

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA FLIPBOOK DALAM RANGKA MENINGKATKAN LITERASI ANAK USIA DINI PAUDQU AL-FATAH BOGOR

Erminawati¹, Zainal Abidin Arief², Masitowati Gatot³

Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor
erminzahra@gmail.com¹, drzainal.abidinarif@gmail.com²,
gatotmasito@gmail.com³

Abstract

This study aims to analyze: (1) the development of a multimedia flipbook in order to improve literacy for early childhood at Paudqu Al-Fatah Bogor. (2) the feasibility of developing a multimedia flipbook in order to improve literacy for early childhood at Paudqu Al-Fatah Bogor. 3) The effectiveness of developing multimedia flipbooks in order to improve children's literacy Early Childhood Education Al-Fatah Bogor. This research method is development research or also called Research and Development (R&D) using the Borg and Gall and Dick and Carey models. Subject in research this is Early Childhood Paudqu Al-Fatah Bogor.

The conclusions of this study are (1) the procedure for developing a multimedia flipbook in order to improve literacy for early childhood at Paudqu Al-Fatah Bogor using the Borg and Gall development model combined with the Dick and Carey model which consists of 10 stages. (2) the results of the feasibility test include (a) the results of the learning material test obtained a percentage of 94% and is categorized as very good; (b) the results of the learning media test are 95% and are in the very good category; and (c) the results of the learning design test are 95% and are categorized as very good. Based on the results of the One to One test, it is classified as being in the very good category (90%), the results of the small group test are categorized as good (87.5%) and the results of the large group test are also in the very good category (95%). To find out the effectiveness of using flipbook multimedia, it is done through testing the N-Gain value from the pre-test and post- test results, which is 0.79 (79%). Based on these values, it can be concluded that the multimedia flipbook is very effective to use.

Keywords: *Development, multimedia, flipbook, literacy, early childhood*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) pengembangan multimedia flipbook dalam rangka meningkatkan literasi anak usia dini di Paudqu Al-Fatah Bogor. (2) kelayakan pengembangan multimedia flipbook dalam rangka peningkatan literasi anak usia dini di Paudqu Al-Fatah Bogor. 3) Efektivitas pengembangan multimedia flipbook dalam rangka peningkatan literasi anak PAUD Al-Fatah Bogor. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau disebut juga Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall dan Dick and Carey. Subjek dalam penelitian ini PAUDqu Al-Fatah PAUD Bogor.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) prosedur pengembangan multimedia flipbook dalam rangka meningkatkan literasi anak usia dini di Paudqu Al-Fatah Bogor menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dipadukan dengan model Dick and Carey yang terdiri dari 10 tahap. (2) hasil uji kelayakan meliputi (a) hasil uji materi pembelajaran diperoleh persentase 94% dan dikategorikan sangat baik; (b) hasil tes media pembelajaran adalah 95% dan berada pada kategori sangat baik; dan (c) hasil tes desain pembelajaran adalah 95% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji One to One tergolong dalam kategori sangat baik (90%), hasil uji kelompok kecil berkategori baik (87,5%) dan hasil uji kelompok besar adalah juga dalam kategori sangat baik (95%). Untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia flipbook dilakukan melalui pengujian nilai N-Gain dari hasil pre-test dan post-test

yaitu sebesar 0,79 (79%). Berdasarkan nilai-nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia flipbook sangat efektif digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, multimedia, flipbook, literasi, anak usia dini.

