

Bidang unggulan: Pendidikan

**LAPORAN PENELITIAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP**

**EFEKTIVITAS MEDIA *FLIP BOOK* INTERAKTIF
PADA KETERAMPILAN MENYIMAK SEKOLAH DASAR**



**TIM PENELITI
Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd
Galuh Rahayuni, M.Pd
Sri Puji Astuti
Sri Haryati**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP**

2021

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

Judul Penelitian : Efektivitas Media *Flip Book* Interaktif Pada Keterampilan Menyimak Kelas IV Sekolah Dasar

Bidang Unggulan : Pendidikan Dasar

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd

b. NIP/NIDN : 0628098303

c. Pangkat/Golongan : IIIB

d. Jabatan : Asisten Ahli

Fungsional

e. Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

f. Alamat Rumah : Jl. Kambing 30 RT4/1 Mertasinga Cilacap Utara

g. Telp Rumah/HP : (0282)541470

i. E-mail : Wahyu.nuning.b@unugha.id

Jumlah Anggota Peneliti : 1 Orang

Jumlah Mahasiswa : 2 Orang

Lama Penelitian : 3 Bulan

Jumlah Biaya : Rp 700.000,00



Cilacap, 25 Juli 2021
Ketua Peneliti

(Wahyu Nuning Budiarti)
0628098303

Mengetahui,
Kepala LP2M

(Fahrur Rozi, M.Hum)
951011074

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

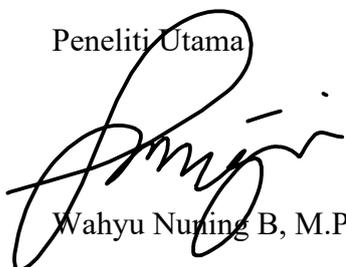
Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyu Nuning Budiarti
NIDN : 0628098303
Judul Penelitian : Efektivitas Media *Flip Book* Interaktif Pada Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Peneliti Utama



Wahyu Nuning B, M.Pd

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, pada masa pandemi saat ini semakin banyak media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dalam pembelajaran. Menurut hasil wawancara kepada beberapa guru Sekolah Dasar di kabupaten Cilacap bahwa penggunaan media pembelajaran dipilih berdasarkan nilai kepraktisannya, dan beberapa hal yang diperlukan sebagai syarat suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pun kadang sudah menjadi hal yang dikesampingkan karena terkendala oleh keadaan yang belum dapat melakukan pembelajaran secara tatap muka, sehingga banyak media pembelajaran yang penggunaannya sangat terbatas sehingga tidak dapat digunakan lagi. Begitu banyak media pembelajaran yang tersedia di web dan disediakan secara gratis juga perlu menjadi perhatian dalam aspek keefektivitasan media-media pembelajaran tersebut, apalagi peran guru dalam pembelajaran tatap muka sudah sangat terbatas.

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Proses perolehan ilmu pengetahuan dapat diperoleh seseorang kapan saja dan di mana saja, salah satunya melalui pendidikan formal diantaranya adalah pendidikan Sekolah Dasar. Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar pada masa pandemi Covid-19 saat ini menggunakan pembelajaran daring dengan melalui bimbingan orang tua (Dewi 2020, 55-61). Pembelajaran daring bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan melalui teknologi informasi dengan menggunakan komputer atau smartphone.

Tingkat Sekolah Dasar memiliki banyak muatan pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar

bahasa, belajar berkomunikasi, dan belajar sastra. Hal ini salah satu sebab mengapa Bahasa Indonesia penting diajarkan di Sekolah Dasar karena merupakan salah satu dasar dari semua pelajaran yang mencakup empat aspek keterampilan berbahasa. Konteks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Halijah 2017, 325-330)

Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik pada saat berinteraksi maupun berkomunikasi. Jenis-jenis menyimak menurut Tarigan dikutip di (Prakasiwi 2015, 17) menjelaskan bahwa ada dua jenis menyimak yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Menyimak ekstensif yaitu kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang umum dan lebih bebas terhadap ujaran dan tidak memerlukan bimbingan langsung dari guru. Sedangkan menyimak intensif yaitu kegiatan menyimak yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, penuh dengan konsentrasi untuk menangkap makna yang dikehendaki.

Menyimak merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari seperti halnya berbicara, menulis dan membaca sehingga dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak harus dilakukan dengan intensif agar siswa mampu menyimak dengan baik (Sri Hariani 2014, 2). Namun pada umumnya pembelajaran menyimak dilakukan dengan pendekatan konvensional sehingga penyampaian materi kepada siswa hanya di dengarkan dan cenderung melupakan apa yang telah di dengarkan. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Kuripan 04 dan SD Negeri Kuripan 01 diperoleh informasi bahwa guru jarang menggunakan media yang inovatif dan bervariasi yang disenangi dan menarik perhatian siswa. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi hanya berupa alat peraga dan buku siswa. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran software yang interaktif.

Mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran software yang baru dan interaktif. Salah satu media pembelajaran software yang interaktif dan belum digunakan di sekolah tersebut yaitu *Flipbook* interaktif. *Flipbook* merupakan buku digital dimana halaman buku

bisa dibuka dan dibaca pada layar komputer. Adapun interaktif mengandung arti saling melakukan aksi, antar hubungan atau saling aktif. Berdasarkan pengertian tersebut media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran dimana penyajian materi dikombinasikan unsur teks, video, gambar, grafik hingga suara dengan pengendalian komputer. Hal ini membuat siswa tidak hanya mendengar dan melihat video tetapi juga memberikan respon yang aktif saat pembelajaran.

Flipbook merupakan suatu *software* yang dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan efek 3D. Aplikasi ini menjadikan tampilan buku elektronik menjadi lebih menarik dengan adanya tambahan animasi, gambar, video serta audio. Media pembelajaran *Flipbook* jenis perangkat lunak komputer yang dapat membuat tampilan animasi sehingga mampu menciptakan media pembelajaran interaktif untuk siswa. Media *Flipbook* memiliki keunggulan seperti: (1) Saat membalik halaman maka terlihat seperti buku, sehingga menimbulkan kesan yang lebih menarik. (2) *Flipbook* merupakan media belajar interaktif, karena dapat menampilkan ilustrasi multimedia. Adapun kelemahan dari media *Flipbook* ini yaitu memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi media tersebut.

Sesuai penjelasan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan sebuah media pembelajaran *Flipbook* interaktif dengan harapan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar direpresentasikan dengan menarik, inovatif, kreatif serta menyenangkan. Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan pada penelitian pengembangan yang dilakukan untuk melihat keefektifan *Flipbook* media pembelajaran interaktif ini dengan alasan penggunaan media *Flipbook* meningkatkan daya tarik siswa dan perhatian siswa mengenai keterampilan menyimak Bahasa Indonesia dengan penggunaan media audio-visual sehingga mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

B. Pembatasan Masalah

Banyak media pembelajaran yang tersedia di web dan disediakan secara gratis juga perlu menjadi perhatian dalam aspek keefektivitasan media-media pembelajaran

C. Perumusan Masalah

Apakah penggunaan media *Flipbook* interaktif efektif digunakan pada pembelajaran keterampilan menyimak materi sekapati kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Flipbook* interaktif pada materi sekapati untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Urgensi Penelitian

Urgensi penelitian ini yaitu mengkaji (*examine*), mendeskripsikan (*describe*) dan menjelaskan suatu fenomena dan meluaskan generalisasi suatu temuan tertentu.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Studi Pustaka

1. Media *Flip Book* interaktif

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara “*wasail*” atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar 2017, 3). Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan yang nantinya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemauan siswa untuk belajar (Wiarso, 2016). Berdasarkan kedua pengertian tersebut media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dari guru ke siswa pada proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, dan perhatian siswa saat proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian di atas media dan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran suatu alat, metode dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran melalui komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

b. Media Pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan perantara dalam menyampaikan informasi, memberikan pembelajaran dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi, dan menciptakan interaksi (Salikhah 2016, 109). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media pembelajaran interaktif merupakan alat perantara atau hubungan yang

berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Media pembelajaran interaktif menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar* adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar dan video) oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi (Prastowo 2015, 329). Berdasarkan pendapat menurut beberapa ahli mengenai media pembelajaran interaktif, dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu alat bantu yang berupa audio visual yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan melibatkan siswa secara langsung pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang siswa belajar secara aktif dan mandiri.

c. *Media Flip Book*

Media pembelajaran *Flipbook* menurut Ramdania dikutip di (Rifati Dina Handayani 2016, 296-301) adalah salah satu jenis animasi yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi.

Flipbook merupakan pengembangan dari e-book sebagai salah satu alternatif untuk memudahkan proses pembelajaran. E-book merupakan salah satu buku ajar yang kini digunakan di berbagai sekolah di Indonesia (Erfan Handoko 2015, 49-54). Penggunaan e-book masih memiliki kelemahan-kelemahan yang perlu disempurnakan. E-book yang dikemas belum memiliki nilai yang lebih. Seharusnya e-book yang beredar mampu menampilkan simulasi-simulasi dengan memadukan teks, gambar, video, audio dan animasi sehingga saat pembelajaran berlangsung lebih menarik perhatian siswa.

