

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

**Naila Luthfiah<sup>1</sup>, Ronald Fransyaigu<sup>2</sup>, Juliati<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Universitas Samudra

Alamat e-mail : <sup>1</sup> [nailaluthfiah95@gmail.com](mailto:nailaluthfiah95@gmail.com) <sup>2</sup> [ronaldfransyaigu@unsam.ac.id](mailto:ronaldfransyaigu@unsam.ac.id)

<sup>3</sup> [juliati@unsam.ac.id](mailto:juliati@unsam.ac.id)

Nomor HP : 085175040973

**ABSTRACT**

*The research is the development of a flipbook based digital storybook on origin material for reading comprehension skills of fourth-grade students. This aims to examine the validity, practicality, and effectiveness of the flipbook based digital storybook. The method used in this research and development (R&D) study is the ADDIE model which includes 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were fourth-grade students of SDN 1 Sriwijaya. Data collection instruments include observation sheets, interviews, validation questionnaires (media experts, material experts and language experts), teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest tests. The validation obtained by media experts was 85.71%, material experts 89.09%, language experts 88.88%, and question instruments 90% with the criteria of "Very Appropriate". The questionnaire responses from learning practitioners were 98.18% and students' responses were 91.54% with the criteria of "Very Practical". The effectiveness of flipbook based digital storybooks was analyzed using a normality test, paired sample t-test, and N-Gain test. The results of the normality test showed the pretest value was 0.052 and a posttest value was 0.058, indicating that the data were normally distributed. The average value increased from 68.21 in the pretest to 91.54 in the posttest with a sig. 2-tailed < 0.001 indicating a significant difference. The N-Gain score obtained was 0.77 with the "High" criteria and the N-Gain percentage was 77.35% with the "Effective" criteria, indicating that the media is effective in improving students reading skills.*

*Keywords: Development, Digital storybook, 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*. Perolehan validasi ahli media 85,71% ahli materi 89,09%, ahli bahasa 88,88%, instrumen soal 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Angket respon praktisi pembelajaran 98,18% dan respon peserta didik 91,54% dengan kriteria "Sangat Praktis". Efektivitas buku cerita digital berbasis *flipbook* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji *N-Gain*. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai *pretest* 0.052 dan *posttest* 0.058, sehingga data berdistribusi normal. Nilai rata-rata meningkat dari 68,21 pada *pretest* menjadi 91,54 pada *posttest* dengan sig. 2-tailed < 0,001 menunjukkan perbedaan yang signifikan. Perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,77 kriteria "Tinggi" dan *n-gain* persen 77,35% dengan kriteria "Efektif" yang menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

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 peserta didik punya waktu yang cukup untuk memahami setiap materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka. Tujuannya adalah untuk

memperdalam pemahaman konsep dan meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai dengan fasenya. Kurikulum Merdeka tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dari kurikulum sebelumnya (Asnawi et al., 2024)

Karakteristik siswa usia kelas IV Sekolah Dasar (SD), yang biasanya berada pada rentang usia 9- 10 tahun, tahap ini merupakan fase penting dalam proses tumbuh kembang mereka. Pada usia ini, anak-anak mengalami perkembangan signifikan dalam aspek kognitif, emosional, sosial, dan fisik. Perubahan ini mencerminkan peralihan dari tahap operasional konkret menuju kemampuan berpikir yang lebih abstrak, sebagaimana yang dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif piaget. Salah satu mata pelajaran yang dapat membantu dalam pembentukan dan pengembangan karakteristik pada peserta didik Sekolah Dasar adalah Bahasa Indonesia (Rahman et al., 2025).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara jelas dan benar. Namun, banyak peserta didik 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 peserta didik, 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 (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 et al., 2023).

Namun, realita di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal pembelajaran Bahasa Indonesia dengan praktik yang sesungguhnya. Hasil wawancara 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 peserta didik dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia pada materi Asal-usul terdapat 12 peserta didik 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 peserta didik sebagai satu-satunya sumber utama tanpa adanya bantuan media berbasis teknologi, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Meskipun menurut Sindy Ainun (2024) penggunaan media buku cerita bergambar berbasis *flipbook* telah dikembangkan, namun belum banyak yang secara khusus mengintegrasikan unsur kearifan lokal dalam bentuk buku cerita digital berbasis *flipbook* untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Selain itu, penggunaan *flipbook* sebagai media interaktif masih jarang dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media berbasis teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Lusiana, 2025).

