdapat 12 siswa masih mengalami kendala dalam menjawab pertanyaan, mencari gagasan utama, membuat kesimpulan, menceritakan kembali isi bacaan, serta memahami pesan dan makna yang disampaikan dalam bacaan. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran masih bergantung pada buku guru dan buku siswa sebagai satu-satunya sumber utama tanpa adanya bantuan media berbasis teknologi, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Mengingat teknologi digital di zaman sekarang lebih mudah dipahami oleh kalangan siswa saat ini yang memasuki tahap generasi Alpha. Generasi Alpha memiliki kecanggihan yang lebih tinggi dibandingkan Generasi Z. Oleh karena itu, seorang guru di era teknologi yang terus berkembang ini harus bersikap dinamis dan memiliki kemauan untuk mempelajari beragam teknologi yang mendukung proses pembelajaran (Mutiani & Suyadi, 2020).

Buku cerita digital merupakan pengembangan dari buku cerita versi modern dari buku cerita biasa yang menggunakan teknologi digital untuk membuatnya lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan. Cerita ini menggunakan kombinasi dari teks,

gambar, suara, dan animasi sehingga menghadirkan pengalaman bermedia yang lebih lengkap dibandingkan dengan format yang biasa digunakan (Safitri, 2025). Dengan berbantuan *flipbook* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik yang menyediakan peluang bagi siswa untuk belajar secara independen, dan memudahkan murid dalam memahaminya.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses dari pengembangan, validitas dan efektivitas terdapat dalam media buku cerita digital berbasis *flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tepatnya untuk keterampilan membaca pada materi asal-usul di kelas IV SDN 1 Sriwijaya. Penelitian ini memberikan dua manfaat utama yaitu, manfaat dalam teoritis dan praktis. Teoritis yang berfungsi sebagai memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan membaca siswa. Sementara itu untuk manfaat praktis yaitu meningkatkan keterampilan membaca melalui cerita Asal-Usul dan juga buku cerita digital berbasis *flipbook* yang dapat menarik siswa untuk keterampilan membaca, memberikan inovasi pembelajaran bagi guru, menjadi pengalaman berharga bagi peneliti, serta menyediakan referensi bagi penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research & development* (R&D) adalah jenis penelitian yang bertujuan membuat

produk baru dari hasil penelitian dan pengembangan dengan melalui pengujian terhadap validitas, pratikalitas, dan efektifitas produk (Sugiono, 2019). Penelitian ini ditunjukan dalam mengembangkan buku cerita berbasis *flipbook* pada materi "Asal-Usul". Prosedur pengembangan yang diterapkan ialah tahapan model ADDIE dilakukan melalui lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Penelitian bertempat di SDN 1 Sriwijaya. Subjek penelitian ini ialah murid kelas IV SDN 1 Sriwijaya dan objeknya ialah media buku cerita berbasis *flipbook*.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pegumpulan data melalui observasi, wawancara, serta penyebaran kuisioner. Alat yang di terapkan meliputi lembar observasi, panduan wawancara untuk guru dan siswa, serta kuisioner validasi yang diberikan pada ahli dan angket yang dipakai untuk guru dan siswa berupa pertanyaan dan pernyataan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk tersebut. Data dari penelitian tersebut dapat di analisis melalui teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Metode kualitatif bertujuan untuk mendapatkan validasi dari penskoran angket instrumen tersebut diisi oleh validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta angket yang berisikan saran dan masukan dari tanggapan validator. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui hasil angket yang berguna untuk mengetahui efektifitas penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan, seperti analisis

kelayakan media, pratikalitas media, dan efektifitas media dengan melalui uji N-Gain.