Sedangkan *Flipbook* disajikan dengan format elektronik yang di dalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, video, audio serta animasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan (Erfan Handoko 2015, 49-54). *Flipbook* memiliki kelebihan dibandingkan dengan e-book dan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat menarik kesimpulan bahwa *Flipbook* merupakan sebuah media pembelajaran yang disajikan menyerupai buku yang sedang dibuka yang menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, video, audio serta animasi-animasi sehingga pembelajaran dapat menarik perhatian siswa.

1) Kelebihan *Flipbook*

Media *Flipbook* yang digunakan dapat berupa gabungan teks, animasi, video, dan juga audio sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat siswa. Media audio-visual mempunyai potensi yang tinggi dan dalam penyampaian pesan 70% lebih efektif, menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Rifati Dina Handayani 2016, 296-301). Kelebihan *Flipbook* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Sudarsiman S 2013, 102-119).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Flipbook* dapat meningkatkan daya ingat siswa, tampilan pada *Flipbook* dapat digabungkan dengan teks, animasi, dan juga video, yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2) Kelemahan *Flipbook*

Kelemahan dari *Flipbook* yaitu membutuhkan jumlah perangkat komputer yang sesuai dengan jumlah siswa (Erfan Handoko 2015).

Kegiatan pembelajaran hendaknya komunikasi maupun interaksi guru dengan siswa perlu ditingkatkan agar dapat merangsang pikiran siswa. Sedangkan kelemahan *Flipbook* menurut (Saepul Anwar 2016) *Flipbook* hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya 4-5 orang.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan *Flipbook* membutuhkan perangkat komputer sesuai dengan jumlah siswa yang bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil.

2. Keterampilan Menyimak

a. Hakikat keterampilan menyimak

Keterampilan berbahasa pada tingkat awal adalah keterampilan berbahasa lisan. Salah satu cara untuk mendapatkan keterampilan berbahasa adalah kita akan melalui suatu hubungan yang urut atau teratur. Saat usia anak-anak ada beberapa hal yang kita dapati yaitu keterampilan menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan. Beberapa komponen-komponen keterampilan berbahasa menurut (Tarigan 2013, 1).

- 1) Keterampilan Menyimak (*Listening Skills*)
- 2) Keterampilan Berbicara (*Speaking Skills*)
- 3) Keterampilan Membaca (*Reading Skills*)
- 4) Keterampilan Menulis (*Writing Skills*)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu diajarkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan aktivitas. Selain itu, mereka akan memiliki keahlian yang akan bermanfaat bagi masyarakat (Ningsih 2015, 245).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu bentuk kemampuan yang membutuhkan dasar pemikiran dan latihan untuk mencapai hasil tertentu.

- 1) Manfaat keterampilan menyimak untuk pembelajaran
- 2) Jenis keterampilan menyimak
- 3) Kompetensi keterampilan menyimak dalam pembelajaran
- 4) Penilaian keterampilan menyimak

B. Penelitian Terdahulu

Pertama penelitian yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker Materi Himpunan oleh Edi Wibowo dan Dona Dinda Pratiwi. Bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft *flipbook* maker yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Kemudian validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata dengan kriteria sangat baik. Respon guru dan peserta didik terhadap e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft *flipbook* maker diperoleh nilai rata-rata skor masing-masing 3,64 dan 3,49 dengan kriteria sangat menarik. Terlihat dari hasil penilaian para ahli dan respon guru maupun peserta didik sangat memuaskan, maka e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft *flipbook* maker yang dihasilkan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi himpunan. Membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Penelitian kedua merupakan pengembangan inovatif bahan ajar dalam rangka mengintensifkan gerakan "Satu Guru Satu Buku (SAGUSABU)" dan mempersiapkan pengguna media yang terampil menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Prototipe yang dihasilkan adalah e-modul interaktif bernama Majalah Kimia yang memiliki dua edisi yaitu kesetimbangan ionik dan pH larutan buffer dan kesetimbangan kelarutan. Penerapan desain penelitian dan pengembangan dengan model Plomp,

penilaian dan saran oleh tim validator pada aspek substansi materi, desain pembelajaran, tampilan (komunikasi visual) dan pemanfaatan perangkat lunak menggunakan lembar validasi berada pada kategori valid. Persentase skor legalitas media validator adalah 91,70% untuk kesetimbangan ion dan pH larutan buffer edisi; dan 94,18% untuk edisi kesetimbangan kelarutan, sedangkan menurut validator materi masing-masing adalah 93,75% dan 94,45%. Tingkat skor respon pengguna melalui angket untuk guru dan siswa pada edisi kesetimbangan ionik dan pH larutan buffer edisi adalah 87,08% dan 88,45%; sedangkan 94,25% dan 91,43% diperoleh dari edisi kesetimbangan kelarutan.

Pada penelitian ketiga yaitu Empat puluh enam miniatur lempeng tektonik rekonstruksi disajikan yang dapat dirangkai menjadi sebuah “*flipbook*” yang menggambarkan pergerakan benua sejak Prakambrium Akhir, 750 m.yr. yang lalu. Enam garis bukti utama telah digunakan untuk merekonstruksi posisi masa lalu benua: (1) anomali magnetik linier yang dihasilkan oleh penyebaran dasar laut, (2) paleomagnetisme, (3) jalur hotspot dan provinsi beku besar, (4) struktur tektonik dari dasar laut yang dipetakan oleh altimetri satelit, (5) indikator litologi iklim (misalnya, batubara, endapan garam, tillites), dan (6) catatan geologis dari sejarah lempeng tektonik. Dibahas juga mengenai kemungkinan ketidakpastian yang terkait dengan rekonstruksi lempeng tektonik dan memberikan perkiraan ketidakpastian posisi benua dari waktu ke waktu.

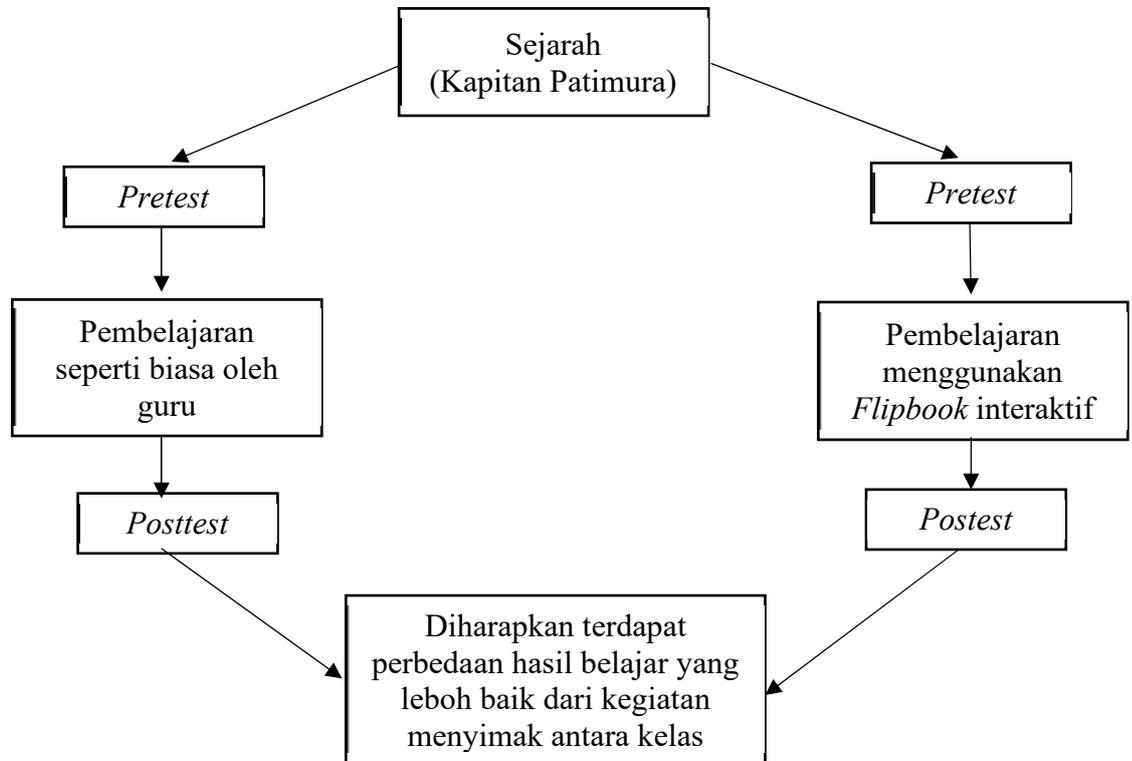
C. Keterkaitan Penelitian ini dengan Penelitian Sebelumnya