A. PENDAHULUAN

Menumbuhkan minat anak pada jenjang prabaca dan pembaca dini kepada teks (materi cetak atau digital) merupakan salah satu strategi literasi. Pengenalan literasi kepada anak pada jenjang ini tentu tidak dimaknai sempit sebagai kegiatan membaca dalam pengertian mengeja huruf (decoding). Saat ini literasi lebih mengarah kepada pemahaman anak terhadap bahan bacaan. Anak dapat menyimak dan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Literasi bermanfaat melatih kemampuan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak dan mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang sekolah selanjutnya.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di sekolah PAUDQU Al-Fatah Desa Klapanunggal Kecamatan Klapanunggal Bogor, pembelajaran di kelas diajarkan dengan menggunakan metode ceramah. Penguasaan bahasa anak usia 4- 5 tahun di sekolah ini belum sesuai harapan. Pengetahuan anak tentang bentuk dan fungsi tulisan (membaca praaksara) masih rendah. Kosakata anak masih terbatas dan anak masih kesulitan menceritakan kembali sebuah cerita. Rendahnya kemampuan literasi ini disebabkan kurang tersedianya bahan bacaan untuk anak- anak sekolah Paudqu Al-Fatah Bogor. Bahan bacaan yang tersedia hanya media cetak seperti majalah dan buku cerita beberapa buah. Buku-buku ini berwarna hitam putih sehingga kurang menarik minat anak untuk membaca buku. Rendahnya minat baca peserta didik juga disebabkan kurang beragamnya buku-buku yang ada. Selain itu, belum tersedia bahan bacaan secara digital. Padahal semua orangtua peserta didik memiliki smartphone yang dapat digunakan untuk mengakses bahan bacaan digital.

Pada era digital saat ini, belajar lebih praktis dan menyenangkan menggunakan ponsel pintar (smartphone). Penggunaan smartphone tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja tetapi anak-anak pun sudah pandai mengoperasikannya. Kaitannya dengan literasi, smartphone dapat digunakan sebagai alat mengakses bahan bacaan digital yang praktis, mudah, dan menyenangkan. Terlebih dalam situasi pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, peserta didik dapat memanfaatkan waktunya dengan membaca buku. Guru dan orangtua membutuhkan media pembelajaran digital yang memungkinkan digunakan siswa untuk belajar di rumah. Salah satu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan bersifat digital untuk menunjang perkembangan bahasa anak usia dini adalah multimedia flipbook. Flipbook buku cerita tersebut digunakan sebagai media belajar untuk meningkatkan literasi anak usia dini. Multimedia flipbook dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.

Multimedia flipbook ini sangat berbeda dengan e-book pdf biasa. Multimedia flipbook ini lebih menarik dan dilengkapi dengan suara yang akan menarik anak untuk membaca dan memahami isi cerita. Selanjutnya pemilihan Paudqu Al-Fatah sebagai lembaga sekolah yang akan menjadi tempat penelitian, yaitu melalui beberapa pertimbangan berdasar obeservasi awal peneliti, pertama Paudqu Al- Fatah merupakan salah satu PAUD binaan penulis, kedua Paudqu Al-Fatah mempunyai fasilitas pembelajaran yang memadai seperti tablet dan terdapat wifi yang mudah diakses sehingga memungkinkan untuk dijadikan tempat penelitian dan uji coba produk yang akan dihasilkan oleh peneliti, ketiga minimnya jumlah media pembelajaran yang menarik di sekolah tersebut, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak sebagai bekal pada jenjang pendidikan berikutnya.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik dan merasa perlu untuk mengembangkan multimedia flipbook dengan memanfaatkan teknologi dan penghematan kertas (paperless). Pengembangan multimedia flipbook buku cerita anak usia dini ini dapat membuat anak aktif, memiliki imajinasi, dan memiliki karakter yang baik. Flipbook buku cerita fiksi ini disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini. Penulis akan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Flipbook Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor”.

Konsep Pengembangan Model

Menurut Sugiyono research and development (R&D) atau penelitian pengembangan adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2009, hal. 297).

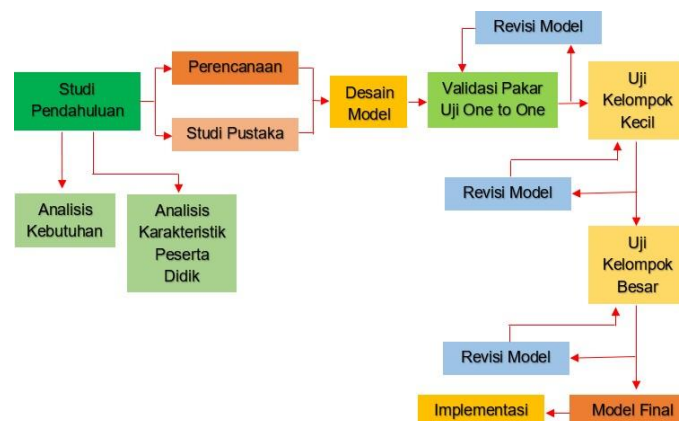
Teori yang melandasi pengembangan model adalah konsep pengembangan model instruksional yang dirumuskan oleh Association for Educational Communications & Technology (AECT). Menurut AECT pengembangan instruksional merupakan suatu pendekatan sistematis dalam desain, produksi, evaluasi, dan memanfaatkan sistem instruksional yang lengkap, meliputi semua komponen sistem yang tepat dengan suatu pola manajemen untuk menggunakannya. (Agustian, 2014, hal. 107).