Mengingat teknologi digital di zaman sekarang lebih mudah dipahami oleh kalangan peserta didik saat ini yang memasuki tahap generasi Alpha khususnya di Sekolah Dasar yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman secara maksimal. Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir pada tahun 2010 hingga tahun 2025

termasuk ke generasi pertama di era teknologi modern sehingga peserta didik menjadi terbiasa dengan menggunakan teknologi sehari-hari. Oleh karena itu, untuk membantu Generasi Alpha dalam mengembangkan keterampilan membaca pemahaman secara efektif dibutuhkan penggunaan buku cerita digital berbasis *flipbook* (Nadhifah, 2024).

Penggunaan media digital yang dirancang secara menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik apabila dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti buku cerita digital berbasis *flipbook* dapat membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan secara lebih mendalam (Safitri et al., 2025).

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 untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengujian terhadap validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk (Sugiyono, 2019). Penelitian ini ditujukan dalam mengembangkan buku cerita berbasis *flipbook* pada materi "Asal-Usul".

Prosedur pengembangan yang diterapkan ialah tahapan model ADDIE dilakukan melalui lima tahap yaitu 1. *Analysis*, untuk

mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran melalui observasi dan wawancara, khususnya terkait keterampilan membaca pemahaman serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan 2. *Design*, untuk menyusun rancangan isi dan tampilan cerita berbasis kearifan lokal Aceh Tamiang serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV, 3. *Development*, untuk menghasilkan produk serta melakukan validasi oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli instrumen soal untuk mengetahui tingkat kevalidannya 4. *Implementation* untuk menguji cobakan media kepada peserta didik serta memperoleh respon praktisi dan respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan pada buku cerita digital berbasis *flipbook* 5. *Evaluation*, untuk menilai kualitas produk berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan termasuk melalui analisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test* dan uji *N-Gain*. 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. Pengumpulan 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

Sumber : Modifikasi (Dayana, 2022)

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 Kepraktisan 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 efektivitas 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

(Sukarelawan 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).

### 2. Tahap Desain

Setelah melalui tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap rancangan buku cerita digital berbasis *flipbook* yang dirancang dengan menarik dan efektif sesuai dengan

karakteristik peserta didik kelas IV serta mendukung ketercapaian pembelajaran yang sudah ditetapkan. Langkah pertama dilakukan merupakan memasukan desain media kedalam *storybord* sebagai acuan visual untuk merancang pembuatan angket validator ahli, praktisi dan perancangan instrumen soal *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan kepada peserta didik.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan meliputi media pembelajaran. Produk dikembangkan dengan tampilan gambar warna yang dapat menarik. Pembuatan buku cerita digital berbasis *flipbook* ini menggunakan aplikasi *canva.com* langkah awal yaitu dengan mengatur ukuran kertas yang berukuran 42 x 59 cm dengan *orientation potret* sesuai pada rancangan tahap desain. Ketika semuanya sudah didesain selanjutnya buku aplikasi *Heyzine* yang bertujuan untuk menciptakan buku cerita digital berbasis *flipbook*. Berikut link akses buku cerita digital berbasis *flipbook*

<https://heyzine.com/flip-book/de1895ea70.html>

Berikut ini tampilan awal buku cerita digital berbasis *flipbook*.





Gambar 1 Tampilan 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 4 Validitas Media**

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	60	85,71%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	49	89,09%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	40	88,88%	Sangat Layak
4.	Instrumen Soal	45	90%	Sangat Layak

(Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel 4 validitas media diperoleh persentase dari ahli media 85,71%, ahli materi 89,09%, ahli bahasa 88,88% dan instrumen soal 90% dengan keseluruhan kriteria "Sangat Layak".

#### 4. 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 5 Kepraktisan Media**

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Praktisi Pembelajaran	55	98,18%	Sangat Layak
2.	Angket Peserta Didik	55	91,54%	Sangat Layak

(Data Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel 5 kepraktisan media diperoleh persentase dari praktisi pembelajaran 98,18% dan persentase dari angket peserta didik 91,54% dengan keseluruhan kriteria "Sangat Layak".

