

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
FLIPBOOK TEMA 6 SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU**

Rizkia Innaya Putri¹, Sumardi², Nita Karmila³.

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹ rizkiainnaya2@gmail.com, ²Sumardi@unpak.ac.id, ³nitakarmila@unpak.ac.id

ABSTRACT

Rizkia Innaya Putri, 037118110, Development of Digital Comic Flipbook-Based Media, Theme 6: My Aspiration, Sub-theme 1: My Learning Aspiration and I, 1. Learning media are essential for getting students' attention in teaching and learning activities. Therefore, it is necessary to develop learning media. This research intended to develop a digital comic learning media product based on flipbook Theme 6: My Aspiration, Sub-theme 1: My Learning Aspiration and I 1. This study employed Research and Development (R&D) method, applying the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This research started with a necessities analysis to determine the initial necessary, design learning media, develop learning media and conduct validation tests on media experts, linguists and material experts; subsequently, the implementation conducted a limited basis to 35 class IV students. The study's findings indicated that the developed Digital Comic Flipbook-Based Media had a highly feasible category. This was based on the percentage of media experts at 92%, linguists at 100%, material experts at 86% and student responses with an average acquisition at 98%. Based on the results of this study, it can be summarised that the Digital Comic Flipbook-Based Media developed was feasible to be utilised as a learning aid instrument.

Keywords: *Digital comic learning media, Flip-book, Theme 6: My Aspiration, Sub-theme 1: My Aspiration and I*

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat penting di dalam kehidupan, salah satunya di dunia pendidikan memanfaatkan bantuan alat seperti teknologi yang mampu mentransformasikan pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai inovasi baik dalam kurikulum, pembelajaran, dan

sarana prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan inovasi pembelajaran seorang pendidik dituntut untuk membuat proses pembelajaran lebih inovatif sehingga membawa peserta didik dapat belajar secara ideal.

Pada kegiatan proses pembelajaran tidak terlepas dengan namanya media pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai sarana dan memberikan suatu materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dan menjadi salah satu

faktor yang memiliki peran penting selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri Kawungluwuk yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan masih secara manual seperti menjelaskan materi menggunakan buku tematik dan ditulis di buku, kemudian memanfaatkan media gambar cetak dalam proses pembelajaran masih kurang variatif dan inovatif dari segi media pembelajaran dan juga sarana prasana sekolah jarang dimanfaatkan seperti media proyektor sehingga peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran cenderung pasif dan antusias peserta didik dinilai kurang baik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan dalam permasalahan di atas yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran.

Mengatasi hal tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, efektif, fleksibel dan efisien. Media sebelumnya berbasis manual mulai beralih ke arah digital. Salah satunya yaitu media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* merupakan

rangkaian sebuah cerita bergambar dan berkarakter menyajikan sebuah informasi berbasis media elektronik agar menarik perhatian peserta didik untuk dibaca. Komik merupakan seni dalam menyampaikan suatu informasi dengan perpaduan gambar dituangkan menggunakan media pembelajaran berisikan desain dengan tujuan untuk menginformasikan kepada penerima informasi untuk mempengaruhi perilaku target sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan (Saputra dan Ciptadi, 2019).

Komik termasuk ke dalam media visual dan bisa juga termasuk media audio visual karena susunan yang terdiri dari gambar-gambar dan kata-kata sehingga memiliki kegairahan dalam menyampaikan informasi. Menurut Nasution, (2019) komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual dengan cara penyampaian suatu informasi secara populer dan juga mudah dipahami karena informasi lebih mudah diserap dan juga teks di dalamnya lebih dimengerti dan alur pembuatannya lebih mudah.

Media pembelajaran komik digital sangat cocok untuk digunakan pada semua pembelajaran. Untuk Hal

ini mampu dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu yaitu; penelitian Media komik digital berbasis pendekatan saintifik layak digunakan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Komik digital berbasis pendekatan saintifik yang dikembangkan memiliki keunggulan yaitu cerita dalam komik digital mengandung pengalaman belajar 5M yang sistematis sebagai ciri pendekatan saintifik dan media komik digital mengikuti perkembangan teknologi sehingga media ini bersifat praktis dan mudah diakses (Sari dan Erita, 2021)

Perkembangan teknologi semakin canggih dan semakin pesat komik saat ini sangat beragam dengan perkembangan zaman. Pada saat dulu komik dalam bentuk hardcopy sekarang bisa dinikmati dalam bentuk digital bisa diakses melalui smartphone.

