

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN (ONLINE) 2598-9936



INDONESIAN JOURNAL OF INNOVATION STUDIES
PUBLISHED BY
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Indonesian Journal of Innovation Studies

Vol. 21 (2023): January

DOI: 10.21070/ijins.v21i.748 . Article type: (Innovation in Education)

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development of Digital Flipbook Media to Improve Students' Understanding of Social Studies Subjects Grade 5 Madrasah Ibtidaiyah

Pengembangan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah

Alfiatur Rohmah Arrum, 182071200027@umsida.ac.id, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Nurdyansyah Nurdyansyah, nurdyansyah@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

The purpose of this study is to analyze the effectiveness of the development of digital flipbook learning media to improve student understanding of social studies subjects for class V at MI Muhammadiyah 04 Moropelang. This study uses the type of R&D research with the ADDIE model. using data collection techniques, namely: Questionnaires or questionnaires, tests, and documentation. Meanwhile, the data analysis technique used percentage quantitative analysis technique, and paired T-test analysis. The results showed that in the digital flipbook media for the distribution of flora and fauna in Indonesia, 90% of media experts, 85% of linguists and 96% of material/content experts found the results so that the media could be said to be very feasible. While the results of the effectiveness show the probability of sig. (2-tailed) of 0.000. So <0.05 , it can be concluded that digital flipbook media material on the distribution of flora and fauna in Indonesia has an influence on increasing students' understanding.

Published date: 2023-01-29 00:00:00

Pendahuluan

Secara Bahasa media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang yang artinya perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu, metode serta teknik yang digunakan guru kepada peserta didik untuk penyalurkan informasi sehingga dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. sedangkan menurut (Supratama , 2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dalam bentuk cetak maupun pandang dalam proses pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk merangsang perhatian serta ketertarikan peserta didik dalam proses belajar mengajar. secara umum media merupakan sebuah alat untuk perantara menyampaikan informasi atau kondisi untuk dari satu ke yang lainnya. Sedangkan pengertian pembelajaran adalah pemberian bantuan atau bimbingan siswa dalam melakukan proses belajar . Pendapat lain mengemukakan bahwasanya media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan sebuah pokok bahasan atau materi dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mendorong sebuah pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, ketrampilan dan lainnya dalam proses pembelajaran pengembangan pembelajaran yang merangsang kemampuan menguasai materi pembelajaran juga dapat dikembangkan dengan model pembelajaran berbasis digital karena penggunaan teknologi membuat pembelajaran lebih fleksibel dan cocok untuk pembelajaran di abad saat ini. Berdasarkan pernyataan diatas media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk merangsang peserta didik agar selalu aktif dan semangat dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran juga dapat memudahkan peserta didik mendapatkan informasi berupa materi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, ketrampilan dan lainnya dalam proses pembelajaran. manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, Materi yang diajarkan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik, Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi, dengan dikasih gambar dan video-video yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan ketika pembelajaran dikelas serta pendidikpun tidak kelelahan saat mengajar., Peserta didik menjadi aktif saat dikelas karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti diskusi, menjawab pertanyaan, dan lain-lainnya. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Maka demikian guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dalam proses belajar dan mengajar . Di dalam QS. An-Naml ayat 27-31 terdapat kisah tentang nabi sulaiman mengirimkan surat kepada ratu bilqis melalui burung hud-hud.

وَمَا كُنَّا بِمُرْسِلِيهَا إِلَّا بِأَمْرِ رَبِّي لَتَكْفُرَنَّهُنَّ بِالْحَدِيثِ الَّذِي نَزَّلْنَا بِهِنَّ وَإِلَى رَبِّنَا إِنَّهِنَّ صَائِرَاتٌ لِّقَوْلِ رَبِّنَا لَسْتَ فِيهَا مِنَّا وَلَقَدْ نَزَّلْنَا سُلَيْمَانَ الْقُرْآنَ وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ (27) وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ (28) وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ (29) وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ (30) وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ (31) وَتِلْكَ آيَاتُ الْقُرْآنِ

Artinya: Berkata Sulaiman, "Akan kami lihat, apa kamu benar, ataukah kamu termasuk orang-orang yang berdusta. Pergilah dengan (membawa) suratku, ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan." Berkata ia (Balqis) "Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya isinya, "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Bahwa janganlah kamu sekalian berlaku sombong terhadapku dan datanglah kepadaku sebagai orang-orang yang berserah diri." (QS. An-Naml, 27-31)