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model juga dapat dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah

analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut. (R. Benny A. Pribadi, 2009, hal. 86-87).

Penelitian ini mengembangkan model Borg and Gall yang dipadukan dengan model Dick and Carey. Pemilihan model Borg & Gall berdasarkan beberapa alasan sebagai berikut: (1) model pengembangan ini memiliki tahapan-tahapan yang rinci dan sesuai untuk mengembangkan suatu produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, (2) model pengembangan ini memiliki fokus pada pengumpulan informasi untuk memperoleh gambaran awal yang nyata sehingga pengembangan produk akan benar-benar menyelesaikan masalah yang ada, dan (3) model pengembangan ini diasumsikan dapat menghasilkan flipbook yang valid karena menggunakan validasi pada skala terbatas.

Pemilihan model desain instruksional Dick and Carey dikarenakan Penelitian dan pengembangan model Dick dan Carey didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau system approach terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kedua model ini sangat cocok dipadukan untuk menghasilkan sebuah multimedia flipbook yang akan diaplikasikan kepada anak usia dini.



Gambar 1 Langkah-langkah Model Borg and Gall dan Model Dick and Carey yang dilakukan peneliti

Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Azhari, 2015).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang fikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, 2012).

Multimedia Flipbook

Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan penggunaan multimedia Flipbook. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media Flash Flipbook dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik (Ramdania, 2013). Menurut Oetomo, secara umum multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video. Media tersebut digabungkan menjadi

satu yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi, artinya informasi bahkan tidak hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya. (Oetomo, 2007, hal. 109).

Menurut Ramdania, flipbook memiliki arti buku yang membalik. Istilah flipbook diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman yang lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak. (Ramdania, 2013).

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Dengan demikian flipbook tersebut memiliki kelebihan dibandingkan dengan e-book sehingga dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang menarik dan bervariasi. Sedangkan menurut Ruslinawati, flipbook merupakan salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Flipbook maker biasa digunakan untuk mendesain buku elektronik. Selain itu, program ini juga dapat menampilkan video, gambar, animasi, tulisan, dan lain sebagainya. Guru dapat menampilkan bahan ajar yang disampaikan dalam bentuk yang lebih menarik dengan menggunakan flipbook. (Rusnilawati, 2017, hal. 191).

Buku Bergambar

Sarumpaet dalam bukunya yang berjudul Pedoman Penelitian Sastra Anak memaparkan buku cerita bergambar adalah buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar. Dalam buku ini, cerita dan gambar mempunyai fungsi yang sama untuk menyampaikan kisah. Kedua aspek tersebut disajikan seimbang untuk saling mengisi dan menjelaskan cerita yang ada. Bagi anak yang masih belum lancar membaca, buku seperti ini sangat membantu dia memahami bacaannya karena mendapat bantuan dari gambarnya yang indah dan informatif.

Bahkan seringkali seorang anak membaca buku bacaan bergambarnya lengkap dengan alur cerita yang berbeda sesuai imajinasinya. (Sarumpaet, 2010, hal. 13).

Buku cerita anak mengandung beberapa unsur penting sebagai pembangun cerita secara utuh. Penulis buku cerita anak harus memahami bahwa dunia anak-anak itu unik karena berada di antara kenyataan dan imajinasi tingkat tinggi. Keunikan ini menjadikan anak-anak tidak dapat dipandang sebagai orang dewasa dalam bentuk mungil. Anak memiliki dunianya sendiri yang harus dipahami oleh orang dewasa, apalagi oleh seorang penulis buku cerita anak. Saat membuat naskah banyak hal yang harus kita perhatikan. (Trimansyah, 2021, hal. 40).

