



## Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *Flipbook* untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nunung Qomariyanti<sup>1\*</sup>, Ida Ermiana<sup>1</sup>, Husniati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Negeri Mataram, Indonesia

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2818](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2818)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 11 Januari, 2023

**Abstract:** This study aims to produce flipbook illustrated story books that can improve the learning outcomes of fourth grade students on my hero theme 5 subtheme 1 learning 1. This type of research is R&D (Research and Development) research using the ADDIE development model. This study uses 5 stages of research, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). The research was conducted at SDN 1 Tolowata, Ambalawi District. Methods of data collection using questionnaires and tests. Feasibility percentage data analysis technique. The development of flipbook picture story book media has been tested for feasibility and effectiveness. The feasibility of the flipbook picture story book media based on the assessment of the media expert validator got the criteria of very decent with an average percentage of 83.3%, the assessment of material experts got the feasible criteria with an average percentage of 77.4%. In the implementation of the tryout, several stages were carried out, namely the small group field trial based on the responses of 6 students getting very feasible criteria with an average percentage of 92.4%, the results of the medium group field trial based on the responses of 9 students got very feasible criteria with an average percentage of 92 % and the results of the large group field trials based on the responses of 12 students got very decent criteria with an average percentage of 93.3%. Based on the analysis of student learning outcomes the average scale I was 90, scale II was 100 and scale III was 100. So it can be concluded that flipbook picture storybook media is categorized as effective.

**Keywords:** Learning Media, Picture Story Books, Flipbooks, Study Results, Social Sciences.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita bergambar *flipbook* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pahlawanku tema 5 subtema 1 pembelajaran 1. Jenis penelitian ini ialah penelitian R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan penelitian, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SDN 1 Tolowata, Kecamatan Ambalawi. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data porsen kelayakan. Pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* telah dilakukan uji kelayakan dan keefektifan. Kelayakan media buku cerita bergambar *flipbook* berdasarkan penilaian dari validator ahli media mendapat kriteria sangat layak dengan rerata presentase 83,3%, penilaian dari ahli materi mendapat kriteria layak dengan rerata presntase 77,4%. Dalam pelaksanaan uji coba dilakukan beberapa tahap, yaitu uji coba lapangan kelompok kecil berdasarkan respon 6 orang siswa mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata presentase 92,4%, hasil uji coba lapangan kelompok menengah berdasarkan respon 9

orang siswa mendapat kriteria sangat layak dengan rerata presentase 92% dan hasil uji coba lapangan kelompok besar berdasarkan respon 12 orang siswa mendapat kriteria sangat layak dengan rerata presentase 93,3%. Berdasarkan analisis hasil belajar siswa rerata skala I 90, skala II 100 dan skala III 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* dikategorikan efektif.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Buku Ceita Bergambar, *Flipbook*, Hasil Belar, Ilmu pengetahuan Sosial.

## PENDAHULUAN

Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, idiologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Untuk SD, IPS merupakan perpaduan antara mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Soemantri, 2001).

Materi pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu/*integrated*. Materi pendidikan IPS disajikan pada tingkat sekolah dasar tidak menunjukkan label dari masing-masing disiplin ilmu social (Sapriya, 2009). Materi disajikan secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di sekitar siswa.

Sardiman, 2004 karakteristik IPS pada pengembangan materinya yang menggunakan pendekatan *Expanding Community Approach (ECA)* yakni mulai dari lingkungan masyarakat yang sangat sempit/terdekat (kontekstual) menuju pada lingkungan masyarakat yang lebih luas. Pembelajaran IPS menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dan belum bisa mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam mempelajari IPS siswa bukan hanya dibekali dengan berbagai informasi yang bersifat hafalan (kognitif) saja, akan tetapi pendidikan IPS harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir, sehingga siswa mampu mengkaji berbagai kenyataan sosial beserta permasalahannya.

