

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGANALISIS FAKTA DAN OPINI  
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Putri Kurnia Yulianti<sup>1</sup>, Sukarir Nuryanto<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup> [putrikurniayulianti@students.unnes.ac.id](mailto:putrikurniayulianti@students.unnes.ac.id), <sup>2</sup> [sukarir\\_nuryanto@mail.unnes.ac.id](mailto:sukarir_nuryanto@mail.unnes.ac.id),

**ABSTRACT**

*The advancement of technology and the times continuously support the creation of engaging and enjoyable learning media. The lack of innovation in the learning media used in grade V at SDN Ngaliyan 03 has caused low interest and enthusiasm among students in learning Indonesian, resulting in poor learning outcomes in Indonesian. The purpose of this study is to develop, test the feasibility, and test the effectiveness of an interactive web-based flipbook learning media called the Interactive Flipbook for Analyzing Facts and Opinions (FIMFO) for grade V students at SDN Ngaliyan 03. The research method used is Research and Development with the ADDIE model research flow, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection methods include interviews, questionnaires, and tests. The subjects of this study were 28 grade V students at SDN Ngaliyan 03. The results of the study are: 1) The creation of innovative and interactive learning media for students and teachers in grade V at SDN Ngaliyan 03, based on the web; 2) The feasibility of the learning media, including material expert validation with a score of 95% (very feasible), media expert validation at 98% (very feasible), and an average response from students and teachers of 95%, indicating a very positive response; 3) The effectiveness test of using the interactive flipbook for analyzing facts and opinions (FIMFO) for grade V students at SDN Ngaliyan 03, where the paired sample t-test showed  $t\text{-count} > t\text{-table}$  and an N-gain score of 0.66, categorized as moderate. These results indicate that the web-based interactive flipbook learning media developed is feasible and effective in improving learning outcomes on the material of facts and opinions in Indonesian for grade V students at SDN Ngaliyan 03.*

*Keywords: Learning Media, Interactive Flipbook, Facts and Opinions, Indonesian*

**ABSTRAK**

Perkembangan zaman dan teknologi yang terus maju mendukung terciptanya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan di kelas V SDN Ngaliyan 03 menyebabkan rendahnya minat dan semangat peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia belum maksimal. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan media, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media

pembelajaran yang disebut flipbook interaktif menganalisis fakta dan opini (FIMFO) untuk peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 03. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan alur penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 03. Hasil penelitian yaitu: 1) menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk peserta didik dan guru di kelas V SDN Ngaliyan 03 berbasis web; 2) Uji kelayakan media pembelajaran antara lain penilaian validasi ahli materi sebesar 95% (sangat layak), validasi ahli media 98% (sangat layak), dan hasil rata-rata respon peserta didik dan guru adalah 95% yang menunjukkan sangat positif; 3) Uji keefektifan penggunaan flipbook interaktif menganalisis fakta dan opini (FIMFO) untuk peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 03 dari hasil uji t berpasangan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan hasil N-gain 0,66 kategori sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook interaktif berbasis *web* yang dikembangkan layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar materi fakta dan opini Bahasa Indonesia kelas V SDN Ngaliyan 03.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flipbook Interaktif, Fakta dan Opini, Bahasa Indonesia

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan sarana dalam kehidupan sehari-hari untuk pertumbuhan dan perkembangan pribadi dan bangsa. Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung belajar dan mengajar dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi pribadi, spiritual, dan religius, serta meningkatkan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan karakter demi kemajuan pribadi dan masyarakat (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Sari, 2022). Pendidikan dapat menciptakan manusia yang mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi karena

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan landasan hukum yang mengatur seluruh aspek pendidikan di Indonesia, memuat tujuan pendidikan diantaranya meningkatkan potensi peserta didik supaya menjadi pribadi yang bertaqwa, berakhlak mulia, cerdas, sehat, kreatif, cakap, mandiri, bertanggung jawab, berilmu, dan demokratis.