1. Kevalidan dihitung melalui rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

F = Jumlah Total Skor Yang
Diperoleh Dari Validator

N = Jumlah Skor Maksimum

100 = Konstanta

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

No.	Persentase Penilaian	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Layak/Sangat Menarik
2.	62% - 80%	Layak/Menarik
3.	44% - 61%	Cukup Layak/Cukup Menarik
4.	25% - 43%	Tidak Layak/Tidak Menarik

2. Kepraktisan dihitung menggunakan rumus validitas sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

F = Jumlah Total Skor Yang
Diperoleh Dari Validator

N = Jumlah Skor Maksimum

100 = Konstanta

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

No.	Persentase Penilaian	Kategori
1.	81% - 100%	Sangat Layak/Sangat Menarik
2.	62% - 80%	Layak/Menarik
3.	44% - 61%	Cukup Layak/Cukup Menarik
4.	25% - 43%	Tidak Layak/Tidak Menarik

Sumber : Modifikasi (Dayana, 2022)

3. Kemudian menghitung efektifitas media untuk keterampilan membaca pemahaman dilakukan dengan analisis *N-Gain Score* dengan rumus :

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

Nilai maksimum merujuk pada nilai tertinggi yang mungkin diperoleh dari hasil efektivitas dapat ditafsirkan dengan kriteria yaitu:

Tabel 3 Kriteria Gain Termormalisasi

Persentase	Kategori
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

N-Gain = Gain Temormalisasi

Tabel 4 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sukarelawa et al., 2024)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media yang berupa buku cerita digital berbasis *flipbook* pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Asal-Usul yang berbasis kearifan lokal Aceh Tamiang. Untuk ketepatan media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan materi. Penelitian ini ialah model penelitian ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Tahap Analisis

Peneliti dilakukan dengan menganalisis kurikulum, materi pembelajaran, kebutuhan siswa, dan kebutuhan guru. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, terdapat beberapa solusi yang perlu diterapkan untuk menangani permasalahan yang muncul di kelas IV SDN 1 Sriwijaya. Salah satunya yaitu dengan menggunakan buku cerita digital berbasis *flipbook* yang dapat menarik inovatif yang memungkinkan meningkatkan semangat siswa dengan perkembangan zaman, namun sesuai dengan kurikulum yaitu Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu pemanfaatan buku cerita digital berbasis *flipbook* pada materi "Asal-Usul" mendukung pelaksanaan kurikulum, karena menghadirkan media inovatif yang selaras dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, fleksibel berbasis proyek dan mendorong keterampilan membaca (Siska, 2025).

1. Tahap Desain

Setelah melalui tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap rancangan buku cerita digital berbasis *flipbook* yang dirancang dengan menarik dan efektif. Langkah pertama dilakukan merupakan memasukan desain media kedalam *storybord* sebagai acuan visual.

Tabel 5. Rancangan produk

Halaman	Komponen
Slide 1 Cover	Cover ini menampilkan cover berupa judul materi, nama peneliti. Halaman ini memuat tampilan <i>background</i> yang terdapat gambar kancil dan burung kokokan laut dapat menampilkan gambar penuh yang menarik sehingga menarik perhatian siswa.
Slide 2 Identitas Media	Pada slide ini menampilkan sub judul, cover dan identitas media dan <i>next slide</i> . Keseluruhan dari <i>background</i> yang divisualisasikan sesuai dengan judul "Kisah Si Kancil Yang Cerdik Dan Burung Kokokan Laut Di Tanah Tamiang" tersebut.
Slide 3 Daftar Menu	Pada slide ini menampilkan sub judul menu dan <i>next slide</i> agar nantinya mempermudah cara klik apa yang mau dituju dari materi tersebut.
Slide 4 Kata Pengantar	Pada slide ini berisikan sub judul, kata pengantar dan <i>next slide</i> yang terkait yang telah didesain dengan di harapan semoga media pembelajaran tersebut dapat digunakan dan bermanfaat bagi orang banyak.
Slide 5 Petunjuk Penggunaan Buku	Pada slide petunjuk penggunaan buku berisikan <i>icon</i> gambar beserta penjelasannya satu persatu yang dapat memudahkan pembaca