Keterkaitan dengan penelitian pertama yaitu bahwa penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft *Flipbook* Maker Materi Himpunan oleh Edi Wibowo dan Dona Dinda Pratiwi menyatakan bahwa penelitian pengembangan media berbentuk *flipbook* membuktikan bahwa media tersebut layak, tetapi dalam penelitian ini belum dilaksanakan uji keefektivitasannya. Maka dari itu dalam penelitian ini akan dilakukan uji keefektivitasan dari media pembelajaran *flipbook*. Keterkaitan dengan penelitian kedua dengan judul *Interactive E-Module Development*

through Chemistry Magazine on Kvisoft Flipbook Maker Application for Chemistry Learning in Second Semester at Second Grade Senior High School adalah dalam penelitian ini hanya dilakukan pengembangan produk sampai kepada kelayakan dan respon pengguna, tetapi belum sampai keefektivitasnya. Maka dari itu dalam penelitian ini akan mengkaji keefektivitasan media pembelajaran *flipbook* meskipun berbeda jenis *flipbook*nya. Keterkaitan dengan penelitian ketiga adalah bahwa *flipbook* yang digunakan adalah membicarakan tentang Empat puluh enam miniatur lempeng tektonik rekonstruksi dan pergerakan benua dari waktu ke waktu hl tersebut memiliki dengan media *flipbook* yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu *flipbook* dapat menyajikan sejarah di waktu tertentu. Melihat beberapa penelitian diatas maka semakin menguatkan bahwa memang perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran khususnya media pembelajaran *flipbook*

D. Kerangka Pikir

Kerangka piker pada penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran mengenai pembahasan sejarah Kapitan Patimura, pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama dilakukan pretest, setelah mendapatkan hasil kemudian pada kelas kontrol dilakukan pembelajaran seperti biasa oleh guru. Pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran *flipbook* interaktif. Setelah selesai langsung dilakukan posttest kemapda kedua kelas tersebut, diharapkan hasilnya adalah adanya perbedaan pada hasil belajar di kelas kontrol dan kelas ekeperimen tersebut. Seperti diilustrasikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah

1. H_0 : Media pembelajaran *Flipbook* interaktif tidak efektif dalam peningkatan Hasil belajar siswa
2. H_a : Media pembelajaran *Flipbook* interaktif efektif dalam peningkatan Hasil belajar siswa

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Eksperimen *Pretest Posttest* Group Design. Pengujian ini, maka dilakukan perbandingan antara sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Adapun rancangan uji coba produk untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut (Sugiyono 2015, 76).

Penelitian *Pretest Posttest* Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* kelas eksperimen

O₃ = *Pretest* kelas kontrol

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

O₂ = *Posttest* kelas eksperimen

O₄ = *Posttest* kelas kontrol

B. Populasi dan Sampel

Pengujian keefektifan media menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. SD Negeri Kuripan 04 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 17 siswa, sedangkan kelas eksperimen dilakukan di SD Negeri Kuripan 01 dengan jumlah 17 siswa.

Teknik sampling yang dilakukan yaitu teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini, teknik sampling yang

digunakan adalah *Random Sampling*. *Random Sampling* adalah jenis pengambilan sampel probabilitas dimana setiap orang di seluruh populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Sampel dipilih secara acak sebagai representasi yang tidak bias dari total populasi.

Berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas siswa pertama dilihat dari rata-rata nilai dan diperkuat oleh keterangan dari Wali kelas IV di SD Kuripan 04 dan Wali kelas 4 SD Kuripan 01 yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama sehingga bisa dijadikan sampel penelitian.

C. Teknik Analisis Data

Data Hasil Tes Belajar Siswa

a. Pemberian Skor

Skor untuk soal pilihan ganda ditentukan berdasarkan metode *Right Only*, yaitu jawaban yang benar diberi skor satu dan jawaban yang salah atau butir soal yang tidak dijawab diberi skor nol. Skor setiap siswa ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Pemberian skor dihitung dengan menggunakan rumus (Novitasari, 2019)

$$S = \frac{\Sigma R}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Keterangan:

S = Skor Siswa

R = Jawaban Yang Benar

Pengujian validitas menggunakan SPSS 20

b. Uji Validitas Instrumen

Validitas suatu instrumen adalah derajat yang menunjukkan di mana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur (Sukardi, 2015). Sehingga data yang valid yakni data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang

sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Teknik uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi product moment dengan menggunakan aplikasi SPSS 20. Pengambilan keputusan pada uji validitas berdasarkan hasil perhitungan yaitu jika r hitung $>$ t tabel dengan taraf signifikan 0,05 maka instrumen atau item pertanyaan dinyatakan valid.

c. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diujikan pada subjek yang sama (Arikunto, 2013)

Dalam memberi interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes (r_{11}) maka digunakan patokan sebagai berikut:

- 1) Apabila r_{11} sama dengan atau tidak lebih dari 0,70 berarti tes hasil belajar dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (*reliable*).
- 2) Apabila r_{11} lebih kecil dari 0,70 berarti tes hasil belajar dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (*unreliable*).

d. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik merupakan soal dengan bobot tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sedangkan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2013)

0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang

0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

Uji Coba Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang akan di analisis. Uji normalitas menggunakan uji statistic deskriptif menggunakan program SPSS versi 20. Apabila probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas atau tidaknya kedua varian. Uji homogenitas dilakukan pada data nilai *pre test*. Uji homogenitas dianalisis menggunakan *Test of Homogeneity of Varians* menggunakan program SPSS versi 20. Adapun rumus yang digunakan dalam uji homogenitas (Sugiyono 2015, 197).

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Untuk menguji apakah kedua varian tersebut sama atau tidak maka perhitungan uji homogenitas digunakan taraf signifikan 5%. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka kedua kelompok varian yang homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada taraf signifikan maka kedua kelompok varian tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas. Apabila data distribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan analisis melalui uji parametric yaitu dengan menggunakan uji t. Namun, apabila data distribusi tidak normal maka dilanjutkan uji non-parametrik yaitu dengan uji wilcoxon. Uji hipotesis menggunakan SPSS versi 20 dengan taraf signifikan 0,05 menurut (Santoso, 2018) menjelaskan dasar pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak
- 2) Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima

Hipotesis statistik untuk menentukan keefektifan media interaktif yaitu sebagai berikut:

- 1) H_0 : Tidak ada perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 2) H_a : Ada perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. GAMBARAN UMUM TEMPAT PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan tiga kali tahapan pengujian dan dilakukan pada siswa Sekolah Dasar yang berbeda dan guru yang berbeda. Berikut profil tempat penelitian:

1. SD Negeri Kuripan 03

Nama Sekolah : SD Negeri Kuripan 03
Alamat : Jln. Kendeng No 15 Kuripan
Kecamatan : Kesugihan
Kabupaten : Cilacap
Kode Pos : 53274

2. SD Negeri Kuripan 01

Nama Sekolah : SD Negeri Kuripan 01
Alamat : Jln Kendeng Kuripan
Kecamatan : Kesugihan
Kabupaten : Cilacap
Kode Pos : 53274

3. SD Negeri Kuripan 04

Nama Sekolah : SD Negeri Kuripan 04
Alamat : Jln Kyai Syamsudin Kuripan
Kecamatan : Kesugihan
Kabupaten : Cilacap
Kode Pos : 53274

B. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Uji Pengukuran Uji Coba Instrumen

a. Validitas

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan tidak valid.

Adapun hasil analisis validitas uji coba instrumen test 20 butir soal dengan

11 responden dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.15

Hasil Uji Validitas Soal

No Item Soal	Rtabel	Rhitung	Kesimpulan
Butir 1	0,602	0,006	Tidak Valid
Butir 2	0,602	-0,056	Tidak Valid
Butir 3	0,602	0,626	Valid
Butir 4	0,602	0,129	Tidak Valid
Butir 5	0,602	0,750	Valid
Butir 6	0,602	0,129	Tidak Valid
Butir 7	0,602	0,564	Tidak Valid
Butir 8	0,602	0,129	Tidak Valid
Butir 9	0,602	0,878	Valid
Butir 10	0,602	0,625	Valid
Butir 11	0,602	0,750	Valid
Butir 12	0,602	0,626	Valid
Butir 13	0,602	0,606	Valid
Butir 14	0,602	0,750	Valid
Butir 15	0,602	0,878	Valid
Butir 16	0,602	0,556	Tidak Valid
Butir 17	0,602	0,878	Valid
Butir 18	0,602	0,750	Valid
Butir 19	0,602	0,750	Valid
Butir 20	0,602	-0,121	Tidak Valid

Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal terhadap 20 butir soal yang diuji cobakan, terdapat 8 butir soal yang *Tidak Valid* karena nilai rhitung

< r_{tabel} . Adapun 12 butir soal yang *Valid* karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil analisis uji validitas ada pada *Lampiran*

b. Reliabilitas

Tabel 4.16
Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.854	20

Berdasarkan tabel di atas dapat menyatakan bahwa reliabilitas tinggi karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70

c. Tingkat Kesukaran

Tabel 4.17

Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,82	Mudah
2	0,82	Mudah
3	0,82	Mudah
4	0,91	Mudah
5	0,82	Mudah
6	0,91	Mudah
7	0,82	Mudah
8	0,91	Mudah
9	0,91	Mudah
10	0,73	Mudah
11	0,82	Mudah
12	0,82	Mudah
13	0,64	Sedang
14	0,82	Mudah
15	0,91	Mudah
16	0,64	Sedang
17	0,91	Mudah

18	0,82	Mudah
19	0,82	Mudah
20	0,91	Mudah

d. Uji Prasyarat

Uji prasyarat sampel terdiri dari dua yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Tabel 4.18
Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	.199	17	.073
Pre Test Kontrol	.164	17	.200 [*]

Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 20, *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,073, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,20. Berdasarkan kriteria pengujian Kolmogorov Smirnov, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen tersebut normal karena nilai signifikansi $> 0,05$.