Dalam perkembangan era digital yang pesat, media pembelajaran interaktif menjadi faktor meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Peserta didik yang belajar menggunakan media

interaktif memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang belajar menggunakan media konvensional (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran yang interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, permainan edukasi, dan platform pembelajaran digital, mampu meningkatkan motivasi dalam belajar, memperkuat pemahaman konsep dari materi yang dipelajari, dan meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik bisa merasakan pengalaman belajar yang menarik, kolaboratif, mendalam dan sesuai dengan cara belajar setiap individu (Try & Utomo, 2023).

Media pembelajaran menurut Suryani, 2018:4 (dalam Nabila et al. 2021) alat yang membantu proses penyampaian informasi dalam pembelajaran, yang digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Masitoh, 2022 (dalam Setyaningsih et al. 2023) menyatakan bahwa flipbook adalah buku digital yang dapat menampilkan teks, gambar, suara, video yang didesain semenarik mungkin untuk meningkatkan semangat belajar dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelusuran dari Siaran Pers No. 08/HM-KKD/01/2025 informasi dari Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia (Komdigi), Tim AIS Subdit Pengendalian Konten Ditjen Aplikasi Informatika Kementerian Komdigi, ditemukan sebanyak 1.923 konten hoaks, berita bohong dan informasi palsu sepanjang tahun 2024. Hal ini sejalan dengan perlunya memahami fakta dan opini yang terdapat dalam suatu informasi supaya tidak terkena dampak berita hoaks.

Menurut Santhi, 2019:24 (dalam Aulia Fanny & Kaswadi Kaswadi, 2024), fakta adalah gagasan atau ide berdasarkan peristiwa yang benar-benar terjadi, dengan penyampaian yang objektif, netral, dan tidak bersifat mempengaruhi. Menurut Santhi, 2019:24 (dalam Aulia Fanny & Kaswadi Kaswadi, 2024), opini adalah gagasan, pemikiran, atau ide dari seseorang terhadap suatu peristiwa atau masalah.

Menurut Mujianto, 2020 (dalam Heryani, 2023) proses pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan membekali peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Menurut Verawati,

Hamidah, Faris, Hidayat, & Andriyanti (2024), keterampilan berbahasa terdiri 4 aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan perubahan pada kurikulum merdeka belajar menambahkan 2 aspek keterampilan baru, yaitu memirsa dan mempresentasikan.

Proses pembelajaran di SDN Ngaliyan 03 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hasil wawancara dengan guru kelas V, ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru belum optimal dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran dilihat dari tidak adanya inovasi media ajar selain buku cetak seperti flipbook. Guru masih menggunakan metode ceramah pada pelajaran Bahasa Indonesia yang sangat menekankan pemahaman bacaan atau teks dan penggunaan media pembelajaran beberapa kali menayangkan video dari *Youtube* dengan menggunakan LCD. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi, minat dan keaktifan belajar di kelas sehingga hasil belajar Bahasa Indonesia belum mencapai maksimal.

Hal ini dapat dilihat dari hasil Sumatif Akhir Semester (SAS) Bahasa Indonesia peserta didik kelas V semester gasal, dari total peserta

didik 28 ada 15 peserta didik (53,57%) yang belum mencapai KKTP, sementara 13 peserta didik (46,42%) sudah mencapai KKTP. Sehingga setengah dari populasi kelas V SDN 03 Ngaliyan Semarang belum mencapai target optimal dalam belajar Bahasa Indonesia.

Didukung dengan maraknya berita palsu yang beredar luas di Indonesia, banyak anak-anak yang sudah diberikan *smartphone* oleh orang tua sehingga perlu pintar membedakan berita fakta dan opini supaya tidak langsung menerima informasi mentah-mentah. Dari data yang diperoleh sebanyak 20 peserta didik sudah diberikan *smartphone* sendiri oleh orang tuanya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran flipbook interaktif berbasis *web* untuk meningkatkan pemahaman fakta dan opini peserta didik kelas v sdn ngaliyan 03.