Literasi Anak Usia Dini

Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya Literacy berasal dari bahasa Latin littera (huruf) yang artinya keaksaraan. Pengertian ini melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Kendatipun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Lebih lanjut literasi merupakan kemampuan yang terkait dengan kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Literasi anak usia dini merupakan kemampuan yang berkaitan dengan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. (Whitehead, 2004).

Menurut Mutiah dalam Kurniawan, anak usia dini adalah anak-anak yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak-anak usia dini memiliki pola-pola pertumbuhan dan perkembangan fisik baik dalam wilayah motorik kasar dan halus, kecerdasan dalam berdaya cipta, sosial emosional yang unik, bahasa yang berkembang pesat, dan antusiasme dalam komunikasi. (Kurniawan, 2020, hal. 2).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik karena mereka berada pada proses tumbuh kembang yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Karakteristik anak usia dini adalah 1) bersifat egosentris, 2) memiliki rasa ingin tahu, 3) bersifat unik, 4) memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi, 5) rentang konsentrasi pendek, 6) memiliki aktivitas bermain. (Kurniawan, 2020, hal. 4).

Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Chomsky dalam Sundari menyatakan bahwa dalam diri manusia sudah ada innate mechanism, yaitu bahwa bahasa seseorang itu ditentukan oleh sesuatu yang ada di dalam tubuh manusia atau sudah diprogram secara genetik. Meskipun pengetahuan yang ada di dalam diri anak tidak banyak mendapat rangsangan, anak tetap dapat mempelajarinya. Anak tidak sekedar meniru bahasa yang didengarkannya, tetapi juga mampu menarik kesimpulan dari pola yang ada. (Sundari, 2018).

Perkembangan bahasa sangat berhubungan dengan perkembangan kognitif anak. Ada dua tokoh yang mengemukakan hal ini, yaitu Piaget dan Vgotsky. Piaget beranggapan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungannya. Melalui interaksi anak dengan lingkungannya mereka terus memperbaiki struktur mental yang dimilikinya sehingga tercipta struktur mental yang kompleks. Agak berbeda dengan Piaget, Vygotsky beranggapan bahwa anak mengkonstruksi pengetahuannya dalam sebuah kontak sosial. Anak mengkonstruksi secara aktif pengetahuannya secara mandiri dalam konteks interaksi dengan pengasuh, keluarga atau komunitas dan masyarakat (Brewer, 2007, hal. 15).

Penerapan Literasi Pada Anak Usia Dini

Dewayani mengatakan guru dan orangtua dapat menerapkan literasi dengan cara membaca buku bersama anak. Banyak manfaat membacakan buku bagi anak antara lain:

- 1) Menanamkan nilai kepada anak melalui diskusi tentang sikap dan tindakan tokoh cerita;
- 2) Membantu anak untuk mengenali kekayaan budaya dan jati dirinya, misalnya kekayaan budaya dapat diperkenalkan melalui tokoh dongeng yang berasal dari daerah tertentu;
- 3) Meningkatkan kecakapan komunikasi verbal. Saat dibacakan cerita kesukaannya, anak biasanya akan menanggapi cerita, berkomentar, dan menjawab pertanyaan tentang cerita;
- 4) Meningkatkan kemampuan menyimak. Anak akan terlatih untuk memusatkan perhatiannya dalam rentang waktu tertentu saat mendengarkan cerita yang dibacakan;
- 5) Meningkatkan kreativitas dan daya imajinasi. Cerita yang terjadi di negeri dongeng, taman, atau hutan akan membawa imajinasi anak berkelana ke tempat- tempat yang jauh;
- 6) Mengasah ingatan. Untuk dapat memahami cerita, anak akan mengingat tempat, nama tokoh, dan menghubungkan beragam informasi dalam cerita;
- 7) Meluaskan cakrawala pengetahuan anak. Dengan mendengarkan cerita, anak mengetahui tempat, waktu, dan kejadian yang berada jauh di luar jangkauan pengetahuannya sehari-hari;
- 8) Meningkatkan kecakapan literasi visual. Anak mengamati gambar saat mencoba memahami cerita dan anak juga belajar untuk mengapresiasi beragam bentuk, warna, dan penataan gambar;
- 9) Meningkatkan kesadaran alfabetis dan fonologi. Dengan mengenali bentuk kata dalam buku, anak belajar bahwa tulisan dalam buku memiliki makna, kemudian anak juga berusaha menghubungkan bunyi dan bentuk huruf dalam teks buku;
- 10) Meningkatkan kekayaan kosakata. Cerita dalam buku memiliki kosakata yang lebih kaya daripada yang digunakan anak dalam percakapan sehari-hari. Apabila anak sering