2) Uji Homogenitas

Tabel 4.19
Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.395	1	32	.132
Belajar	Based on Median	1.140	1	32	.294
	Based on Median and with adjusted df	1.140	1	31.872	.294
	Based on trimmed mean	2.577	1	32	.118

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas varians pretest menggunakan SPSS versi 20 menunjukkan bahwa kedua data tersebut mempunyai varians dan homogen, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi, data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

B. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T Test*. Hasil pengujian uji t menggunakan SPSS versi 20 menunjukkan bahwa nilai signifikan 2 tailed mempunyai < nilai signifikan ($0,001 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga media dikatakan efektif, dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 4.20. Hasil *Independent Sample T Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.395	.132	3.577	32	.001	7.059	1.974	3.039	11.079
	Equal variances not assumed			3.577	30.997	.001	7.059	1.974	3.034	11.084

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil perhitungan diketahui nilai signifikan 2 tailed memperoleh nilai $< 0,005$ ($0,001 < 0,05$) hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima. Artinya, rata-rata nilai hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* Interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate CC* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada kemampuan keterampilan menyimak materi sejarah pahlawan Kapitan Pattimura kelas IV Sekolah Dasar.

B. SARAN

1. Untuk penelitian selanjutnya usahakan dapat menambahkan tombol navigasi di video untuk mempermudah pengoperasian pemutaran video.
2. Lakukan komunikasi dan koordinasi yang baik dengan pihak sekolah sehingga kegiatan penelitian dapat berjalan dengan lancar.
3. Untuk membuat media pembelajaran *Flipbook* Interaktif yang lebih menarik dan membantu memudahkan siswa untuk memahami materi dapat menambahkan animasi yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evakuasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Erfan Handoko, Sri Hayati Agus Setyo Budi. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal Prosiding Seminar Nasional Fisika* 49-54.
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). The developing math electronic module with scientific approach using kvisoft *flipbook* maker pro for xi grade of senior high school students. *Infinity Journal*, 7(2), 109-122.
- Halijah. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Think Pair Share." *Jurnal Global Edukasi* 325-330.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015, October). Pengembangan media pembelajaran *flipbook* fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)* (Vol. 4, pp. SNF2015-II).
- Ningsih, Suwarti. 2015. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 245.
- Novitasari, Karisma. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scrapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pelajaran Ski Mi Kelas V Al-Hayatul Islamiyah*. Skripsi, Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Prakasiwi, Ely. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Model Number Heads Together Dengan Media Audio Pada*

- Siswa Kelas V SDN Sukorejo 02*. Skripsi, : Universitas Negeri Semarang.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rifati Dina Handayani, Dendik Udi Mulyadi Sri Wahyuni. 2016. "Pengembangan Media Flash *Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 296-301.
- Salikhah, Norma Dwi. 2016. "Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif ." *CAKRAWALA* 109.
- Santoso. 2018. *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media.
- Saepul Anwar, Yuli Wahyuliyani Udin Supriadi. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbook* Terhadap Peninkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung." *TARBAWY* 22-36.
- Scotese, C. R. (2004). A continental drift *flipbook*. *The Journal of Geology*, 112(6), 729-741.
- Sri Hariani, Ida Kurnia. 2014. "Penggunaan Media Film Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas VA SDN Balasklumpruk 1 No.434 Surabaya." *JPGSD* 2
- Sudarsiman S, Tri Andarini Masykuri M. 2013. "Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar." *Jurnal Bioedukasi* 102-119.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia *flipbook* dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).
- Sukardi. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.

- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wiarso, Giri. 2016. *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi kvisoft *flipbook* maker materi himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147-156.

Lampiran 2

JADWAL KEGIATAN PENELITIAN

NO	KEGIATAN	WAKTU/MINGGU											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PERSIAPAN PENELITIAN													
1.	Studi Literasi	■	■										
2.	FGD Bersama tim peneliti		■	■	■								
3.	Penentuan penelitian (tempat, populasi, dsb)			■	■								
4.	Penyusunan Proposal			■	■								
PELAKSANAAN PENELITIAN													
1.	Uji instrumen					■	■	■					
2.	Uji Homogenitas					■	■	■					
3.	Uji Validitas Reliabilitas					■	■	■					
4.	Uji Eksperimen					■	■	■	■	■			
PASCA PENELITIAN													
1.	Menyusun laporan Akhir										■	■	■
2.	Publikasi (Direncanakan Sinta 2)										■	■	■

Lampiran 3

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Jabatan : Ketua Peneliti
Nama lengkap : Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd
Tempat dan Tgl Lahir : Cilacap, 28 September 1983
Jenis Kelamin : ~~Pria~~/ Wanita
Alamat : Jl. Kambing 30 RT4/1 Mertasinga Cilacap utara
Telp/email : 085729100841/Wahyu.nuning.b@unugha.id

Pendidikan Formal

Lulus Tahun 2015 : Pendidikan Dasar, Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian & Paper

Tahun	Media Publikasi	Judul	Sponsor
2021	Jurnal Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an 8 (1), 97-104	Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Keterampilan Berbahasa Dan Sastra Indonesia Sd Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD	PDP 2020
2021	Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 6 (2), 71-82	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan	PDP 2020
2020	Prosiding Wijayakusuma Prosiding Seminar Nasional 1 (1), 182-186	Pengaruh Penggunaan Tes Kesiapan Motorik Masuk Sekolah (Kemomase) Terhadap Penilaian Yang Dilakukan Guru	PDP 2019
2020	Jurnal JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 3 (2)	Pengembangan Tes Kesiapan Motorik Masuk Sekolah (Kemomase)	PDP 2019
2020	Proceeding ICLIQE 2020: Proceedings of the 4th International	Development of Indonesian Language Learning Videos for Elementary Schools Storytelling Activities for Distance Learning	-

	Conference on Learning Inovation		
2020	Proceeding ICLIQE 2020: Proceedings of the 4th International Conference on Learning Inovation	Development of Digital Science Comics for Elementary School as a Support for Digital Literacy in Online Learning	-
2020	Jurnal JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 4 (1)	Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas V SD Negeri Slarang 01 Tahun 2019	-
2019	Prosiding Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series 2	Pengembangan Laboratorium Virtual Berbasis Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar	-
2019	Jurnal JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 3 (2)	Penerapan Laboratorium Virtual Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Tambaknegara Tahun Ajaran 2019/2020	PDP 2019
2019	Jurnal DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik 3 (2), 257-263	<u>Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia SD Menggunakan Google Classroom</u>	-
2016	Jurnal Prima Edukasia 4 (2), 233-242	Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV	-

Data Pribadi

Jabatan : Anggota Peneliti
Nama lengkap : Mawan Akhir Riwanto, M.Pd
Tempat dan Tgl Lahir : Madiun, 28 September 1985

Jenis Kelamin : Pria / ~~Wanita~~
 Alamat : Kedungwringin RT3 RW3 Kecamatan jatilawang –
 Banyumas – Jawa Tengah
 Telp/email : 081335081500/ mawan.pgsd@unugha.id

Pendidikan Formal

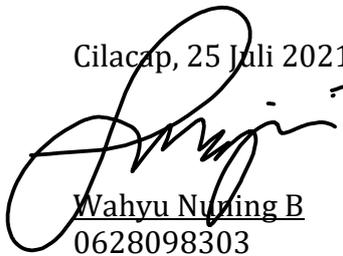
Lulus Tahun 2010 : Pendidikan Sains, Pasca Sarjana, Universitas Sebelas
 Maret Surakarta

Penelitian & Paper

Tahun	Media Publikasi	Judul	Sponsor
2021	Jurnal Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an 8 (1), 97-104	Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Keterampilan Berbahasa Dan Sastra Indonesia Sd Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD	PDP 2020
2021	Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara 6 (2), 71-82	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan	PDP 2020
2020	Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 4(2)	Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global	-
2020	Proceeding ICLIQE 2020: Proceedings of the 4th International Conference on Learning Inovation	Development of Indonesian Language Learning Videos for Elementary Schools Storytelling Activities for Distance Learning	-
2020	Proceeding ICLIQE 2020: Proceedings of the 4th International Conference on Learning Inovation	Development of Digital Science Comics for Elementary School as a Support for Digital Literacy in Online Learning	-

2019	Prosiding Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series 2	Pengembangan Laboratorium Virtual Berbasis Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar	-
2019	Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 3 (2)	Penerapan Laboratorium Virtual Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Tambaknegara Tahun Ajaran 2019/2020	PDP 2019
2020	Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 3(1)	Analisis keterampilan Pengembangan Media Komik Digital Calon Guru SD Dalam Menjawab Tantangan Kemajuan Era Digital	-
2019	Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 2 (2)	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Berbasis Keterampilan Proses Sains Untuk Kelas Atas Sekolah Dasar	PDP 2018
2017	Jurnal PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar) 1 (1)	Peningkatan Motivasi Siswa dalam Berdiskusi IPA Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Berbasis komputer	-

Cilacap, 25 Juli 2021



Wahyu Nuning B
0628098303

Lampiran 4

SURAT PERNYATAAN PENELITI

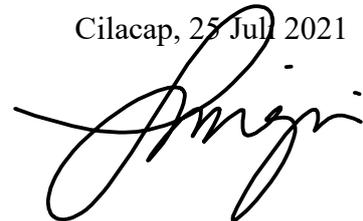
Yang bertanda tangan di bawah ini kami:

1. Nama Lengkap : Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd
NIP/NIDN : 0628098303
Fakultas/ P.S. : FKIP/PGSD
Status dalam Penelitian : Ketua *)
2. Nama Lengkap : Mawan Akhir Riwanto, M.Pd
NIP/NIDN : 0628098501
Fakultas/ P.S. : FKIP/PGSD
Status dalam Penelitian : Anggota *)
3. Nama Lengkap : Nuf Anggraeni
NIM : 16862061007
Fakultas/ P.S. : FKIP/PGSD
Status dalam Penelitian : Anggota *)
4. Nama Lengkap : Sri Haryati
NIM : 19862061023
Fakultas/ P.S. : FKIP/PGSD
Status dalam Penelitian : Anggota *)

Menyatakan bahwa kami secara bersama-sama telah menyusun proposal penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Flip Book Interaktif Pada Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar” dengan jumlah usulan dana sebesar Rp. 2.000.000,00. Apabila proposal ini disetujui maka kami secara bersama-sama akan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan penelitian ini sampai tuntas sesuai dengan persyaratan yang dituangkan dalam Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian.