Media pembelajaran flipbook interaktif berbasis *web* mendukung peserta didik untuk bisa belajar di mana saja dengan link atau barcode yang sudah diberikan, dan sangat praktis dalam penggunaannya baik oleh peserta didik atau guru, serta

terdapat fitur instrumen musik, game, serta soal-soal evaluasi yang membantu pemahaman peserta didik dalam belajar materi fakta dan opini.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian oleh Sipa Rosmiati, Prana Dwija Iswara, dan Dadan Djuanda fokus pada pengembangan flipbook fitur audio di membaca nyaring kelas II SD dengan desain fitur yang masih sederhana meliputi cover, petunjuk pemakaian, CP, menu, daftar bacaan, teks bacaan utama, latihan, halaman kode QR kumpulan situs buku digital, dan profil pengembang. Penelitian yang dilakukan oleh Sapitri fokus pada pengembangan flipbook dengan konteks fabel untuk melatih peserta didik mengungkapkan gagasan secara lisan kelas II SD dengan desain fitur yaitu cover, prakata, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, LKPD, daftar pustaka, dan profil pengembang.

Sedangkan media pembelajaran flipbook interaktif yang dikembangkan oleh peneliti (Putri Kurnia Yulianti) memiliki pembaruan antara lain:

1. Fokus pada pengembangan flipbook interaktif menganalisis

fakta dan opini untuk peserta didik kelas V SD.

2. Tujuan agar dengan media flipbook ini peserta didik dapat membedakan informasi fakta dan opini sehingga tidak termakan oleh berita palsu.
3. Desain fitur yang dikembangkan lebih modern, inovatif, dan lengkap meliputi cover, halaman judul, prakata, daftar isi, panduan penggunaan, elemen CP dan TP, materi, rangkuman, games, soal evaluasi, daftar pustaka, dan profil pengembang.
4. Mendukung pembelajaran yang kolaboratif dengan fitur games membuat peserta didik aktif berpikir dan tetap fokus pada pembelajaran.
5. Memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik dengan memberikan jawaban benar atau salah dari latihan soal maupun games.
6. Meningkatkan konsentrasi dan ketenangan dalam belajar dengan fitur instrumen musik pada flipbook.

Berdasarkan permasalahan di yang sudah dijabarkan, peneliti melakukan penelitian dengan topik pengembangan media pembelajaran

flipbook interaktif berbasis web untuk memudahkan belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar fakta dan opini peserta didik kelas V SDN 03 NGALIYAN.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian *Research and Development* adalah penelitian yang menciptakan atau mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji tingkat efektivitas produk tersebut, Sugiyono 2011:297(dalam Okpatrioka, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan terhadap 28 siswa kelas V SDN Ngaliyan 03 dengan menggunakan instrumen penelitian untuk menilai validitas, reliabilitas, kelayakan dan keefektifan media pembelajaran flipbook interaktif berbasis web "FIMFO atau Flipbook Interaktif Menganalisis Fakta dan Opini". Dilakukan uji skala kecil dengan 8 peserta didik, dan uji skala besar dengan 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini

meliputi wawancara, observasi, tes, dan angket. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket analisis kebutuhan peserta didik dan guru, lembar validasi, soal uji coba, soal *pretest*, soal *posttest*, dan angket respon peserta didik dan guru. Instrumen soal ujicoba tersebut akan melalui teknik uji validitas dan reliabilitas untuk yang selanjutnya hasil soal yang valid akan digunakan sebagai soal pretest dan soal post-test. Lalu terdapat penilaian validasi media dan materi oleh ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan materi dan media yang akan digunakan untuk penelitian ini. Instrumen tersebut digunakan pada uji skala kecil dan uji skala besar, dan selanjutnya akan diuji data dengan teknik analisis data.

Teknik analisis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari saran dan kritik dari guru, ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif yang dianalisis yaitu sebagai berikut.

1. Persentase validasi produk (materi dan media), respon peserta didik, dan respon guru. Rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$\Sigma x$ = Skor yang diperoleh responden	> 76	Sangat Efektif
	56 - 75	Efektif
$\Sigma xi$ = Skor keseluruhan (Arikunto, 2008:34)	40 – 55	Kurang Efektif
	< 40	Tidak Efektif

(Febriyanti et al., 2025)

**Tabel 1. Persentase tingkat kelayakan**

Persentase	Tingkat Kelayakan
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak

(Muhsan dan Hanim, 2022)

2. Uji keefektifan media yang dikembangkan dengan rumus:

$$(g) = \frac{(sf)-(si)}{(sm)-(si)}$$

Keterangan:

(g) = n-gain

(sf)= skor *posttest*

(si)= skor *pretest*

(sm)= skor maksimal

**Tabel 2. Kriteria N-gain**

Rentang Nilai	Kategori
$(g) \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

(Febriyanti et al., 2025)

**Tabel 3. Kriteria Tafsiran Efektivitas N-gain**

Tafsiran	Persentase
----------	------------

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model ADDIE adalah desain yang sistematis berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fleksibilitas tinggi dan menggunakan pendekatan pengetahuan dan membantu merancang pembelajaran yang efektif tanpa melewatkan langkah penting dalam proses pengembangan (Hidayat dan Nizar, 2021). Pengembangan media ini sesuai dengan tahapan Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu:

#### 1. Analisis

Analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan menyebar angket memperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru belum mengembangkan media buku elektronik, hanya memakai buku cetak, dan menggunakan media LCD untuk menayangkan materi dari *Youtube*.

Analisis karakteristik peserta didik pada fase C kelas V SDN Ngaliyan 03 sudah bisa berpikir logis,

mampu mengekspresikan keinginan dan pemikiran mereka dengan jelas, suka permainan dalam proses pembelajaran, dan dalam belajar Bahasa Indonesia masih kurang minat dalam membaca bacaan.

Kurikulum yang digunakan di SDN Ngaliyan 03 yaitu kurikulum merdeka. Dalam analisis materi, peneliti mengidentifikasi aspek-aspek pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan dan perlu dipelajari oleh peserta didik terutama pada materi fakta dan opini melihat 20 dari 28 peserta didik sudah diberikan smartphone sendiri, sehingga perlu untuk memilah informasi yang benar dan tepat.

## 2. Desain

Peneliti membuat desain produk dengan menggunakan aplikasi *canva pro* dan disimpan dalam bentuk pdf, lalu diekpor ke web *heyzine* konten meliputi meliputi *cover*, halaman judul, prakata, daftar isi, panduan penggunaan, elemen CP dan TP, materi, rangkuman, games, soal evaluasi, daftar pustaka, dan profil pengembang. Rancangan desain

ini menjadi dasar untuk tahap pengembangan berikutnya.

## 3. Pengembangan

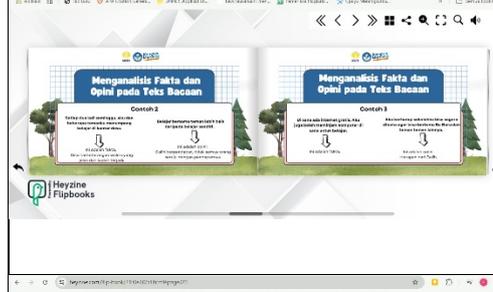
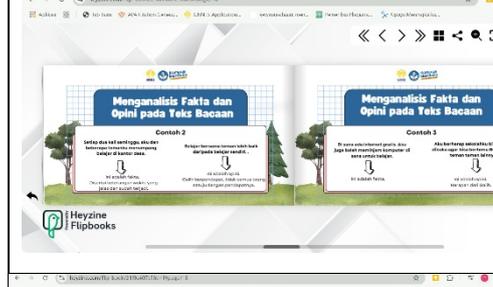
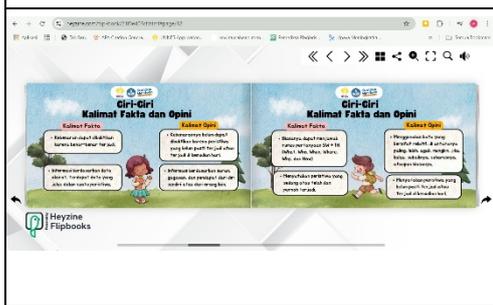
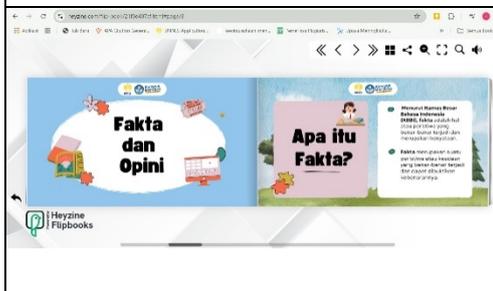
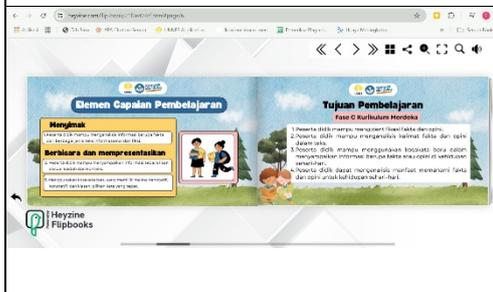
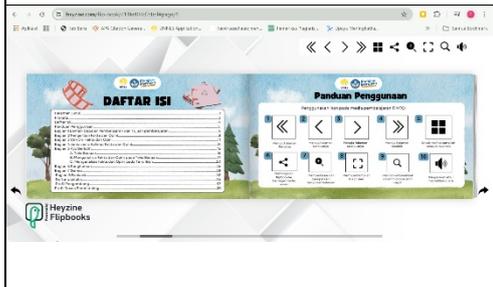
Peneliti menyusun media flipbook interaktif berbasis web dengan nama media “FIMFO atau Flipbook Interaktif Menganalisis Fakta dan Opini” yang sudah disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik kelas V SD Ngaliyan 03.