	dalam menggunakan media buku cerita digital berbasis <i>flipbook</i> dan <i>next slide</i> .		agar siswa dapat memahami isi cerita yang telah dibacakan.
Slide 6 Profil Tokoh	Pada slide ini terdapat profil tokoh pertama, profil tokoh kedua sebagai bentuk dari pengenalan tokoh tersebut dan <i>next slide</i>	Slide 24 Glosarium	Pada halaman ini dapat menampilkan glosarium dan <i>next slide</i> yang berguna untuk menjelaskan arti istilah atau kata tersulit agar lebih mudah di pahami oleh pembaca.
Slide 7 CP & TP	Pada slide ini terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran ini berguna untuk acuan kompetensi yang harus di capai untuk peserta didik, tujuan pembelajaran ini untuk langkah-langka belajarnya yang lebih terarah yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan <i>next slide</i> .	Slide25 Daftar Pustaka	Pada halaman ini dapat menampilkan daftar pustaka dan <i>next slide</i> yang berguna untuk mencari rujukan di dalam penulisannya dan memudahkan pembaca menelusuri kembali sumber tersebut.
Slide 8 Ajakan Membaca	Pada slide ini untuk mengajak siswa membaca sesuai dengan "Kisah Si Kancil Yang Cerdik Dan Burung Kokokan Laut Di Tanah Tamiang" dan <i>next slide</i> .	Slide 26 Identitas Penulis	Pada halaman ini dapat menampilkan identitas penulis, <i>volume</i> dan <i>next slide</i> yang berguna untuk memberikan keterangan atau informasi suatu karya sehingga dikenali oleh seseorang.
Slide 9-20 Isi Cerita	Pada Scene ini dapat menampilkan cerita yaitu "Kisah Si Kancil Yang Cerdik Dan Burung Kokokan Laut Di Tanah Tamiang" yang dilengkapi dengan <i>volume</i> di bagian kanan atas dan <i>next slide</i>	Slide 27 Penutup	Pada halaman ini dapat menampilkan identitas penulis, <i>volume</i> dan <i>next slide</i> yang berguna untuk memberikan keterangan atau informasi suatu karya sehingga dikenali oleh seseorang.
Slide 21 Pesan Moral	Pada slide ini dapat menampilkan pesan moral dan <i>next slide</i> bertujuan agar dapat mengambil pelajaran dari sebuah cerita untuk di jadikan pelajaran di kehidupannya.	2. Tahap Pengembangan	
Slide 22 Spinner	Pada halaman ini dapat menampilkan petunjuk pengguna <i>quiz</i> dan <i>next slide</i> bertujuan untuk memberikan arahan agar peserta didik dapat memahami cara mengerjakan soal dengan baik dan benar, sedangkan untuk <i>quiz</i> nya berguna untuk mengukur keterampilan pemahaman.	a. Proses Pembuatan Produk	
Slide 23 Kesimpulan	Pada halaman ini dapat menampilkan kesimpulan	Tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan meliputi media pembelajaran. Produk dikembangkan dengan tampilan gambar warna yang dapat menarik. Pembuatan buku cerita digital berbasis <i>flipbook</i> ini menggunakan aplikasi <i>canva.com</i> langkah awal yaitu dengan mengatur ukuran kertas yang berukuran 42 x 59 cm dengan <i>orientation potret</i> sesuai pada rancangan tahap desain. Ketika semuanya sudah	

didesain selanjutnya buku aplikasi *Heyzine* yang bertujuan untuk menciptakan buku cerita digital berbasis *flipbook*.



Gambar 1. Buku Cerita Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Asal-Usul

b. Uji Kelayakan Produk

Setelah produk sudah siap dan dapat dalam proses pembelajaran, media kemudian divalidasi oleh para validator pada tahap penilaian produk. Sebelum media di uji cobakan kepada siswa, maka harus divalidasi terlebih dahulu untuk mendapatkan saran dan masukan oleh para ahli dari produk tersebut. Berikut ini tampilan awal buku cerita digital berbasis *flipbook*.