Tujuan yang harus dicapai oleh siswa sekolah dasar harus disesuaikan dengan taraf perkembangannya, yang dimulai dari pengenalan dan pemahaman lingkungan disekitarnya menuju ke lingkungan yang lebih luas. Artinya pendidikan IPS dimulai dari lingkungan terdekat menuju lingkungan yang lebih luas (Susanto, 2015).

Proses pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi lebih diminati oleh siswa, sehingga siswa fokus pada pembelajaran. Menurut Sanjaya (2010:) penggunaan media pembelajaran dapat

menambah motivasi belajar sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Dilihat dari rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV SDN 1 Tolowata pada bidang studi IPS hasil belajar siswa tergolong masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai ulangan tengah semester yang nilainya dibawah KKM. Dari 18 siswa, hanya 8 orang yang tuntas atau sekitar (44,44%) dan 10 siswa atau sekitar (65,00%) tidak tuntas dengan nilai di bawah KKM. Hal tersebut tidak sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu > 75 dengan ketuntasan klasikal 70 pada pembelajaran IPS yang telah di tetapkan di SDN 1 Tolowata.

Dari data diatas dapat dilihat bahwa kualitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang diambil dari daftar nilai ulangan tengah semester masih relatif rendah. Siswa yang mencapai nilai baik ada 8 siswa dengan presentase 44% sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang ada 10 siswa dengan presentase 65%.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa di SDN 1 Tolowata, 10 dari 18 siswa tidak menyukai mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan penyampaian materi oleh guru yang tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga guru cenderung membuat siswa bosan dan enggan untuk memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut juga berakibat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peneliti mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS masih terbatas seperti globe dan peta. Alternatif yang dapat mengatasi permasalahan diatas adalah melakukan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung, mudah dibawa, mudah digunakan adalah media pembelajaran berbasis virtual. Salah satu media pembelajaran berbasis virtual adalah buku cerita bergambar *flipbook*. Media buku cerita bergambar *flipbook* akan mendorong minat siswa dalam hal membaca dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pokok bahasan yang akan disampaikan. Kombinasi antara gambar dan tulisan yang disesuaikan dengan materi dan disusun secara menarik sehingga membuat siswa tidak merasa jenuh dalam membaca.

Salah satu materi pembelajaran yang dibuat ke dalam media pembelajaran *flipbook* adalah Tema 5 Pahlawanku merupakan salah satu tema dalam pembelajaran IPS yang memiliki indikator sebagai berikut : (a) Menjelaskan nama dan perjuangan tokoh di zaman hindu Buddha, (b) Menceritakan perjuangan tokoh di zaman Hindu Budha. Guru harus membawakan permasalahan perjuangan tokoh di Zaman Hindu Budha yang sangat kompleks ke dalam pembelajaran IPS. Media *flipbook* yang akan dikembangkan adalah media yang di dalamnya memuat fitur-fitur yang berupa gambar-gambar yang menjelaskan mengenai materi Pahlawanku. selain itu, pemakaian media *flipbook* ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan sebagai upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS.

Chandra, Rustika (2016) dalam skripsinya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar *flipbook* untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang. Dari penelitian ini dinyatakan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* dalam pembelajaran IPS yang diberikan kepada siswa bersifat aktif yang menjadikan siswa aktif, kreatif dan antusias dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran ini siswa akan melakukan aktivitas pembelajaran dengan memiliki motivasi yang tinggi dalam menggali informasi di dalam buku cerita bergambar *flipbook* ini.

## METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran yang dirancang tahap-pertahap. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 kelas 4 di sekolah dasar.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN I Tolowata. Subjek uji coba peserta didik dilakukan dengan cara pengambilan sampel pada uji coba produk skala kecil atau tahap satu (6 siswa), skala menengah atau tahap dua (9 siswa) dan skala besar atau tahap tiga (12 siswa). Objek penelitian ini adalah media buku cerita bergambar *flipbook*.