Allah menceritakan tentang apa yang dikatakan oleh Nabi Sulaiman kepada Hud-hud setelah dia menyampaikan kabar tentang negeri Saba' dan kerajaannya. Nabi Sulaiman menulis sepucuk surat kepada Ratu Balqis dan kaumnya. Surat itu diberikan kepada Hud-hud untuk dibawanya. Menurut satu pendapat dikatakan bahwa surat itu diletakkan di sayapnya sebagaimana kebiasaan burung. Pendapat lain mengatakan di paruhnya. Lalu Hud-hud pun pergi menuju ke negeri mereka. Dia pergi menuju istana Balqis ke sebuah tempat yang digunakannya untuk menyendiri. Maka dia segera menjatuhkan surat itu melalui sebuah celah yang ada dihadapannya. Kemudian baru Ratu Balqis berpaling ke arah sisi dengan penuh waspada dan wibawa. Dia tampak heran dengan apa yang dilihatnya. Lalu dia mengambil surat tersebut, kemudian membuka stempelnya, lalu membacanya. Seketika itu, dia mengumpulkan para gubernur, menteri dan para pejabat Negara serta para pembesar kerajaannya seraya berkata kepada mereka "Hai para pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia." Yaitu dengan penuh hormat, dimana dia melihat urusan yang cukup aneh saat seekor burung membawa sepucuk surat lalu melemparkannya. Setelah itu dia pergi dengan penuh hormat. Ini merupakan suatu perkara yang tidak mampu dilakukan oleh seorang raja pun serta tidak ada cara bagi mereka untuk melakukannya. Kemudian ratu Balqis membaca surat itu dihadapan mereka

Flipbook merupakan serangkaian gambar yang berbeda-beda, yang diambil dari sebuah mainan anak-anak jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan menunjukkan gambar-gambar tersebut dapat bergerak seakan-akan membuka buku cetak. Sedangkan menurut pendapat lain yakni *Flipbook digital* adalah sebuah buku digital yang memanfaatkan teknologi gambaryang berformat seperti layaknya buku yang bisa di bolak-balik yang seakan-akan buku itu bergerak seperti layaknya jendela media flipbook digital sangat penting digunakan karena perkembangan teknologi di era saat ini semakin meningkat yang semuanya berbasis *digital*. Peserta didik pun mulai terbawa arus oleh teknologi sebagai penunjang pembelajaran Penggunaan media *flipbook digital* memiliki

beberapa kelebihan seperti, mudah dibawa kemana-mana karena menggunakan handphone atau bisa dengan laptop, Pembelajaran jadi lebih menarik perhatian dengan cara yang mendorong siswa untuk belajar motivasi, Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, Metode pengajaran lebih beragam, mengurangi kebosanan belajar, Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar (Jannatul Aulia: 2021). Kekurangan dari *flipbook digital* yaitu harus menggunakan android, mata menjadi panas jika memandang layar smarphone secara terus menerus dan aplikasi ini hanya dapat digunakan secara online, aplikasi yang dibuat online karena menggunakan web sehingga membutuhkan internet untuk untuk menjalankannya.

Sardiman (2014) mengungkapkan bahwa pemahaman merupakan penguasaan sesuatu dengan pikiran. Karena itu, belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya pendapat lain mengungkapkan bahwa Pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang diharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya Berdasarkan pengertian diatas bahwa pemahaman dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap/menangkap makna dan arti dari bahan/materi yang dipelajari. Sehingga media pembelajaran ini sangat penting digunakan. Penerapan media *flipbook digital* telling dalam kondisi *new normal* pasca *pandemic* saat ini, Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, focus penelitian ini berisikan Pengembangan Media *flipbook digital* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V MI Muhammadiyah 04 Moropelang. Penelitian ini sangat penting karena dengan adanya media *flipbook digital* sebagai kajian penelitian yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS materi "Persebaran Flora Dan Fauna di Indonesia". Maka dari itu pada penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media belajar yang menarik dan efisien agar siswa memiliki motifasi belajar dan pemahaman yang baik dalam menerima materi.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Brog and Gall mendefinisikan penenelitian dan pengembangan merupakan prosesa atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian yang dilakukan pada kelas V Madrasah Ibtidaiyaah. Jumlah peserta didik kelas V sebanyak 14 peserta didik subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli bahasa dan ahli konten serat kelompok kecil dengan jumlah 5 siswa, kelompok besar dengan jumlah 14 siswa. uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan di MI Muhammadiyah 04 Moropelang.