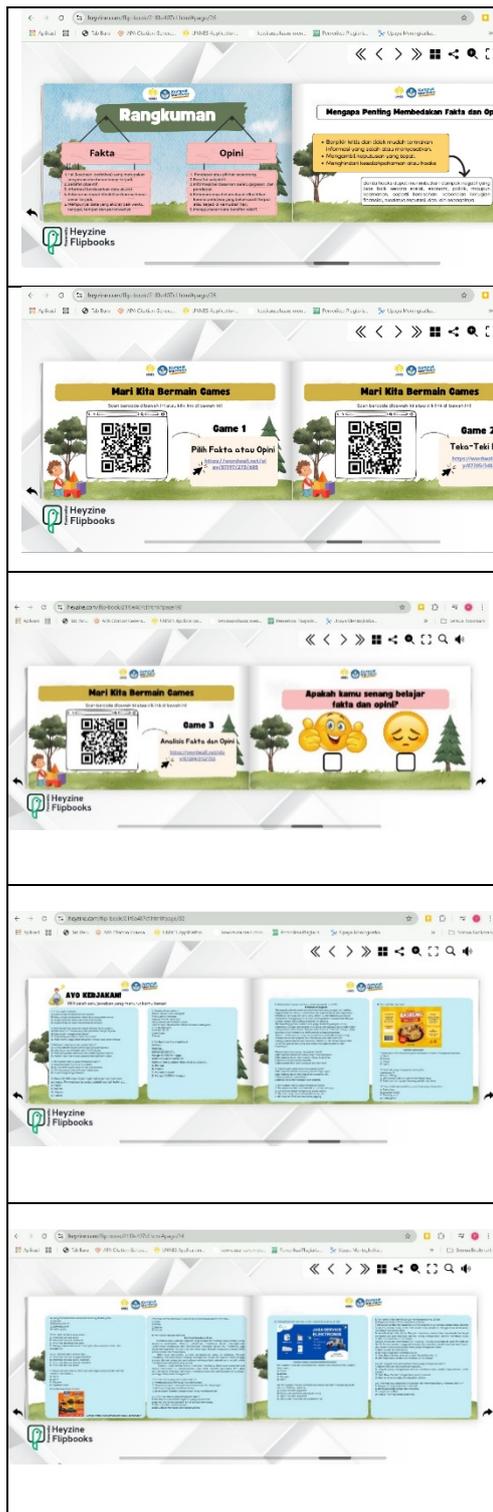
Berikut ini adalah hasil desain media “FIMFO atau Flipbook Interaktif Menganalisis Fakta dan Opini”.

Link flipbook dan barcode:

<https://heyzine.com/flip-book/21f0e407cf.html>







### Uji coba Soal

Uji coba soal dilakukan pada populasi berbeda dari responden penelitian yaitu di kelas 5 SDN Salamsari dengan memberikan 50 soal lalu hasil jawaban peserta didik diuji validitas dengan hasil 25 soal valid. Soal valid ini yang akan dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian.