dibacakan cerita, kosakatanya akan bertambah;

- 11)Menyiapkan anak untuk jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi. Anak yang sering dibacakan buku akan mengembangkan kemampuan konsentrasi juga mengembangkan kesadaran fonologi dan pengetahuan huruf sehingga siap untuk jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi;
- 12)Meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak. Saat mendengarkan cerita, anak belajar untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman-temannya. Mereka belajar mengemukakan pendapat dan menunggu giliran untuk bertanya atau berkomentar;
- 13)Membantu anak mengatasi permasalahannya. Anak dapat belajar dari tokoh- tokoh cerita tentang cara mengatasi permasalahan dalam cerita;
- 14)Meningkatkan rasa aman dan percaya diri. Anak mendapatkan perhatian dan kasih sayang ketika dibacakan buku. Hal ini akan meningkatkan rasa aman anak terhadap orang dewasa. Ia akan tumbuh dengan rasa aman dan percaya diri; dan
- 15)Menumbuhkan empati dan kecerdasan emosional anak. Ketika dibacakan buku, anak akan belajar untuk berempati kepada tokoh cerita. Dengan demikian, dia juga mengasah perasaan empatiknya kepada orang lain di sekitarnya. (Dewayani, 2019, hal.18).

B. METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk merancang Pengembangan Multimedia Flipbook Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor.
- 2) Untuk menganalisis kelayakan Pengembangan Multimedia Flipbook Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor.
- 3) Untuk menganalisis efektivitas Pengembangan Multimedia Flipbook Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor.

Penelitian ini dilaksanakan di Paudqu Al-Fatah Bogor yang beralamat Jalan Patuha Blok EG No 10 RT 009 RW 010 Klapanunggal Bogor. Subjek penelitian adalah peserta didik Paudqu Al-Fatah sebanyak 26 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan. Mulai dari Agustus sampai dengan November 2021.

Penelitian ini masuk dalam kawasan development (pengembangan). Sebagaimana dijelaskan oleh Zainal Arief bahwa akar dari kawasan pengembangan adalah kawasan produksi media dan perubahan dalam kemampuan media. Pada dasarnya, kawasan pengembangan dapat dideskripsikan sebagai berikut: (1) pesan yang dikendalikan oleh isi; (2) strategi pembelajaran yang dikendalikan teori dan (3) manifestasi teknologi secara fisik-

perangkat keras, perangkat lunak, dan materi pembelajaran. (Arief, 2017, hal. 154-156).

Tabel 1 Matriks Langkah Penelitian Menggunakan Prosedur Borg and Gall Dipadukan Model Dick and Carey

No.	Tahap Penelitian	Keterangan
1.	Studi Pendahuluan	a. Mengadakan pengamatan secara langsung. b. Melakukan wawancara dengan guru. c. Membagikan kuisioner untuk guru dan orangtua
2.	Perencanaan	a. Perencanaan produk. b. Menganalisis kajian pustaka. c. Merumuskan tujuan.
3.	Pengembangan Produk Awal	a. Melakukan pengembangan produk awal. b. Merancang produk berupa <i>prototype</i> . c. Menyusun alat evaluasi produk (instrumen validasi).
4.	Uji Coba Awal (One to One)	Melakukan uji coba awal untuk memperoleh masukan maupun saran tentang produk yang telah dihasilkan. a. Melakukan validasi ahli materi, desain, dan media. b. Uji one to one dengan jumlah anak 2 orang
5.	Revisi Model	Melakukan revisi untuk memperbaiki produk.
6.	Uji Coba Kelompok Kecil	Melakukan uji coba untuk mencari apakah masih ada kekurangan pada produk. Melakukan uji small group dengan jumlah anak 4 orang.
7.	Revisi Model	Melakukan revisi untuk memperbaiki Produk
8.	Uji Coba Kelompok Besar	Melakukan uji coba untuk mencari apakah masih ada kekurangan pada produk. Uji kelompok besar dengan jumlah anak 10 orang.
9.	Revisi Final	Produk telah siap digunakan sebagai pembelajaran untuk anak.
10.	Implementasi	Melakukan uji coba untuk melihat keefektifan multimedia dengan melakukan uji pretes dan postes. Uji coba efektivitas ini dilakukan kepada 10 peserta didik.