Tabel 6. Validitas Media

No	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	60	85,77%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	49	89,09	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	40	88,88%	Sangat Layak
4.	Ahli Soal	45	90%	Sangat Layak

(Data Peneliti, 2025)

3. Tahap Implementasi

Produk yang telah dinyatakan valid serta layak oleh pakar ahli validitas akan diuji cobakan di sekolah yang menjadi subjek penelitian. Pada tahap ini media buku cerita digital berbasis *flipbook* di uji cobakan pada siswa. Pelaksanaan uji lapangan dilakukan pada hari Jum'at, 1 Agustus 2025 dan hari Jum'at, 8 Agustus 2025, pada uji lapangan ini siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran buku cerita digital berbasis *flipbook*. Setelah siswa memperhatikan buku cerita digital. Siswa diberi instruksi untuk mengisi kuesioner tanggapan mereka. Guru juga diminta untuk mengisi kuesioner berupa respons mereka untuk mengetahui kepraktisan di dalam pembelajaran buku cerita digital berbasis *flipbook*. Kepraktisan merupakan salah satu ukuran instrument evaluasi dikaitkan baik atau tidak untuk mencapai kemudahan dalam menggunakan media (Monita Diah Oktariandi, 2020).

Tabel 7. Kepraktisan Media

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Angket Guru	55	98,18%	Sangat Layak
2.	Angket Siswa	55	91,54%	Sangat Layak

(Data Peneliti, 2025)

4. Tahap Evaluasi

Untuk mengetahui seberapa efektivitas buku cerita digital berbasis *flipbook* yang dihasilkan dapat diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Selisih keduanya dihitung dengan uji normalitas. Jika data berdistribusi normal, maka analisis dapat

digunakan untuk menilai adanya peningkatan hasil belajar siswa yang digunakan uji *paired sample t-test* yang dihitung dengan menggunakan N-gain. Adapun hasil dari pengujian yang diperoleh yaitu:

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	52,48	23	11,552	2,409
	Post test	88,39	23	7,578	1,580

(Sumber: Dianalisis menggunakan SPSS versi 27)

Dari hasil pengolahan dari nilai sig dapat dilihat bahwa *pretest* nilai signifikansi sebesar 0,052 lebih besar dari > 0,05 pada variabel *posttest* dapat dilihat sebesar 0.058 lebih besar dari > 0,05 dengan demikian hasil dari *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test- Posttest	-35,913	9,022	1,673	-39,262	-32,444	-21,470	22	<,001

(Sumber: Dianalisis menggunakan SPSS versi 27)

Berdasarkan dari data tabel 4.10 maka nilai signifikasi (Sig) hasil dari uji *paired sample t-test* yang diperoleh dari sample adalah < 0.001. Hasil nilai signifikansi < 0.001 lebih kecil dari pada batas signifikasi yaitu < 0.05, sehingga data penelitian menunjukkan bahwa nilai pre-test dan post-test mengalami perbedaan yang signifikan.

Tabel 10. Paired Sample Statistics

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,205	23	,013	,915	23	,052
Posttest	,178	23	,056	,917	23	,058

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji pengolahan data *paired sample statistics* diperoleh nilai rata-rata dari skor *pretest* sebesar 52.48 dan nilai rata-rata dari skor *posttest* sebesar 88.39 yang artinya terdapat peningkatan nilai pada penelitian ini secara signifikan.

Untuk menentukan hasil penelitian N-Gain, dibutuhkan nilai total dari tes sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita digital berbasis *flipbook*, serta nilai rata-ratanya. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS versi 27.