Pembuatan komik mengarah kepada kecanggihan teknologi dengan memanfaatkan beragam aplikasi (Utomo, 2021).

Menurut Nurdyansyah (2019) komik memiliki kelebihan yaitu komik mengandung unsur visual sehingga mampu memikat pembaca untuk terus membacanya sampai dengan tuntas.

Sedangkan menurut Hidayah, dkk (2017) peserta didik akan memiliki gairah di dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan komik digital karena dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Komik juga memiliki kelemahannya menurut Narestu, dkk. (2021) tidak semua peserta didik senang membaca komik.

Media pembelajaran komik digital berbasis flipbook termasuk jenis media interaktif melalui laman html. Menurut Fatmawati (2021) flipbok merupakan sebuah buku digital bisa berpindah halaman ke halaman berikutnya dengan membolak-balikan halaman. Flipbook penyajiannya dapat digunakan belajar secara mandiri maupun secara berkelompok (Juliansyah, dkk. 2016). Sebelum menjadi flipbook file pdf dikonversi menggunakan situs web fliphtml5 sehingga tampilan menjadi sebuah buku elektronik berbentuk flipbook (Irwansyah, 2021)

Flipbook memiliki kelebihan menurut Armadi, (2017) memiliki fitur yang memudahkan pengguna dalam membolak – balikan halaman. Sedangkan menurut Rahmawati, dkk. (2017) pembuatan flipbook sangat mudah dan juga mudah dibawa kemana – mana.

Dari permasalahan yang telah dijabarkan peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran komik digital berbasis flipbook tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (research and development). Model penelitian yang digunakan merupakan model ADDIE (analysis, design, development, implemenation, evaluation).

Uji coba produk secara terbatas pada peserta didik kelas IV berjumlah 35 siswa di SDN Kawungluwuk. Teknik pengumpulan data menggunakan data angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari validasi ahli .

Angket respon peserta didik Untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran komik digital berbasis flipbook tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 dengan menggunakan data kualitatif sebagai berikut:

Persentase = (jumlah skor jawaban responden) / (jumlah skor ideal) x 100%

Data angket kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis flipbook menggunakan skala likert memiliki 5 pilihan yaitu 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup), 2 (Kurang), 1 (Sangat Kurang). Data responden dihitung persentase kelayakan media pembelajaran menggunakan rumus :

Keterangan

P= persentase kelayakan

X= jawaban skor validitas (Nilai Nyata)

xi= Jawaban tertinggi (nilai harapan)

(Arikunto 2013)

Hasil perhitungan persentase kelayakan media kemudian diinterpretasikan sesuai tabel berikut :

Tabel 1. Persentase Kelayakan Media

No	persentase	Kriteria
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Kurang Layak
5	0%-20%	Sangat Kurang Layak

(Kurniawati dan Koeswanti, 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil deskripsi validasi para ahli setelah dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran komik digital berbasis flipbook yaitu: penilaian ahli media setelah dilakukan perbaikan/revisi memiliki persentase sebesar 92% berada tingkat kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran komik digital berbasis flipbook layak untuk dipakai di lapangan.

Berikut data kualitatif sesuai dengan saran dan komentar dari ahli media yaitu 1) Memindahkan tata letak judul dengan nama, 2) Tambahkan instruksi pada setiap halaman serta petunjuk penggunaan, 3) Warna background disamakan setiap halaman, 4) Mengubah ekspresi karakter pada saat membacakan puisi.

Gambar 1. Salah satu gambar setelah dilakukan perbaikan saran ahli media



Penilaian ahli bahasa setelah dilakukan perbaikan/revisi memiliki persentase sebesar 100% berada

tingkat kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran komik digital berbasis flipbook layak untuk dipakai di lapangan.

Berikut data kualitatif sesuai dengan saran dan komentar dari ahli bahasa yaitu 1) Tanda baca diperbaiki 2) nama orang kapital, 3) Cek KBBI gunakan kata baku setiap halaman serta petunjuk penggunaan, 4) berikan petunjuk pengerjaan soal, 5) Disesuaikan bahasa anak SD.