C. HASIL PENELITIAN

Analisis Kebutuhan

- 1) Hasil dari analisis kebutuhan di lapangan, ditemukan bahwa belum tersedianya buku secara digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Tersedia fasilitas perangkat dan jaringan internet di lingkungan sekolah dan rumah.
- 3) 100% guru menyatakan peserta didik memiliki kemampuan literasi yang rendah.
- 4) Sebanyak 67% guru menyatakan membutuhkan media pembelajaran digital yang dapat menarik minat baca peserta didik.
- 5) 100% guru menyatakan bahwa sarana dan prasarana di sekolah sangat mendukung adanya multimedia flipbook.

Tabel 2 Hasil Validasi dan Uji Coba

No	Validasi dan Uji Coba	Skor	Kelayakan
1.	Ahli materi	94%	Sangat layak
2.	Ahli desain	95%	Sangat layak
3.	Ahli Materi	95%	Sangat layak
4.	Uji one to one	90%	Sangat layak
5.	Uji Kelompok kecil	87,5%	Sangat Layak
6.	Uji kelompok besar	95%	Sangat layak
7.	Uji Coba Praktisi	98%	Sangat layak

Uji Efektivitas

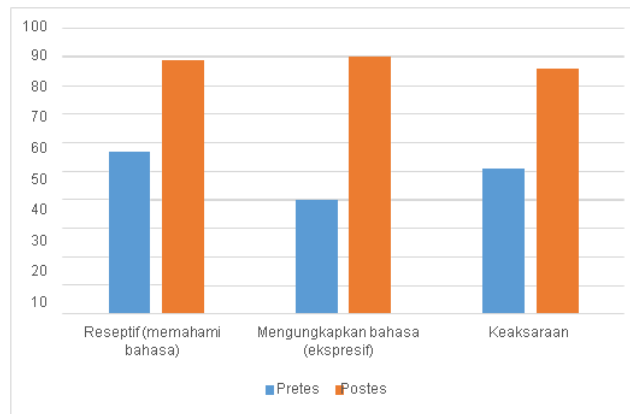
Tabel 3 Hasil Analisis Pretes – Postes

No.	Responden	Pretes	Postes	N-Gain
1	Siswa 1	50	88	0.76
2	Siswa 2	48	87	0.78
3	Siswa 3	47	80	0.62
4	Siswa 4	53	95	0.89
5	Siswa 5	47	92	0.9
6	Siswa 6	52	93	0.87
7	Siswa 7	50	78	0.56
8	Siswa 8	52	90	0.79
9	Siswa 9	52	95	0.9
10	Siswa 10	45	83	0.81
	Rata-rata	49.6	88.1	0.79

Berikut ini adalah rekapitulasi hasil pretes dan postes anak dilihat dari kemampuan literasi anak.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Pretes dan Postes Kemampuan Literasi Anak

No	Aspek	Pretes	Postes
1	Reseptif (memahami bahasa)	57%	89%
2	Mengungkapkan bahasa (ekspresif)	40%	90%
3	Keaksaraan	51%	86%



Gambar 2 Rekapitulasi Pretes dan Postes Kemampuan Literasi Anak

Hasil analisis data pretes dan postes menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi anak secara efektif. Terdapat delapan orang responden masuk pada kategori tinggi dengan nilai N-Gain lebih dari 0,7 dan dua orang responden lainnya masuk pada kategori sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$). Jika dipresentasikan rata-rata N-Gain adalah 79% yang masuk kategori efektif.