Dalam uji N-Gain, di perlukan rumus yaitu:

$$N\ Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kemudian peneliti mengitung perolehan dari skor *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Perolehan Uji N-Gain

Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	23	,50	1,00	,7736	,14026
NGain_Persen	23	50,00	100,00	77,3586	14,02583
Valid N (listwise)	23				

(Data Peneliti, 2025)

Standar Penilaian Tingkat Efektivitas

Persentase	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif
-1,00 ≤ g < 0,00	Terjadi penurunan

(Sukarelawan et al., 2024)

Berdasarkan tabel 8. Diketahui bahwa hasil peningkatan keterampilan membaca pemahaman di uji N-Gain memperoleh skor n-gain 0,75, termasuk ke dalam kriteria penentuan cukup efektif, yang memperlihatkan bahwa buku cerita digital berbasis *flipbook* telah memenuhi kriteria keefektifan dengan presentase 75,76% dalam kategori cukup efektif. Hasil uji coba sebelum dan sesudah terjadi peningkatan di dalam keterampilan membaca pemahaman yang ditunjukkan dari perhitungan N-Gain dengan kriteria tinggi. Buku cerita digital memberikan pengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari pengembangan buku cerita digital berbasis *flipbook* adalah seperti berikut ini Pengembangan buku cerita digital berbasis *flipbook* ini di anggap layak digunakan karena telah melalui proses validasi dari para ahli yang meliputi ahli media, materi dan bahasa. Hasil validasi dari aspek media mendapatkan nilai 85,77% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak", hasil validasi dari aspek materi mendapatkan nilai 89,09% yang juga termasuk kategori "Sangat Layak", serta hasil validasi ahli bahasa mendapatkan nilai 88,88% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Kemudian untuk kepraktisan dengan penyebaran angket pada wali kelas V SDN 1 Sriwijaya memperoleh nilai 98,18% dan penyebaran angket pada siswa memperoleh 91,52% hasil tersebut menunjukkan produk yang dihasilkan memiliki tingkat

kepraktisan yang tinggi sehingga layak diimplementasikan di Sekolah Dasar. Pada hasil *pre test dan post test* ada kenaikan berdasarkan *output* dari uji N-Gain yang diperoleh dengan skor 0,75% tergolong dalam kategori "Cukup Efektif".

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Almira Fitri, R. N., Jumadi, J., & Satrio, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Builder Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal Usul Kelas Iv Di Sdn Sungai Mai 11. *J-Instech*, 5(2), 31. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i2.11192>
- Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, K. (2024). *Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka*. 4(5), 863–869.
- Dayana, N. M., Sudarman, S. W., & Andayani, S. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Webtoom Kelas Vii Materi Aritmatika Sosial Dengan Pendekatan Realistic Mathematic Education (Rme). *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 54–65. <https://doi.org/10.24127/emteka.v3i1.1287>
- Dewi Rahmadayani, A. H. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Hariyati. (2024). Faktor-Faktor

- Penghambat Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II SD Negeri 1402 Hapung. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(2), 324–334. <https://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/648/396>
- Juliati. (2023). Media Boneka Tangan : Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 4(1), 10–20.
- Moh. Irma Sukarelawan, Toni Kus Indratno, S. M. A. (2024). N-Gain vs Stacking. *Surya Cahya*, 53.
- Monita Diah Oktariandi, N. K. (2020). Kepraktisan Dan Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Elektronika Untuk Siswa Smk Monita Diah Oktariandi Nur Kholis. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 09 Nomor 03, Volume 09*, 699–705.
- Mutiani, R., & Suyadi, S. (2020). Diagnosa Diskalkulia Generasi Alpha: Masalah dan Perkembangannya. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 104–112. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.278>
- Ronald Fransyaigu. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa*. 24(7), 28–42.
- Sadewa, A. Y., & Zakarijah, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sistem Pernafasan. *Journal of Information Technology and Education (JITED)*, 2(2), 89–99. <https://doi.org/10.21831/jited.v2i2.740>
- Safitri, N. (2025). *Aulad: Journal on Early Childhood Pemanfaatan Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Menstimulasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun*. 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1052>
- Siska. (2025). *Development of Interactive Flipbook Based Teaching Materials*. 9(3), 1311–1325.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). Uji N-Gain: Pendekatan Teori Tes Klasik. In *N-Gain vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest)*.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131.