Model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini sesuai dengan model yang digunakan yakni model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah dalam proses pengembangan antara lain: 1) Analisis, 2) Desain 3) Pengembangan, 4) Implementasi dan, 5) Evaluasi. Tahapan tersebut dapat dijabarkan sesuai prosedur penelitian berikut:



Figure 1. Prosedur Model Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analys*)

Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis. Pada tahap analisis peneliti menganalisis perlunya melakukan pengembangan media pembelajaran. Tahap analisis yang dilakukan peneliti mencakup 2 hal yaitu menganalisis kebutuhan dan menganalisis karakteristik peserta didik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua dari model ADDIE ini yaitu tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai mengumpulkan data yang meliputi pengumpulan materi, pengumpulan bahan dan pemrograman media *flipbook digital* yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Media dirancang semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran. Pada tahap ini juga peneliti merumuskan tujuan pembelajaran dan mengembangkan soal dari indikator untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Pada tahap ini juga peneliti mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai rancangan. Pada tahap ini mulai dilakukan pembuatan media. Rancangan produk ini diterapkan menjadi produk awal media *flipbook digital*. Setelah produk awal media *flipbook digital* jadi dilakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan untuk mendapatkan saran dan tanggapan yang akan digunakan untuk melakukan revisi tahap I. Media pembelajaran akan direvisi sesuai saran dan tanggapan dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah dilakukan revisi tahap I media diujikan kembali pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk dilakukan validasi tahap II.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dari model pengembangan ADDIE. Setelah media pembelajaran divalidasi tahap II dan dinyatakan layak untuk di uji cobakan, peneliti melakukan uji coba pada kelompok kecil sebanyak 5 orang peserta didik kelas V. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil peneliti membagikan pre-test dan post-test untuk mengukur kelayakan media pembelajaran. Jika media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik maka langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan media pembelajaran pada kelompok besar yaitu peserta didik kelas V MI Muhammadiyah 04 Moropelang 14 orang dengan menggunakan pre-test dan post-test. Komentar dan saran dari guru atau peserta didik pada tahap ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk sehingga mendapat produk yang lebih baik lagi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Setelah produk diuji cobakan pada peserta didik kelas V MI Muhammadiyah 04 Moropelang pada kelompok kecil dan kelompok besar maka tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terhadap desain pembelajaran, efektifitas dan keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan

Hasil dan Pembahasan

Kelayakan Media Storyboard Telling Berbasis Hybrid Learning

Kelayakan produk pengembangan dapat dilihat dari hasil validasi para ahli. Berdasarkan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE yang dijelaskan pada tahap pengembangan (*Development*) proses validasi ahli dilakukan dua tahap yakni tahap I dan II dengan satu kali revisi.

Skala	Prosentase	Kualifikasi	Keterangan
5	81% - 100%	Sangat Layak	Tidak perlu revisi
4	61% - 80%	Layak	Tidak perlu revisi
3	41% - 60%	Cukup Layak	Perlu Revisi
2	21% - 40%	Kurang Layak	Perlu Revisi
1	0% - 20%	Tidak Layak	Perlu Revisi

Table 1. Kriteria Penilaian Interpretasi Kelayakan

1. Hasil Validasi Ahli Media

Uji ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh seorang ahli yang mempunyai kualifikasi pengetahuan dibidang desain dan wawasan IT (*Information Tecnology*). Uji ahli media ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yakni Moch. Bahak Udin By Arifin sebagai validator. Validasi ahli media ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *flipbook digital* dari segi desain dan penyusunan komponen media yang ada pada media tersebut. Berdasarkan hasil tersebut dapat disajikan dalam analisis kuantitatif prosentase yang dijelaskan pada tabel berikut:

--	--	--	--

Pernyataan	X	Xi	P%	Tingkat kevalidan produk
Jumlah	27	30	90%	Sangat Layak

Table 2. *Persentase Kevalidan Ahli Media*

2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Uji ahli bahasa pada penelitian ini dilakukan oleh seorang ahli yang mempunyai kualifikasi pengetahuan dan pemahaman terkait tata cara berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Validasi ahli bahasa dalam penelitian pengembangan ini divalidasi ke pada Bapak Drs. Muflich Hasyim, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah Bahasa Indonesia prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan media flipbook digital dari segi kebahasaan yang meliputi kata baku dan tidak baku, EYD dan lain-lain. Dari hasil tersebut dapat disajikan dalam analisis kuantitatif prosentase yang dijelaskan pada tabel berikut:

Pernyataan	X	Xi	P%	Tingkat kevalidan produk
Jumlah	34	40	85%	Sangat Layak

Table 3. *Persentase Validasi Kelayakan Ahli Bahasa*

3. Hasil Validasi Ahli Materi

Uji ahli konten pada penelitian ini dilakukan oleh seorang ahli yang mempunyai kualifikasi pengetahuan dibidang sejarah kebudayaan di madrasah ibtidaiyah. Validasi ahli konten dalam penelitian pengembangan ini divalidasi kepada Ibu Qurrota A'yunin selaku guru pengampu mata pelajaran IPS. data tersebut diperoleh dari hasil penilaian angket ahli materi. Dari hasil tersebut dapat disajikan dalam analisis kuantitatif prosentase yang dijelaskan pada tabel berikut:

Pernyataan	X	Xi	P%	Tingkat kevalidan produk
Jumlah	48	50	96%	Sangat Layak

Table 4. *Prosentase Validitas Kelayakan Ahli Konten*

Berdasarkan hasil validasi uji ahli media, ahli bahasa, ahli materi yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan pada grafik sebagai berikut:

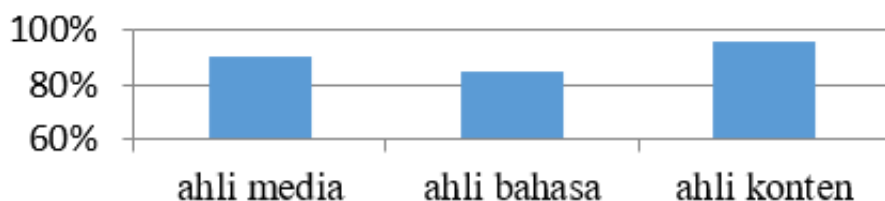


Figure 2. *Grafik Kelayakan Hasil Validasi Ahli*

Grafik diatas menunjukkan persentase kelayakan ahli media sebesar 90% dengan kualifikasi "sangat valid" tanpa revisi. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kualifikasi "sangat valid" tanpa revisi. Sedangkan grafik ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kualifikasi "sangat layak: tanpa revisi. Berdasarkan presentase tersebut rata-rata yang didapat dari beberapa uji ahli tersebut yakni 90,33% dengan kualifikasi sangat layak.

Efektifitas Media Storyboard Telling Berbasis Hybrid Learning

1. Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan peneliti yakni dengan melibatkan 5 peserta didik kelas 5 di MI Muhammadiyah 04 Moropelang sebagai uji coba produk.

Figure 3. *Grafik Kelayakan Uji Coba Kelompok Kecil*

Terjadi peningkatan pemahaman belajar siswa setelah menggunakan media flipbook digital. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kenaikan nilai pada posttest sebesar 43,54%.

Uji coba kelompok besar yang dilakukan peneliti yakni dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas 5 di MI Muhammadiyah 04 Moropelang yakni 14 siswa sebagai uji coba produk.

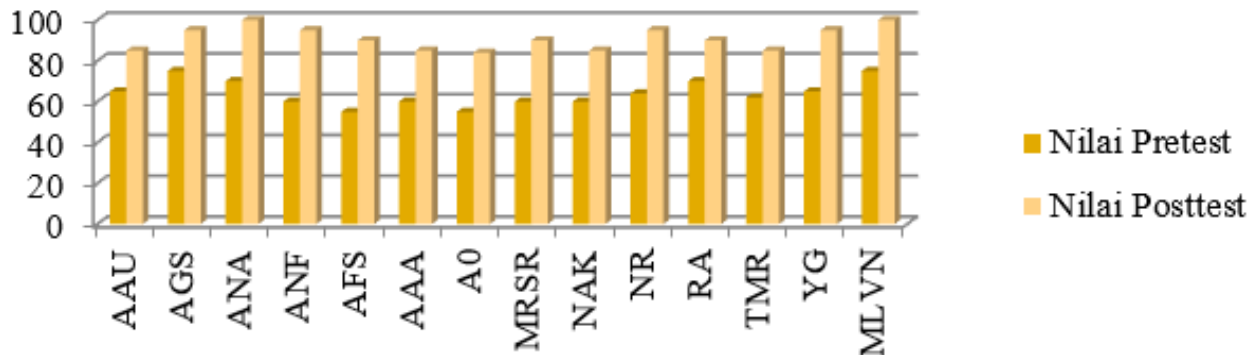


Figure 4. Grafik Kelayakan Uji Coba Kelompok Besar

Terjadi peningkatan pemahaman belajar siswa setelah menggunakan media flipbook digital. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kenaikan nilai pada posttest sebesar 42%.