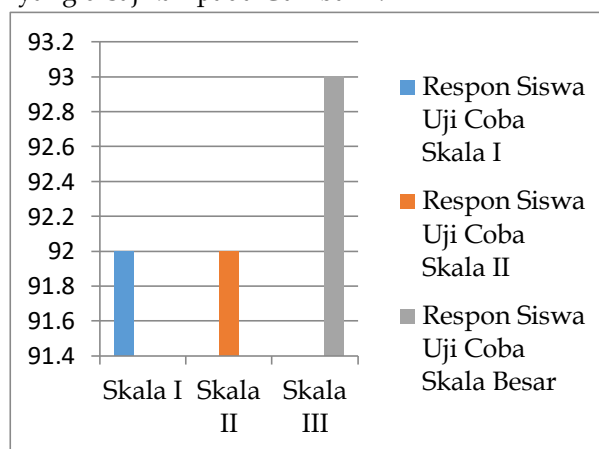
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, angket dan tes (Sugiyono, 2017). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses perbaikan produk dan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, respon siswa dan hasil belajar siswa. Analisis data angket ahli media dan materi yaitu dianalisis secara sistematis dan logis sebagai bahan pertimbangan revisi produk. Kriteria perskoran menggunakan skala likert (Rahayu,50:2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas 4 SDN 1 Tolowata. Penelitian tersebut menghasilkan produk media buku cerita bergambar *flipbook* menggunakan *software kvisoft flipbook maker*. Produk dikemas dalam bentuk *file* yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan untuk belajar didalam kelas maupun belajar mandiri dengan bantuan perangkat dari komputer ataupun handphone.

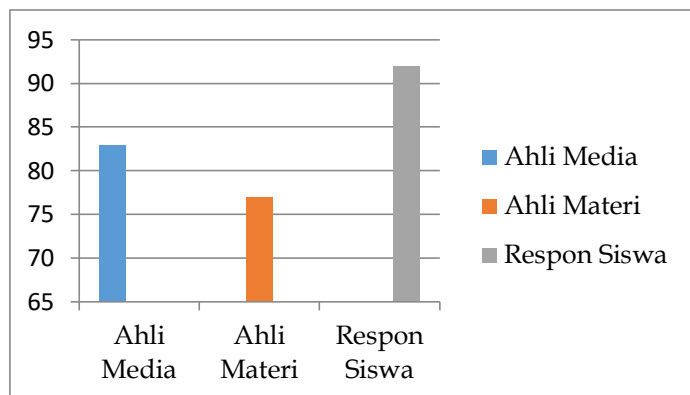
Pengembangan dan penelitian ini menggunakan metode *Research & Development (R&D)*. Tujuan penelitian R&D adalah menghasilkan produk yang menguji keefektifan poduk sesuai dengan tujuan (Ermiana, dkk. 2019) dan menggunakan model pengembangan ADDIE (lee, dkk. 2004)

Hasil uji coba tahap I, tahap II dan tahap III terhadap media buku cerita bergambar *flipbook* kemudian ditampilkan ke dalam bentuk diagram batang yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik hasil uji coba skala I,II dan III

Hasil presentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Grafik hasil akhir penilaian terhadap buku cerita bergambar *flipbook*

Berdasarkan hasil analisis data kelayakan media buku cerita bergambar *flipbook* mulai dari validasi ahli media diperoleh presentase 83,3%, ahli materi sebesar 77,4% dan respon siswa menunjukkan presentase 93,3% yang rata rata berada pada kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji coba media dilakukan terhadap 6 orang siswa di SDN 1 Tolowata yang difokuskan kepada mata pelajaran IPS tema 5 Pahlawanku subtema 1 pembelajaran 1, tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian yaitu menetapkan tempat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu SDN 1 Tolowata, menentukan titik fokus penelitian menggunakan media dalam pembelajaran IPS kelas IV. Pelaksanaan tahap 1 dilakukan pada hari rabu, 27 juli 2022 dengan menyiapkan kelas terlebih dahulu, memberi salam dan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan dan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, pada kegiatan inti guru menerangkan materi yang akan dipelajari dan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook* yang bertujuan agar siswa memahami tentang materi yang akan dipelajari dan kegiatan akhir peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran dan penugasan kepada siswa serta mengakhiri pelajaran. Berikut hasil analisis tes kognitif siswa dalam kelompok kecil.