D. SIMPULAN

1. Prosedur pengembangan multimedia flipbook dalam rangka meningkatkan literasi Anak Usia Dini Paudqu Al-Fatah Bogor menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dipadukan dengan model Dick and Carey yang terdiri atas 10 tahap.
2. Hasil uji kelayakan antara lain
 - a Hasil pengujian materi pembelajaran diperoleh persentase sebesar 94% dan dikategorikan sangat baik;
 - b Hasil pengujian media pembelajaran sebesar 95% dan berada pada kategori sangat baik; dan
 - c Hasil pengujian desain pembelajaran sebesar 95% dan dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil uji one to one diklasifikasikan berada pada kategori sangat baik (90%), hasil uji kelompok kecil dikategorikan baik (87,5%) dan hasil pengujian kelompok besar juga berada pada kategori sangat baik (95%).
3. Multimedia flipbook sangat efektif meningkatkan literasi anak usia dini Paudqu Al-Fatah Bogor dengan nilai N-Gain sebesar 0,79 (79%).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Multikultural Untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 16, No. 2, Agustus , 105-116.

- Arief, Z. A. (2017). *Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan: Studi Aneka Sumber Belajar yang Berorientasi pada Student Centre dan Student Creator*. Bogor: UIKA Press.
- Brewer, J. (2007). *Introduction to early childhood education preschool primary grades sixth edition*. New York: Pearson.
- Dewayani, Sofie. (2019). *Model Pembelajaran Literasi Untuk Jenjang Prabaca dan Pembaca Dini*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kurniawan, Marwany, dan Titi Anisatul Laely. 2020. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Bandung: Penerbit Rosdakarya.
- Oetomo, B. D. (2007). *e-Education Konsep, Teknologi, dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: ANDI.
- Ramdania, Diena Randa. (2013). "Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Bandung. UPI
- Riris K., Toha-Sarumpaet (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional.
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, Weli. (2018). Pemerolehan Bahasa. *Jurnal Pendidikan. Jurnal Warna* V o l. 2, No. 1.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trimansyah, Bambang. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Kemdikbud.
- Wardaya, A., Kurniawan, N. B., & Siagian, T. H. (2022). KEBIJAKAN PUBLIK DI BIDANG PENDIDIKAN: PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI SISWA DENGAN KEMAMPUAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI VARIABEL MEDIASI. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 127-135.
- Marisda, D. H., Hamid, Y. H., Riskawati, R., Samsi, A. N., & Murniati, M. (2022). ASSESMEN FLUENCY OF THINKING, FLEXIBILITY, DAN ELABORATION CALON GURU FISIKA: DESAIN, DAN VALIDITAS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 136-142.

- Nasution, F. M., Siregar, R., & Lubis, M. J. (2022). GAYA KEPEMIMPINAN TRANSFORMASIONAL DAN KEADILAN ORGANISASI. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 143-147.
- Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BAGI KEPEMIMPINAN SEKOLAH. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 148-154.
- Silvanus, J., & Ridwan, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Praktikum dengan Google Sites Berbantuan Quizstar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa Era Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 155-163.
- Sofian, S. R. A., Subchan, W., & Sudarti, S. (2022). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN GOOGLE LENS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 176-189.
- Kurniasih, E., Arief, Z. A., & Wibowo, S. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII DI SMP SMART EKSELENSIA INDONESIA KABUPATEN BOGOR. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 11*(2), 207-215.
- Pangesty, D. A. R., Nursirwan, H., Marliah, A., Yasa, L. N., & Hartono, R. (2021). The influence of Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) model on students' written mathematical communication skills in primary school. *Technium Soc. Sci. J., 22*, 249.
- Pangesty, D. A. R., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2022). The Development of Multiple Intelligence-Based E-Books on Grade V Science Learning In Elementary Schools. *International Journal on Engineering, Science and Technology*, 214-219.
- Mursid, R., Saragih, A. H., & Hartono, R. (2022). The Effect of the Blended Project-Based Learning Model and Creative Thinking Ability on Engineering Students' Learning Outcomes. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology, 10*(1), 218-235.