#### 5. 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 6 Hasil Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			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

(Sumber: Dianalisis menggunakan SPSS versi 27)

Dari hasil tabel 6 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 7 Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper			
Pair1	Pre test - Posttest	-36,813	8,022	1,673	-36,382	-32,444	-21,670	22	<,001

(Sumber: Dianalisis menggunakan SPSS versi 27)

Berdasarkan dari data tabel 7 maka nilai signifikansi (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

signifikansi yaitu < 0.05, sehingga data penelitian menunjukkan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* mengalami perbedaan yang signifikan.

**Tabel 8 Paired Sample Statistics**

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

Dari hasil uji pengolahan data *paired sample statistics* dari tabel 8 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 9 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)

Berdasarkan table 9 diketahui bahwa hasil peningkatan keterampilan membaca pemahaman di uji N-Gain memperoleh skor n-gain 0,77, termasuk ke dalam kriteria penentuan cukup efektif, yang

memperlihatkan bahwa buku cerita digital berbasis *flipbook* telah memenuhi kriteria keefektifan dengan presentase 77,35% 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.

### **E. Kesimpulan dan Saran**

Produk yang dikembangkan dengan model ADDIE yang berupa pada buku cerita digital berbasis *flipbook*. Perolehan tingkat kevalidan produk dari ahli media 85,71% ahli materi 89,09% ahli bahasa 88,88% dan ahli instrumen soal 90% dengan keseluruhan kriteria "Sangat Layak". Perolehan persentase dari praktisi yakni 98,18% dan hasil respon peserta didik memperoleh 91,54% dengan keseluruhan kriteria "Sangat Praktis". Selanjutnya untuk Efektivitas buku cerita digital berbasis *flipbook* dengan dianalisis menggunakan uji normaitas, uji *paired sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai *pretest* 0.052 dan *posttest* 0.058, sehingga data berdistribusi normal. Nilai rata-rata meningkat dari 68,21 pada *pretest* menjadi 91,54 pada *posttest* dengan sig. 2-tailed < 0,001 menunjukkan perbedaan yang signifikan. Perolehan skor N-Gain sebesar 0,77 kriteria "Tinggi" dan *n-gain* persen 77,35% dengan kriteria "Efektif" dengan artian mudah digunakan dalam pembelajaran untu kelas IV.

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Dengan adanya buku cerita digital berbasis *flipbook* tersebut diharapkan peserta didik mampu menjadikan salah satu alasan untuk lebih aktif serta antusias dalam mengikuti kegiatan proses belajar di kelas.
2. Dengan adanya buku cerita digital berbasis *flipbook* tersebut diharapkan bisa digunakan sebagai alat bantu untuk pembelajaran dan menjasi awal untuk ide membuat buku cerita yang lebih kreatif dan menyenangkan.
3. Buku cerita digital berbasis *flipbook* dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi "Asal-Usul" dikelas IV diharapkan mampu mengembangkan buku cerita dengan memuat yang lebih luas.

### **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 Miai 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>
- Febrianti, W., Mirnawati, L. B., & Faradita, M. N. (2023). Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Program Literasi Reading Comprehension Skills Of IV Grade Elementary School Students In Participating In The Literacy Program. *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 119–127.
- 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.
- Lusiana. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Bergambar Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas Iii Sdn No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo*. 5(1), 166–181.
- 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.
- Nadhifah, S., Rahmawati, Z., Isnanda, M., & Ramadhan, H. (n.d.). *Peran Moderasi Beragama Dalam Pembentukan Akhlak Generasi Alpha Di Era Digital*. 1–16.
- Rahman, F. S., Khoiroh, F., Harahap, S., & Marta, K. (2025). *Implikasi Perkembangan Pembelajaran Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar*. 02(01), 282–291.
- Fransyaigu. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augemented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa*. 24(7), 28–42.
- Safitri, A., Shaputra, R. R., Prameswari, A. C., & Ar, S. (2025). *Keterampilan Membaca Generasi Alpha : Evaluasi Pembelajaran pada Siswa Kelas 2A SD Negeri 02 Indralaya Utara*. 6(2023), 509–516.
- 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>
- Sindy Ainun &. (n.d.). *O n d a t i a*. 8(September 2024), 575–592.
- Siska. (2025). *Development of Interactive Flipbook Based Teaching Materials*. 9(3), 1311–1325.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Sukarelawa, 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. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>