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook*, hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tolowata menunjukkan perkembangan yang signifikan pada tahap 1 dengan rata-rata hasil belajar 90 dan ketuntasan klasikal 100%. Dalam proses pembelajaran tahap1 juga masih terdapat beberapa

kekurangan hal ini dikarenakan sebagian kecil siswa belum mengerti tentang penggunaan buku virtual itu sendiri dan siswa belum sepenuhnya mengeluarkan pendapatnya mengenai media yang digunakan.

Uji coba kelompok menengah dilakukan terhadap 9 orang siswa di SDN 1 Tolowata yang difokuskan kepada mata pelajaran IPS tema 5 Pahlawanku subtema 1 pembelajaran 1, tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian yaitu menetapkan tempat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu SDN 1 Tolowata, menentukan titik fokus penelitian menggunakan media dalam pembelajaran IPS kelas IV. Pelaksanaan tahap II dilakukan pada kamis, 28 juli 2022 dengan menyiapkan kelas terlebih dahulu, memberi salam dan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan dan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, pada kegiatan inti guru menerangkan materi yang akan dipelajari dan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook* yang bertujuan agar siswa memahami materi yang akan dipelajari dan kegiatan akhir peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran dan penugasan kepada siswa serta mengakhiri pelajaran. Berikut hasil analisis tes kognitif siswa dalam kelompok menengah.

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook*, hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tolowata menunjukkan perbedaan yang signifikan pada tahap II dengan rata-rata hasil belajar 100 dan ketuntasan klasikal 100%. Dalam proses pembelajaran tahap II sebagian besar siswa tertarik dan mengerti mengenai penggunaan media virtua dan menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 12 orang siswa di SDN 1 Tolowata yang difokuskan kepada mata pelajaran IPS tema 5 Pahlawanku subtema 1 pembelajaran 1, tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian yaitu menetapkan tempat yang akan digunakan dalam penelitian yaitu SDN 1 Tolowata, menentukan titik fokus penelitian menggunakan media dalam pembelajaran IPS kelas IV. Pelaksanaan tahap III dilakukan pada rabu, 03 Agustus 2022 dengan menyiapkan kelas terlebih dahulu, memberi salam dan berdoa sebelum pembelajaran dilaksanakan dan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, pada kegiatan inti guru menerangkan materi yang akan dipelajari dan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook* yang bertujuan agar siswa memahami materi yang akan dipelajari dan kegiatan akhir peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran dan penugasan kepada siswa serta mengakhiri



pelajaran. Berikut hasil analisis tes kognitif siswa dalam kelompok besar.

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook*, hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tolowata menunjukkan perbedaan yang signifikan pada tahap II dengan rata-rata hasil belajar 100 dan ketuntasan klasikal 100%. Dalam proses pembelajaran tahap III siswa lebih tertarik dengan penggunaan media dan mengerti mengenai penggunaan media virtual dan menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran serta media buku cerita bergambar *flipbook* sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Maka pada uji coba tahap I, II dan III, media buku cerita bergambar *flipbook* dinyatakan efektif karena rata-rata hasil belajar peserta didik menunjukkan nilai 100 dengan ketuntasan klasikal 100% dan standar kelayakan sebuah media apabila >75% siswa mencapai KKM 75 (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2001).

Penelitian yang berjudul pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran buku cerita bergambar *flipbook* yang kemudian diuji kelayakan dan keefektifan produk.