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat dan ditandatangani bersama sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cilacap, 25 Juli 2021



Wahyu Nuning. B

NB. *) Coret yang tidak perlu.

Lampiran 5

TES

Nama :
Kelas :
Nama Sekolah :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!

1. Orang-orang yang mempelopori perjuangan rakyat Indonesia yang membela bangsa dan mengusir penjajah karena telah berjasa kepada bangsa mereka disebut?
 - a. Pemimpin
 - b. Nenek Moyang
 - c. Pekerja
 - d. Pahlawan
2. Siapakah pahlawan Nasional perang Aceh yang melawan penjajahan Belanda?
 - a. Cut Nyak Dien
 - b. Imam Bonjol
 - c. Kapitan Pattimura
 - d. Dewi Sartika
3. Siapakah pahlawan wanita yang disebut dengan pahlawan pendidikan dan pahlawan nasional?
 - a. R.A Kartini
 - b. Dewi Sartika
 - c. Cut Nyak Dien
 - d. Nyi Ageng Serang
4. Dimanakah tempat lahirnya Pangeran Diponegoro?
 - a. Sumatera
 - b. Makassar
 - c. Yogyakarta
 - d. Aceh
5. Siapakah pahlawan yang memiliki sebutan Sultan Banjar?
 - a. Silas Papare
 - b. Pangeran Antasari
 - c. Sisingamangaraja XII
 - d. Pangeran Diponegoro
6. Pahlawan yang disebut Raja di Negeri Toba adalah?
 - a. Imam Bonjol
 - b. Kapitan Pattimura
 - c. Sisingamangaraja XII
 - d. Silas Papare
7. Siapakah pahlawan yang berjuang penyatuan Irian Jaya (Papua) ke dalam wilayah Indonesia?
 - a. Dewi Sartika
 - b. Sisingamangaraja XII
 - c. Cut Nyak Dien
 - d. Silas Papare
8. Siapakah nama asli Kapitan Pattimura?
 - a. Thomas Edhison
 - b. Duurstade
 - c. Thomas Matulessy
 - d. Spataru
9. Pahlawan rakyat Maluku terhadap Belanda dipimpin oleh?
 - a. Kapitan Pattimura
 - b. Pattinasarani
 - c. Pattinus
 - d. Senopati
10. Pada tanggal berapa Kapitan Pattimura dilahirkan?
 - a. 8 Juli 1783
 - b. 8 Juni 1783
 - c. 6 Mei 1788
 - d. 9 Maret 1789
11. Dari manakah daerah asal Pahlawan Kapitan Pattimura?
 - a. Maluku
 - b. Sulawesi
 - c. Kalimantan
 - d. Sumatera

12. Pada tanggal berapa Kapitan Pattimura di adili dan di eksekusi mati?
 - a. 12 Desember 1817
 - b. 16 Desember 1817
 - c. 10 Desember 1817
 - d. 13 Desember 1817
13. Dimanakah Kapitan Pattimura di adili dan di eksekusi mati?
 - a. Benteng Duurstade
 - b. Ambon
 - c. Spataru
 - d. Benteng Victoria
14. Dimanakah tempat benteng Duurstade yang berhasil direbut oleh Kapitan Pattimura?
 - a. Saparua
 - b. Spataru
 - c. Riau
 - d. Silas Papare
15. Cermin yang permukaan bidang pantulnya melengkung ke arah luar disebut cermin?
 - a. Datar
 - b. Cekung
 - c. Cembung
 - d. Hias
16. Cermin yang memiliki muka cermin berbentuk cekungan ke dalam adalah..
 - a. Hias
 - b. Datar
 - c. Cembung
 - d. Cekung
17. Sifat bayangan yang dibentuk oleh lensa cembung adalah?
 - a. Maya dan Nyata
 - b. Maya dan Tegak
 - c. Nyata dan Tegak
 - d. Tegak dan Diperkecil
18. Sifat bayangan yang dibentuk oleh lensa cekung adalah...
 - a. Maya, Tegak, Diperbesar
 - b. Semu, Tegak, Diperkecil
 - c. Maya, Tegak, Diperkecil
 - d. Semu dan Tegak
19. Titik fokus cermin cembung berada di belakang cermin sehingga bersifat..
 - a. Maya dan bernilai negatif
 - b. Maya dan bernilai positif
 - c. Maya dan Tegak
 - d. Semu dan Tegak
20. Titik fokus cermin cekung berada di depan cermin sehingga bersifat...
 - a. Nyata dan Semu
 - b. Semu dan Tegak
 - c. Nyata dan bernilai positif
 - d. Nyata dan bernilai negatif

Lampiran 6

Tema 5 Pahlawanku Subtema 3 Sikap Kepahlawanan

Mata pelajaran pada tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 keterpaduan antara mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu teks tentang “Pattimura”, materi IPS yaitu nama-nama pahlawan Nasional Indonesia dan materi IPA yaitu sifat-sifat cahaya dan hubungannya dengan penglihatan.

1. Materi Bahasa Indonesia

Pahlawan adalah seseorang yang berjuang untuk negara. Setiap negara mempunyai pahlawan nasional. Ia melakukan sesuatu yang berani dan membanggakan. Indonesia memiliki banyak pahlawan yang telah berjuang untuk kemerdekaan. Mereka berjuang mengangkat senjata untuk mengusir penjajah dari Indonesia. Kemerdekaan yang kita nikmati sekarang ini tidak terlepas dari perjuangan dan pengorbanan yang dilakukan oleh para pahlawan. Mereka bukan hanya mengorbankan harta, tetapi juga jiwa dan raga. Karena perjuangan mereka, kita dapat menikmati kebebasan dalam menentukan cita-cita, mendapatkan Pendidikan, dan mengemukakan pendapat.

a. Sejarah Pahlawan Kapitan Pattimura

Kapitan Pattimura adalah pahlawan dari Maluku. Beliau lahir pada tanggal 8 Juni 1783 dan meninggal pada tanggal 16 Desember 1817. Pattimura bangkit memimpin rakyat Maluku melawan kekejaman Belanda. Pihak Belanda menguasai perdagangan rempah-rempah di seluruh kepulauan Maluku. Rakyat diharuskan menjual hasil pertaniannya dengan sangat murah dan bahkan harus menyerahkan beberapa bahan pangan kepada Belanda. Pada tahun 1817, pahlawan rakyat Maluku yang dipimpin oleh Pattimura berhasil merebut Benteng *Duurstede* di Saparua. Perlawanan Pattimura meluas ke Ambon, Seram, dan tempat-tempat lainnya. Setelah berulang kali kalah melawan pasukan Pattimura, Belanda akhirnya meminta bantuan pasukan dari Jakarta.

Keadaan menjadi terbalik, Belanda makin kuat dan rakyat Maluku terdesak. Akhirnya, Pattimura tertangkap Belanda pada tanggal 16 Desember 1817, Pattimura menjalani hukuman mati di tiang gantungan.

2. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Cut Nyak Dien

Cut Nyak Dien adalah pahlawan Nasional wanita Indonesia yang berasal dari Aceh. Cut Nyak Dien lahir pada tahun 1848. Cut Nyak Dien sangat ingin mengusir Belanda dari Aceh karena telah meresahkan penduduk dan mengusik keyakinan mereka. Pada tahun 1873 terjadi perang Aceh Cut Nyak Dien tak diam saja ia berada digaris depan melawan Belanda. Suatu hari pasukan khusus Belanda yang dipimpin oleh Letnan Van Vurren berhasil menangkap Cut Nyak Dien. Setelah tertangkap Cut Nyak Dien pun diasingkan ke Pulau Jawa tepatnya di Sumedang Jawa Barat dan wafat pada 6 November 1908 dimakamkan di Sumedang.

b. Dewi Sartika

Dewi Sartika adalah pahlawan Pendidikan. Pahlawan Nasional sekaligus tokoh panutan di kalangan masyarakat Sunda. Sewi Sartika lahir di Bandung tepatnya di Cicalengka tanggal 4 Desember 1884. Dewi Sartika mendirikan sekolah impiannya yang diberi nama “Sekolah Isteri”. Dengan sekolah yang didirikannya sebagai sarana Pendidikan kaum wanita hingga masa kini.

c. Pangeran Diponegoro

Pangeran Diponegoro terjadi pada tahun 1825-1830. Perang Diponegoro merupakan salah satu pertempuran terbesar yang pernah dialami oleh Belanda selama masa pendudukannya di Nusantara. Salah satu upaya yang dilakukan Pangeran Diponegoro dalam perjuangannya adalah menyatukan seluruh rakyat pribumi dalam semangat “Sedamuk bathuk, sanyari bumi ditohi tekan pati”.

d. Pangeran Antasari

Pangeran Antasari adalah seorang pahlawan Nasioanl Indonesia ia adalah Sultan Banjar. Perang Banjar pecah saat Pangeran Antasari dengan 300 prajuritnya menyerang tambang batu bara milik Belanda di Pengaron. Berkali-

kali Belanda membujuk Pangeran Antasari untuk menyerah, namun dia tetap pada pendiriannya.

e. Sisingamangaraja

Sisingamangaraja adalah seorang raja di negeri Toba, Sumatera Utara. Pada 19 Februari 1878 Sisingamangaraja Bersama rakyat Tapanuli menyerang pos pasukan Belanda di Bahal Batu dekat Tarutung. Pertempuran yang tak seimbang membuat Sisingamangaraja dan pasukannya kalah. Namun, Sisingamangaraja tetap gigih melakukan perang gerilya. Akhirnya Sisingamangaraja Bersama putra dan putrinya serta beberapa pengirimnya gugur.

f. Kapitan Pattimura

Kapitan Pattimura adalah pahlawan dari Maluku. Nama asli Kapitan Pattimura adalah Thomas Matulesy. Beliau, lahir pada tanggal 8 Juni 1783. Pattimura memimpin rakyat Maluku untuk melawan Belanda, pihak Belanda menguasai perdagangan rempah-rempah di seluruh kepulauan Maluku. Pasukan Belanda makin kuat dan rakyat Maluku terdesak akhirnya Pattimura tertangkap Belanda tanggal 16 Desember 1817 Pattimura menjalani hukuman mati di tiang gantungan.

g. Silas Paparea

Silas Paparea adalah seorang pejuang penyatuan Irian Jaya (Papua) ke dalam wilayah Indonesia dari colonial Belanda. Beliau lahir tanggal 18 Desember 1918 di Serui Papua.

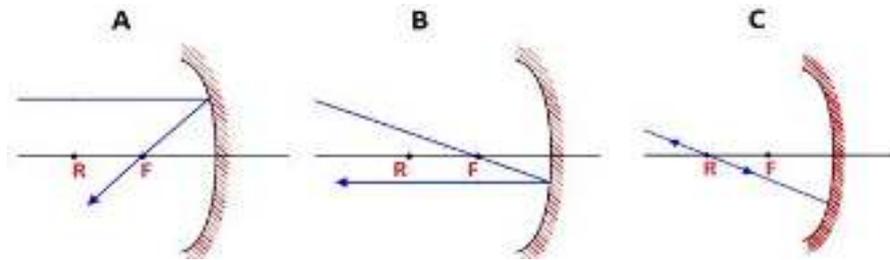
3. Materi Ilmu Pengetahuan Alam

Cermin dan lensa merupakan alat optic. Alat optic adalah alat yang prinsip kerjanya berdasarkan hukum-hukum pemantulan dan pembiasan cahaya.

a. Cermin Cembung

Cermin cembung memiliki muka cermin berbentuk cembung keluar seperti setengah bola. Cermin cembung berfungsi untuk memantulkan dan kemudian menyebarkan cahaya yang datang. Cermin cembung (konveks) biasa disebut cermin negative karena bersifat menyebarkan sinar cahaya (difergen). Titik

fokus cermin cembung berada di belakang cermin sehingga bersifat maya dan bernilai positif.

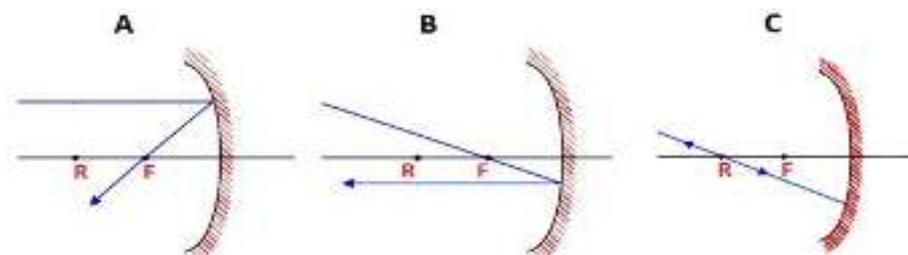


Tiga sinar pada cermin cembung yaitu

- Setiap sinar datang yang sejajar dengan sumbu utama akan dipantulkan seolah-olah berasal dari titik fokus di belakang lensa.
- Setiap sinar datang yang menuju titik fokus di belakang lensa akan dipantulkan menjadi sejajar dengan sumbu utama.
- Setiap sinar datang yang menuju titik pusat cermin (R) akan dipantulkan Kembali dari R yang merupakan jari-jari kelengkungan cermin.

b. Cermin Cekung

Cermin cekung memiliki muka cermin berbentuk sekungan kedalam. Cermin cekung berfungsi untuk memantulkan dan kemudian memfokuskan cahaya yang datang. Cermin cekung (konkaf) biasa disebut cermin positif karena bersifat memfokuskan sinar cahaya (konvergen). Titik fokus cermin cekung berada di depan cermin sehingga bersifat nyata dan bernilai positif.



Tiga sinar pada cermin cekung, yaitu:

- Setiap sinar datang yang sejajar dengan sumbu utama akan dipantulkan menuju titik fokus di depan lensa.
- Setiap sinar datang yang menuju titik fokus di depan lensa akan dipantulkan menjadi sejajar dengan sumbu utama.

- c) Setiap sinar datang yang menuju titik pusat cermin (R) akan dipantulkan Kembali dari R yang merupakan jari-jari kelengkungan cermin.

c. Lensa

Lensa adalah suatu benda transparan yang memiliki dua sisi lengkungan berupa cembung ataupun cekung. Lensa berfungsi untuk membiaskan atau meneruskan cahaya (refactor). Lensa biasanya terbuat dari kaca ataupun plastik.

d. Lensa Cembung (Konveks)

Lensa cembung berfungsi untuk memfokuskan cahaya yang datang. Lensa cembung (konveks) biasa disebut lensa positif. Disebut positif karena dapat memfokuskan cahaya (konvergen). Terdapat tiga macam lensa cembung berdasarkan geometri di kedua sisinya, yaitu:

- a) Cembung cembung (bikonveks)
- b) Cembung datar (planokonveks)
- c) Cembung cekung (konkaf-konveks)

Sifat bayangan yang dibentuk lensa cembung

- a) Semua bayangan maya yang dibentuk lensa cembung selalu tegak terhadap bendanya.
- b) Semua bayangan nyata yang dibentuk lensa cembung pasti terbalik terhadap bendanya.

e. Lensa Cekung (Konkaf)

Lensa cekung berfungsi untuk menyebarkan cahaya yang datang. Lensa cekung (konkaf) juga disebut sebagai lensa negatif. Disebut negative karena dapat menyebarkan cahaya (divergen). Terdapat tiga macam lensa cekung berdasarkan geometri di kedua sisinya, yaitu:

- a) Cekung cekung (bikonkaf)
- b) Cekung datar (plan konkaf)
- c) Cekung cembung (konveks-konkaf)

Berdasarkan proses pembentukan bayangan benda pada lensa cekung dapat disimpulkan bahwa sifat-sifat bayangan benda yang dibentuk adalah sebagai berikut:

- a) Maya
- b) Tegak
- c) Diperkecil
- d) Terletak di depan lensa, yaitu diantara titik pusat optik (O) dan titik fokus aktif (F1)
- e) Jarak bayangan lebih kecil dari jarak benda
- f) Jarak bayangan selalu bernilai negatif

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN SOAL LATIHAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. D | 11. A |
| 2. A | 12. B |
| 3. B | 13. D |
| 4. C | 14. A |
| 5. B | 15. C |
| 6. C | 16. D |
| 7. D | 17. B |
| 8. C | 18. C |
| 9. A | 19. A |
| 10. B | 20. C |

Lampiran 8

DATA HASIL JAWABAN RESPONDEN

No	Nama Siswa	Nomor soal																			Skor Total		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20	
1	X1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	
2	X2	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15	
3	X3	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6
4	X4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18
5	X5	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15
6	X6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
7	X7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	15	
8	X8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
9	X9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	X10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
11	X11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20