### Hasil Validasi Materi

Ibu Ika Ratnaningrum, S. Pd., M. Pd., Dosen PGSD FIPP, Universitas Negeri Semarang

merupakan dosen ahli materi yang menilai kelayakan materi media flipbook interaktif berbasis web dengan nama media “FIMFO atau Flipbook Interaktif Menganalisis Fakta dan Opini” pada Kamis, 13 Februari 2025. Hasil validasi materi yaitu 95% yang menunjukkan sangat layak.

#### **Hasil Validasi Media**

Ibu Dr. Panca Dewi P., M. Pd., Dosen PGSD FIPP, Universitas Negeri Semarang merupakan dosen ahli media yang menilai kelayakan media flipbook interaktif berbasis web dengan nama media “FIMFO atau Flipbook Interaktif Menganalisis Fakta dan Opini” pada Sabtu, 22 Februari 2025. Hasil validasi media yaitu 98% yang menunjukkan sangat layak.

Adapun saran dan kritik untuk perbaikan dari materi dan media flipbook yang dibuat sebelum dilakukan uji coba ke peserta didik.

Lalu, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media “FIMFO atau Flipbook Interaktif Menganalisis Fakta dan Opini” dengan uji skala kecil terhadap 8 peserta didik untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dan

mengevaluasi proses pembelajaran.

#### **4. Implementasi**

Peneliti melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media “FIMFO atau Flipbook Interaktif Menganalisis Fakta dan Opini” terhadap 20 peserta didik kelas V SDN Ngaliyan 03.

#### **5. Evaluasi**

Dilakukan evaluasi dengan hasil revisi validator dan tanggapan peserta didik serta guru setelah implementasi media flipbook.

#### **Hasil Respon Peserta Didik dan Guru**

Penilaian diperoleh melalui angket tanggapan peserta didik dan guru kelas V SDN Ngaliyan 03. Terdapat 14 butir pertanyaan pada angket tanggapan peserta didik dan 18 butir pertanyaan pada angket tanggapan guru. Pada penilaian tanggapan guru dari uji skala kecil dan skala besar mendapatkan skor keseluruhan persentase 100%, menunjukkan media pembelajaran sangat praktis dan layak. Sedangkan hasil tanggapan peserta didik pada uji coba skala kecil mendapatkan skor persentase 92%, menunjukkan media pembelajaran sangat praktis dan layak. Hasil tanggapan uji coba skala

besar mendapatkan skor persentase 90% menunjukkan sangat praktis dan layak. Berdasarkan hasil tanggapan/respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran “FIMFO” menunjukkan respon yang baik, artinya media “FIMFO” menarik, interaktif, dan membantu peserta didik dalam belajar sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan.

**Keefektifan Media FIMFO**

Hasil keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan uji normalitas untuk mengetahui normalitas sebaran hasil belajar peserta didik, melakukan uji t berpasangan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada skor *pretest* dan *posttest*, dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Analisis Data Skala Kecil**

**1. Uji Normalitas**

Peneliti melakukan uji normalitas Shapiro-Wilk karena sampel berjumlah kurang dari 50 ( $n < 50$ ).

**Tabel 4. Uji Normalitas Data Skala Kecil**

Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.

<i>Pretest</i>	.867	8	.140
Skala Kecil			
<i>Posttest</i>	.891	8	.239
Skala Kecil			

Berdasarkan hasil uji normalitas pada skala kecil, menunjukkan hasil signifikan *pretest* 0,140 dan *posttest* 0,239 bernilai lebih besar dari 0,05, menunjukkan data berdistribusi normal.

**2. Uji T Berpasangan**

Pada uji t skala kecil diperoleh t hitung= 9,527 dan t tabel= 2,365, berarti t hitung > t tabel, jika t hitung lebih besar dari t tabel artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, terdapat pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

**3. Uji N-Gain**

Peneliti melakukan uji N-Gain dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 5. Uji N-Gain Skala Kecil**

Skala Kecil	
<b>Pretest</b>	55,5
<b>Posttest</b>	86
<b>Selisih rata-rata</b>	30,5
<b>N-Gain</b>	0,69
<b>Kriteria</b>	Sedang

Hasil Uji N-Gain skala kecil yaitu 0,69 menunjukkan kriteria “sedang”

dengan peningkatan hasil belajar sebesar 30,5 yang menunjukkan bahwa media FIMFO efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD.