Media ini belum pernah dikembangkan sebelumnya di SDN 1 Tolowata karena bersumber dari rasa tidak puas peneliti terhadap pembelajaran materi pahlawanku yang hanya menggunakan peta dan globe dalam penyampaian materi, bahkan tidak ditemukan media atau alat bantu lainnya dalam proses pembelajaran materi pahlawanku, sehingga terciptalah media buku cerita bergambar *flipbook* dengan kebaruan berupa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang inovatif. Selain itu, dengan adanya media buku cerita bergambar *flipbook* ini diharapkan mampu meminimalisir kebosanan siswa dalam proses pembelajaran yang monoton, meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas, menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi, dan sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Prosedur pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* telah dilakukan berdasarkan tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) yang dilakukan secara berurutan agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai optimal. Pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* menggunakan aplikasi canva yang mengacu pada *flowchart* yang telah dibuat, aplikasi canva digunakan untuk membuat media buku cerita

bergambar *flipbook* mulai dari menentukan tema *background*, menentukan tokoh, menambahkan gambar, dan menambahkan teks. Adapun model ADDIE yang dikemukakan oleh (Molenda, dkk., 2008) dengan komponen lengkapnya yakni mulai dari tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* telah mampu menghasilkan temuan berupa media buku cerita bergambar *flipbook* yang telah dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang berbentuk penilaian dari angket dan tes hasil belajar, sedangkan data kualitatif yang diperoleh berupa kritik dan saran yang diberikan oleh validator yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan dan merevisi media pembelajaran sebelum diterapkan pada proses pembelajaran dikelas (Sugiyono, 2007).

Adapun kritik dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media buku cerita bergambar *flipbook* yang dikembangkan, oleh ahli materi menyarankan pada isi tujuan pembelajaran diubah menjadi lebih tepat sesuai dengan kurikulum dan buku tema.

Berdasarkan data hasil validasi pada media buku cerita bergambar *flipbook* diperoleh nilai dari validasi ahli media sebesar 83% yang dapat dinyatakan "sangat layak" dari segi tampilan program, aspek media, kualitas teknis dan keefektifan, nilai yang diperoleh dari ahli materi sebesar 77% yang dapat dinyatakan "layak" bahwa materi yang digunakan pada media buku cerita bergambar *flipbook* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dapat diartikan juga bahwa materi yang digunakan sudah jelas dan tepat sesuai dengan kurikulum yang diajarkan oleh guru di sekolah dan kemudian diimplementasikan pada proses pembelajaran di kelas untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media buku cerita bergambar *flipbook*.

Tahapan uji coba dilakukan kepada 12 orang siswa kelas 4 di SDN 1 Tolowata yang bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media buku cerita bergambar *flipbook* yang dikembangkan, dari data hasil keseluruhan persentase respon 12 orang siswa terhadap media buku cerita bergambar *flipbook* yaitu sebesar 92% yang rata-rata berada pada kategori sangat layak, maka dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar *flipbook* layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media buku cerita bergambar *flipbook* dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sehingga mereka dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja mereka mau (Tim P2M LPPM UNS, 2010)

Berdasarkan standar kelayakan dan hasil perolehan nilai media buku cerita bergambar *flipbook*

dinilai layak atau untuk diterapkan kepada siswa karena melibahi standar minimal 61%, sementara hasil yang diperoleh dari validasi ahli media yakni sebesar 83%, validasi ahli materi yakni sebesar 77% dan respon siswa terhadap media buku cerita bergambar *flipbook* yakni sebesar 93%.