Lampiran 9

HASIL UJI VALIDITAS SOAL PILIHAN GANDA

Correlations

	soal_1	soal_2	soal_3	soal_4	soal_5	soal_6	soal_7	soal_8	soal_9	soal_10	soal_11	soal_12	soal_13	soal_14	soal_15	soal_16	soal_17	soal_18	soal_19	soal_20	Skor_ Total
soal_1 Pearson Correlation	1	-.222	-.222	.671*	.389	-.149	.389	-.149	.149	.289	.222	.222	.356	.389	-.149	.134	-.149	-.222	-.222	-.149	.006
Sig. (2-tailed)		.511	.511	.024	.237	.662	.237	.662	.662	.389	.511	.511	.282	.237	.662	.695	.662	.511	.511	.662	.987
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_2 Pearson Correlation	-.222	1	-.222	-.149	.222	-.671*	-.222	-.149	.149	.241	.222	.222	.134	-.222	-.149	-.356	-.149	.389	-.222	-.149	-.056
Sig. (2-tailed)	.511		.511	.662	.511	.024	.511	.662	.662	.476	.511	.511	.695	.511	.662	.282	.662	.237	.511	.662	.869
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_3 Pearson Correlation	-.222	-.222	1	-.149	.389	-.149	.389	-.149	.671*	.770**	.389	1.000**	.134	.389	.671*	.134	.671*	.389	.389	-.149	.626*
Sig. (2-tailed)	.511	.511		.662	.237	.662	.237	.662	.024	.006	.237	.000	.695	.237	.024	.695	.024	.237	.237	.662	.039
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_4 Pearson Correlation	.671*	-.149	-.149	1	.671*	-.100	.149	.100	.100	.194	.149	.149	.239	.671*	-.100	.418	-.100	-.149	-.149	-.100	.129
Sig. (2-tailed)	.024	.662	.662		.024	.770	.662	.770	.770	.568	.662	.662	.479	.024	.770	.200	.770	.662	.662	.770	.706
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_5 Pearson Correlation	.389	-.222	.389	.671*	1	-.149	.389	-.149	.671*	.241	.389	.389	.134	1.000**	.671*	.624*	.671*	.389	.389	-.149	.750**
Sig. (2-tailed)	.237	.511	.237	.024		.662	.237	.662	.024	.476	.237	.237	.695	.000	.024	.040	.024	.237	.237	.662	.008
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_6 Pearson Correlation	-.149	.671*	-.149	-.100	.149	1	-.149	.100	.100	.516	-.149	-.149	.418	-.149	-.100	-.239	-.100	.671*	-.149	-.100	.129
Sig. (2-tailed)	.662	.024	.662	.770	.662		.662	.770	.770	.104	.662	.662	.200	.662	.770	.479	.770	.024	.662	.770	.706
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

soal_7	Pearson Correlation	.389	-	.389	-	.389	-	1	-	.671*	.241	.389	.389	.134	.389	.671*	.134	.671*	.389	.389	-.149	.564
	Sig. (2-tailed)	.237	.511	.237	.662	.237	.662		.662	.024	.476	.237	.237	.695	.237	.024	.695	.024	.237	.237	.662	.071
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_8	Pearson Correlation	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	.671*	-	.418	-.149	-.100	.418	-.100	-.149	.671*	-.100	.129
	Sig. (2-tailed)	.149	.149	.149	.100	.149	.100	.149		.100	.194	*	.149	.418	.662	.770	.200	.770	.662	.024	.770	.706
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_9	Pearson Correlation	-	-	.671*	-	.671*	-	.671*	-	1	.516	.671*	.671*	.418	.671*	1.00	.418	1.00	.671*	.671*	-.100	.878**
	Sig. (2-tailed)	.149	.149	*	.100	*	.100	*	.100		.104	.024	.024	.200	.024	.000	.200	.000	.024	.024	.770	.000
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_10	Pearson Correlation	-	.241	.770**	-	.241	.516	.241	-	.516	1	.241	.770**	.386	.241	.516	-.039	.516	.770*	.241	-.194	.625*
	Sig. (2-tailed)	.389	.476	.006	.568	.476	.104	.476	.568	.104		.476	.006	.241	.476	.104	.910	.104	.006	.476	.568	.040
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_11	Pearson Correlation	-	-	.389	-	.389	-	.389	.671*	.671*	.241	1	.389	.624*	.389	.671*	.624*	.671*	.389	1.00	-.149	.750**
	Sig. (2-tailed)	.511	.511	.237	.662	.237	.662	.237	.024	.024	.476		.237	.040	.237	.024	.040	.024	.237	.000	.662	.008
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_12	Pearson Correlation	-	-	1.00	-	.389	-	.389	-	.671*	.770**	.389	1	.134	.389	.671*	.134	.671*	.389	.389	-.149	.626*
	Sig. (2-tailed)	.511	.511	.000	.662	.237	.662	.237	.662	.024	.006	.237		.695	.237	.024	.695	.024	.237	.237	.662	.039

	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	
soal_13	Pearson Correlation	-.356	.134	.134	-.239	.134	.418	.134	.418	.418	.386	.624*	.134	1	.134	.418	.214	.418	.624*	.624*	.418	.606*
	Sig. (2-tailed)	.282	.695	.695	.479	.695	.200	.695	.200	.200	.241	.040	.695		.695	.200	.527	.200	.040	.040	.200	.048
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_14	Pearson Correlation	.389	-.222	.389	.671*	1.00	-.0**	.149	.389	-.671*	.241	.389	.389	.134	1	.671*	.624*	.671*	.389	.389	-.149	.750**
	Sig. (2-tailed)	.237	.511	.237	.024	.000	.662	.237	.662	.024	.476	.237	.237	.695		.024	.040	.024	.237	.237	.662	.008
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_15	Pearson Correlation	-.149	-.149	.671*	-.100*	.671*	-.100*	.671*	-.100*	1.00	.516	.671*	.671*	.418	.671*	1	.418	1.00	.671*	.671*	-.100	.878**
	Sig. (2-tailed)	.662	.662	.024	.770	.024	.770	.024	.770	.000	.104	.024	.024	.200	.024		.200	.000	.024	.024	.770	.000
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_16	Pearson Correlation	.134	-.356	.134	.418	.624*	-.239	.134	.418	.418	-.039	.624*	.134	.214	.624*	.418	1	.418	.134	.624*	-.239	.556
	Sig. (2-tailed)	.695	.282	.695	.200	.040	.479	.695	.200	.200	.910	.040	.695	.527	.040	.200		.200	.695	.040	.479	.076
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_17	Pearson Correlation	-.149	-.149	.671*	-.100*	.671*	-.100*	.671*	-.100*	1.00	.516	.671*	.671*	.418	.671*	1.00	.418	1	.671*	.671*	-.100	.878**
	Sig. (2-tailed)	.662	.662	.024	.770	.024	.770	.024	.770	.000	.104	.024	.024	.200	.024	.000	.200		.024	.024	.770	.000
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_18	Pearson Correlation	-.222	.389	.389	-.149	.671*	.389	-.149	.671*	.770	-.389	.389	.624*	.389	.671*	.134	.671*	1	.389	-.149	.750**	

	Sig. (2-tailed)	.511	.237	.237	.662	.237	.024	.237	.662	.024	.006	.237	.237	.040	.237	.024	.695	.024		.237	.662	.008
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_19	Pearson Correlation	-	-	.389	-	.389	-	.389	.671*	.671*	.241	1.000**	.389	.624*	.389	.671*	.624*	.671*	.389	1	-.149	.750**
	Sig. (2-tailed)	.511	.511	.237	.662	.237	.662	.237	.024	.024	.476	.000	.237	.040	.237	.024	.040	.024	.237		.662	.008
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
soal_20	Pearson Correlation	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	.418	-.149	-.100	-.239	-.100	-.149	-.149	1	-.121
	Sig. (2-tailed)	.662	.662	.662	.770	.662	.770	.662	.770	.770	.568	.662	.662	.200	.662	.770	.479	.770	.662	.662		.723
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
Skor_Total	Pearson Correlation	.006	-	.626*	.129	.750**	.129	.564	.129	.878**	.625*	.750**	.626*	.606*	.750*	.878*	.556	.878*	.750*	.750*	-.121	1
	Sig. (2-tailed)	.987	.869	.039	.706	.008	.706	.071	.706	.000	.040	.008	.039	.048	.008	.000	.076	.000	.008	.008	.723	
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 10

Tabel Nilai r Product Moment

n	Taraf signifikan		n	Taraf signifikan	
	5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	22	0,423	0,537
4	0,950	0,990	23	0,413	0,526
5	0,878	0,959	24	0,404	0,515
6	0,811	0,917	25	0,396	0,505
7	0,754	0,874	26	0,388	0,496
8	0,707	0,834	27	0,381	0,487
9	0,666	0,798	28	0,374	0,478
10	0,632	0,765	29	0,367	0,470
11	0,602	0,735	30	0,361	0,463
12	0,576	0,708	31	0,355	0,456
13	0,553	0,684	32	0,349	0,449
14	0,514	0,661	33	0,344	0,442
15	0,497	0,641	34	0,339	0,436
16	0,482	0,623	35	0,334	0,430
17	0,482	0,606	36	0,329	0,424
18	0,468	0,590	37	0,329	0,418
19	0,456	0,575	38	0,325	0,413
20	0,444	0,561	39	0,320	0,408
21	0,433	0,549	40	0,316	0,403