### **Analisis Data Skala Besar**

#### **1. Uji Normalitas**

Peneliti melakukan uji normalitas Shapiro-Wilk karena sampel berjumlah kurang dari 50 ( $n < 50$ ).

**Tabel 6. Uji Normalitas Data Skala Besar**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Skala Besar	.924	20	.120
<i>Posttest</i> Skala Besar	.940	20	.240

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap media flipbook interaktif berbasis web pada *pretest* dan *posttest* skala besar, hasil signifikan *pretest* 0,120 dan *posttest* 0,240 bernilai lebih besar dari 0,05, artinya menunjukkan data berdistribusi normal.

#### **2. Uji T Berpasangan**

Pada uji t skala besar diperoleh t hitung= 16,482 dan t tabel= 2,093, berarti t hitung > t tabel, jika t hitung lebih besar dari t tabel artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, terdapat

pengaruh atau perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

#### **3. Uji N-Gain**

Uji N-Gain skala besar terhadap media flipbook interaktif berbasis web “FIMFO” pada *pretest* dan *posttest* menghasilkan skor N-Gain sebagai berikut.

**Tabel 7. Uji N-Gain Skala Besar**

Skala Besar	
<i>Pretest</i>	54,2
<i>Posttest</i>	84,6
<b>Selisih rata-rata</b>	30,4
<b>N-Gain</b>	0,66
<b>Kriteria</b>	Sedang

Hasil Uji N-Gain skala besar sebesar 0,66 menunjukkan kriteria “sedang” dengan peningkatan hasil belajar sebesar 30,4 menunjukkan bahwa media FIMFO efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti berhasil membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk peserta didik dan guru di kelas V SDN Ngaliyan 03 dengan model ADDIE yaitu

- analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implement (*implement*), dan evaluasi (*evaluation*).
2. Pengembangan media “FIMFO” sebagai media belajar Bahasa Indonesia Kelas V SDN Ngaliyan 03 telah diselesaikan berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli materi dengan kriteria sangat layak dengan persentase 95% dan persentase 98%.
  3. Penggunaan media pembelajaran flipbook interaktif berbasis web “FIMFO” untuk meningkatkan hasil belajar materi fakta dan opini peserta didik kelas V SDN 03 Ngaliyan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Aulia Fanny, & Kaswadi Kaswadi. (2024). Peningkatan Kemampuan Analisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas XI TEK 2 SMK Negeri 5 Surabaya dengan Model Pembelajaran Kooperatif. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 213–222. Retrieved from <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.1071>
- Febriyanti, R., Anjarini, T., Ngazizah, N., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2025). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERINTEGRASI PROFIL PELAJAR PANCASILA MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA KELAS IV SD NEGERI SOMONGARI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (01). Retrieved from <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22829>
- Heryani, R., & Haerul. (2023). *PERAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA TERHADAP PENGUATAN KARAKTER KEPEMIMPINAN BANGSA DI PERGURUAN TINGGI*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Machmud, T., Sartika, S., & Achmad, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Articulate Storyline Materi Statistika dan Peluang Kelas VIII SMP. *Vygotsky*, 4(2), 67. Retrieved from <https://doi.org/10.30736/voj.v4i2.497>
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PREZI BERBASIS METODE PROBLEM SOLVING PADA MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10 (1), 2022. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/index>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1 (1). Retrieved from <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Sari, R. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). Retrieved 2 May 2025 from <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Setyaningsih, A., Setyo Sundari, R., & Nuvitalia, D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI EKOSISTEM KELAS V SDN 01 KARANGMULYO. Retrieved from <https://doi.org/10.26877/cm.v3i2.20673>
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (02). Retrieved from <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Verawati, A. A., Hamidah, A. N., Faris, I., Hidayat, T., & Andriyanti, A. (2024). *Penyesuaian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Perubahan Kurikulum Merdeka Belajar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 31807–31815. Retrieved from <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18180>