Berdasarkan data hasil penilaian tes siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook*, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok kecil tahap I adalah 90 dan ketuntasan klasikal mencapai 100%, yang artinya ada peningkatan hasil belajar IPS tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dalam penggunaan media buku cerita bergambar *flipbook* karena media buku cerita bergambar *flipbook* yang digunakan sudah sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan sesuai dengan kemampuan anak sehingga anak termotivasi untuk mengetahui lebih jauh, selain itu juga media ini menuntut peran aktif siswa yang bersifat individu, kemudian hasil belajar siswa pada kelompok menengah tahap II dan hasil belajar siswa pada kelompok besar tahap III sama-sama menunjukkan nilai rata-rata siswa yaitu 100 dan ketuntasan klasikal mencapai 100% yang artinya terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dengan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook* ini membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS, tidak merasa bosan dan media buku cerita bergambar *flipbook* juga bisa digunakan secara mandiri dengan menggunakan laptop atau *handphone* masing-masing, meningkatkan aktivitas belajar siswa, meningkatkan berpikir kreatif siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Dari penjelasan di atas dari siswa yang terlibat uji coba tahap I, II dan III semua itu sudah tuntas yang terlihat adanya peningkatan karena siswa memahami bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan. Pada penggunaan media buku cerita bergambar *flipbook* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan pengertian yang jelas kepada siswa tentang keterkaitan perjuangan para pahlawan pada masa Hindu-Budha dengan kehidupan sehari-hari.

Secara umum, penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook* pada uji coba tahap I, II dan III ini memberikan dampak yang sangat positif terhadap kenaikan hasil belajar siswa, bila dilihat dengan teliti semua siswa mengalami kenaikan hasil belajar yang sangat signifikan setelah diberikan media yang konkret. Media buku cerita bergambar *flipbook* dinyatakan efektif karena standar keefektif apabila >75% siswa mencapai KKM 75 (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2021) dan

kenyataannya 100% siswa mampu mencapai KKM 75, dengan perolehan rata-rata nilai secara klasikal 90 pada uji coba kelompok kecil tahap I, 100 pada uji coba kelompok menengah tahap II dan 100 pada uji coba kelompok besar tahap III. Oleh karena itu, media buku cerita bergambar *flipbook* yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk muatan IPS sekolah dasar pada materi pahlawanku tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan media buku cerita bergambar *flipbook* efektif digunakan didalam proses pembelajaran karena dapat hasil belajar meningkat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu penggunaan media buku cerita bergambar *flipbook* mencapai 93,4% dengan kategori sangat layak, uji coba ahli materi mencapai 77,4% dengan kategori layak, uji coba ahli media mencapai 83,3% dengan kategori sangat layak dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media buku cerita bergambar *flipbook*, sesuai dengan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 44,4%, siklus II 100% dan te

## REFERENSI

- A Lee, W. W. & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design*. California: Pfeiffer. Ahmad, Z.A. (2012). P
- Agip, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung : Yrama
- A.M. Sardiman. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chandra, Rustika. 2016. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang.* (Skripsi), Jurusan Pendidikan Guru Masdrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. (<http://etheses.uin-malang.ac.id/4099/1/12140086.pdf> Di akses 13 Agustus 2020)
- Ermiana, I., Witono, A. H., & Khair, B. N. (2019). *Pengembangan Media Berdasar Komputer (CBI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di SDN 12 Ampenan*. In Prosiding seminar

- nasional pagelaran pendidikan dasar nasional (ppdn) (pp. 297–303).
- Haris Mudjiman. (2007). *Belajar MAndiri (Self- motivated learning)* . Surakarta: UNS Press.
- Januszewski A. and Molenda M. 2008. *Educational Technology A Definition with Commentary. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group 270 Madison Avenue New York, NY 10016.*
- Sanjaya, wina. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.* Jakarta : prenada media group
- Sapriya. (2009) *Pendidikan IPS.* Bandung: Rosda Karya
- Sudaryono, Gaguk Margono, Wardani Rahayu, *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan,* (Yogyakarta:Graha Ilmu, 2013), h. 50
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta, CV.
- Sumantri, numan. (2001). *Pembaharuan pendidikan ips.* Bandung : rosda karya.
- Susanto, ahmad. (2014). *Pengembangan pembelajaran ips di sekolah dasar.* Jakarta: prenadamedia group.
- TIM P2M LPPM UNS. (2010). *Pengembangan E-Module.* Surakarta: <http://nurma.staff.uns.ac.id>. Diakses pada tanggal 14 Juni 2015.