N = 12, maka taraf signifikan 0,576

Lampiran 11

PERHITUNGAN RELIABILITAS SOAL PILIHAN GANDA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.854	20

Lampiran 12

HASIL TINGKAT KESUKARAN SOAL

Statistics

		soal	Skor_																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
N	Valid	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.82	.82	.82	.91	.82	.91	.82	.91	.91	.73	.82	.82	.64	.82	.91	.64	.91	.82	.82	.91	16.55

Lampiran 13

DATA HASIL UJI COBA POSTEST KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	Nomor Soal												SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	X1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	92
2	X2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
3	X3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	10	83
4	X4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	92
5	X5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	83
6	X6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
7	X7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	10	83
8	X8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	83
9	X9	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	83
10	X10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
11	X11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	92
12	X12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100
13	X13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	10	83
14	X14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
15	X15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	92
16	X16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	83
17	X17	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	92

Lampiran 14

DATA HASIL UJI COBA POSTEST KELAS KONTROL

No	NAMA	Nomor Soal												SKOR	NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	X1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	83
2	X2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	83
3	X3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10	83
4	X4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
5	X5	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	75
6	X6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	10	83
7	X7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	10	83
8	X8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	83
9	X9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	9	75
10	X10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	92
11	X11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	83
12	X12	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	83
13	X13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10	83
14	X14	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92
15	X15	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9	83
16	X16	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	83
17	X17	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	9	73

Lampiran 15

**NILAI *PRETEST POSTEST* KELAS KONTROL
DAN KELAS EKSPERIMEN**

No	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
1	70	92	73	83
2	80	100	75	83
3	73	83	65	83
4	78	92	76	92
5	75	83	70	75
6	80	100	75	83
7	70	83	73	83
8	78	83	78	83
9	80	83	70	75
10	70	92	75	92
11	80	92	70	83
12	75	100	73	83
13	80	83	65	83
14	78	92	70	92
15	76	92	75	83
16	80	83	70	83
17	75	92	65	75

Lampiran 16

UJI NORMALITAS HASIL PERHITUNGAN UJI NORMALITAS

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Eksperimen	.199	17	.073	.840	17	.008
	Pre Test Kontrol	.164	17	.200*	.907	17	.089

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 17

UJI NOMOGENITAS

HASIL PERHITUNGAN UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	2.395	1	32	.132
Based on Median	1.140	1	32	.294
Based on Median and with adjusted df	1.140	1	31.872	.294
Based on trimmed mean	2.577	1	32	.118

Lampiran 18

**PERHITUNGAN INDEPENDENT SAMPLE T TEST
INDEPENDENT SAMPLES TEST**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.395	.132	3.577	32	.001	7.059	1.974	3.039	11.079
	Equal variances not assumed			3.577	30.997	.001	7.059	1.974	3.034	11.084

Lampiran 19

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

Pretest dan Posttest

Di Kelas Eksperimen (menggunakan media)



Di Kelas Kontrol (menggunakan buku guru tetapi tanpa media *flipbook*)



Lampiran 20

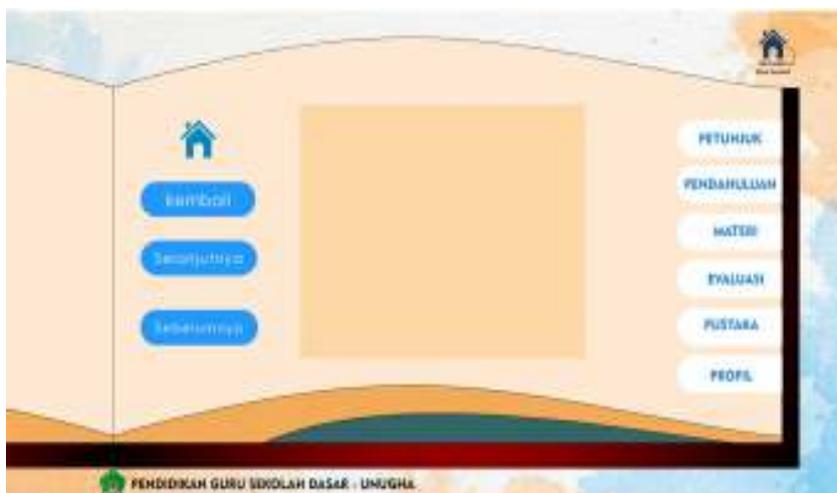
Gambaran Produk Hasil Penelitian Pengembangan



Tampilan Menu



Deskripsi Produk



Tampilan Petunjuk Penggunaan Media



Sikap Kepahlawanan

- ◆ Indonesia mempunyai pahlawan-pahlawan nasional yang berjuang untuk merdeka dan mempertahankan kemerdekaan.
Siapa sajakah mereka? Apa yang telah mereka perjuangkan?
Sikap kepahlawanan seperti apa yang mereka miliki?
- ◆ Salah satu peringatan raja-raja pada masa Islam yang diartikan adalah sikap kepahlawanan. Sikap ini menggunakan sikap para pejuang pada masa penjajahan Belanda.

Sebelumnya Selanjutnya

Mari Mengenal Pahlawan!

- Cat Hwa Dien
- Dewi Sartika
- R. Diponegoro
- R. Amasari
- Silangmengaraja
- Kapitan Pattimura
- Sutan Sjahrir

Lanjutan

Cermin Cembung dan Cekung

Cermin dan lensa merupakan alat optik. Alat optik adalah alat yang prinsip kerjanya berdasarkan hukum-hukum pemantulan dan pembiasan cahaya.

1. Cermin Cembung
 Cermin cembung memiliki permukaan berbentuk cembung. Ia berfungsi untuk menyebarkan cahaya. Cermin cembung berfungsi untuk memantulkan dan memfokuskan cahaya yang datang. Cermin cembung biasanya biasa disebut cermin spion karena bentuknya berbentuk alur cahaya tersebut. Tidak hanya cermin cembung karena di belakang cermin sehingga benda maya dan berbalik arah.

MULAI
SELESAI

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR - UNHIGA

Ayo Kerjakan Soal Berikut!

PERHATIAN!

1. Kerjakan soal berikut dengan jujur, tulus, dan teli-teli.
2. Klik Tombol A,B,C,D,E sesuai jawaban yang kamu anggap benar.
3. Pastikan jawaban kamu sudah benar sebelum mengklik jawaban.
4. Ulangi soal untuk mendapatkan nilai yang lebih bagus.
5. Dalam pengerjaan soal tidak dibatasi waktu.
6. Klik tombol "MULAI" untuk memulai mengerjakan soal.

MULAI

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR - UNHIGA

Referensi

1. Aggaf, Aggaf, dkk. (2017). *Tema 5 Pahlawanmu*. Revisi 2017 (buku guru). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Aggaf, Aggaf, dkk. (2017). *Tema 5 Pahlawanmu*. Revisi 2017 (buku siswa). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Mulya, Sri, dkk. (2017). *Buku Ajar dan Pembelajaran Abad ke-21*. Revisi 2017. Solo: Pustaka Tiara.
4. Video Sumber Youtube.com/Paridiana
5. Ayo Ganda! Frekuensi.com/Thaidings

MULAI

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR - UNHIGA

Lampiran 21

Bukti Submit Publikasi Jurnal Sinta 3

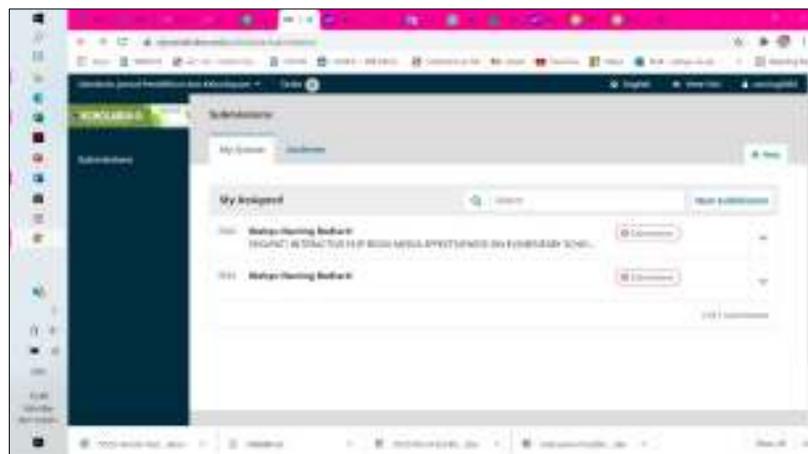
Judul Artikel

Bahasa Indonesia :

Efektivitas Media Flipbook Interaktif Sekapati Pada Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar

Bahasa Inggris:

Sekapati Interactive Flipbook Media Effectiveness On Elementary School Listening Skills



Lampiran 22

Tanda terima honorarium Anggota Peneliti



Kelembagaan Penelitian
Tujuh Ribu Lima Ribu Rupiah
Honorarium Pembantu Penelitian
1 Nov 21
7.000,-
[Signature]

Kelembagaan Penelitian
Tujuh Ribu Lima Ribu Rupiah
Honorarium Pembantu Penelitian
1 Nov 21
7.000,-
[Signature]

Lampiran 23

Tanda terima biaya kuota dan transportasi



Kota dan penelitian
Berikut adalah data (1000 ribu rupiah)

Kuota	50.000
Transport	7.000
	120.000,-

1 Nov 2021
[Signature]
Ket. Penelitian

Lampiran 24

Biaya Publikasi Jurnal Sinta 3