2. Uji Paired Sampel T-test Hasil Pretest dan Posttest

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pretest - Posttest	-.27.00000	5.18875	1.38675	-29.99589	-24.00411	-19.470	13	.000

Table 5. Paired Samples Test

Pada tabel terakhir dirangkaian analisis paired t-test untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang dialami peserta didik MI Muhammadiyah 04 Moropelang yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *flipbook digital* materi persebaran flora dan fauna di Indonesia untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Untuk melihat hasil dapat dilihat melalui tabel sig.(2-tailed).

Simpulan

Pada pembahasan diatas menjelaskan mengenai pemecahan masalah yang ada di sekolah MI Muhammadiyah 04 Moropelang. Pada bab penutup ini membahas kesimpulan mengenai permasalahan yang dialami oleh peserta didik di MI Muhammadiyah 04 Moropelang yaitu kurangnya media pembelajaran dan kurangnya pemahaman pada kelas 5 materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Kelayakan pengembangan media flipbook digital materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, Bahwa media dikatakan layak apabila hasil presentase validasi dari para ahli ditemukan layak sesuai dengan skoring validitas. Pada media media flipbook digital materi persebaran flora dan fauna di Indonesia ditemukan hasil 90% dari ahli media, 85% dari ahli bahasa dan 96% dari ahli materi/konten. Dari data-data tersebut dapat dikatakan bahwa media flipbook digital materi persebaran flora dan fauna di Indonesia sangat layak untuk dikembangkan atau diterapkan disekolah MI Muhammadiyah 04 Moropelang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Efektifitas pengembangan media flipbook digital materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, Untuk menguji keefektifan media flipbook digital materi persebaran flora dan fauna di Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti telah dapat menganalisis hasil pre-test dan post-test peserta didik Hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan oleh peneliti untuk melihat efektifitas media tersebut. Didapat hasil uji kelompok besar, rata-rata nilai pretest 64 dan posttest 91 Sehingga terihat kenaikan secara general sebesar 42% poin. Selain itu analisis hasil menggunakan teknik analisis data paired sample t-test. Dari uji paired sample t-test dapat hasil. Pada media pengembangan flipbook digital materi persebaran flora dan fauna di Indonesia untuk meningkatkan pemahaman peserta didik diperoleh nilai probabilitas sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga < 0,05 dapat disimpulkan bahwa media flipbook digital materi persebaran flora dan fauna di Indonesia memiliki pengaruh untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

References

1. R. Jennah, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Antasari Press, 2009.
2. F. R. Joko Kuswanto, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Oprasi Jaringan Kelas XI," *Media Infotama*, p. 16, 2018.
3. M. D. D. Aprida Pane, "Belajar dan Pembelajaran," *Fitrah, Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, p. 337, 2017.
4. N. N. M. B. U. B. A. Yusril Wahid, "Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIS Al-Falah Lemahbang," *Journal of Islamic Elementary School*, p. 103, 2020.
5. I. R. W. D. H. Yulian Findawati, "Development of Flipped Learning Based on Android for Elementary School," *Atlantis Press*, p. 363, 2021.
6. T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISKAT*, pp. 177-178, 2018.
7. Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
8. M. Rahayu, "Kepemimpinan Perempuan Dalam Tafsir Ibnu Katsir Kajian Surat An-Naml Ayat 20-40," *Repository Ar-Raniry*, p. 50, 2020.
9. S. D. Tika Aprilia, "Penggunaan Media Sains Flipbook Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Teknodika*, pp. 75-76, 2017.
10. S. Gifar Fahrezi, "Pengembangan Bahan Ajar Flipbook kontekstual berbasis android pada materi akuntansi persediaan," *Jurnal Ilmu Kependidikan*, p. 59, 2021.
11. R. S. P. R. Nurdyansyah, "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa," *Halaqa: Islamic Education Journal 2*, pp. 205-206, 2018.
12. P. D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA, 2020.