Gambar 2. Salah satu gambar setelah dilakukan perbaikan saran ahli bahasa



Penilaian ahli bahasa setelah dilakukan perbaikan/revisi memiliki persentase sebesar 100% berada tingkat kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran komik digital berbasis flipbook layak untuk dipakai di lapangan.

Penilaian ahli materi setelah dilakukan perbaikan/revisi memiliki persentase sebesar 86% berada tingkat kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran komik

digital berbasis flipbook layak untuk dipakai di lapangan.

Berikut data kualitatif sesuai dengan saran dan komentar dari ahli materi yaitu 1) Terlalu banyak materi yang dipaparkan, 2) Tujuan pembelajaran belum terlihat penggunaan media komik, 3) Percakapan masih bersifat penjelasan.

Setelah data diperoleh pada validasi kedua sesudah revisi data penilaian rata-rata validasi akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan pada media mengenai validitas media pembelajaran komik digital berbasis flipbook sebagai berikut :

Tabel 2. Penilaian Validator Setelah Dilakukan Revisi kelayakan

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil penilaian dari validasi ahli terhadap media pembelajaran komik digital berbasis flipbook tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Validator Setelah Dilakukan Revisi kelayakan

Validator	kriteria
Ahli media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak

Ahli materi	Sangat Layak
-------------	--------------

Validator	Rata-rata total validasi
Ahli Media	92%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	86%
Rata-rata total keseluruhan	92%

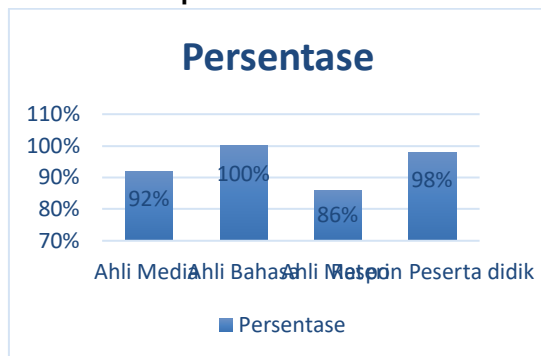
Pada kualifikasi di atas maka media pembelajaran komik digital berbasis flipbook pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 terdapat di kualifikasi “Sangat layak” untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbasis flipbook dapat diketahui dengan menggunakan data kualitatif sederhana dengan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbasis flipbook tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 di uji coba kepada peserta didik kelas IV dengan jumlah 35 responden. Hal ini memperoleh rata-rata persentase sebesar 92% jumlah ini berada pada kualifikasi “sangat layak” digunakan untuk peserta didik dalam materi tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1 sehingga

media pembelajaran komik digital berbasis flipbook tidak perlu direvisi.

Gambar 3. Tabulasi Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik



Media pembelajaran dikembangkan dengan melalui beberapa tahapan berikut ini:

1. Analisis (Analysis)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan kendala dalam kegiatan proses pembelajaran yaitu peserta didik masih menggunakan media pembelajaran cetak dan hanya mengandalkan buku tema sehingga pembelajaran monoton dan peserta didik menjadi pasif. Menurut (Firmadani, 2020) pengaruh media dalam proses pembelajaran kepada peserta didik mampu menumbuhkan kreatifitas dan ketertarikan dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil dari permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis

flipbook. Izzah dan Ma'sum (2021) komik merupakan salah satu media pembelajaran dengan menggunakan komik edukasi karena di dalamnya terdiri dari sebuah rangkaian cerita yang dikemas sangat menarik serta disajikan dalam bentuk gambar, seolah-olah peserta didik mampu merasakan kejadian secara nyata karena di dalamnya memadukan antara gambar dengan narasi dalam bentuk visual. Menurut Juliansyah, dkk. (2016) flipbook penyajiannya dapat digunakan belajar secara mandiri dengan memasukan format kedalam digital sehingga didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi lebih interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian oleh (Ayu dkk., (2021) media komik digital memiliki keunggulan yaitu cerita di dalam komik digital mengandung pengalaman belajar yang sistematis dan media komik mengikuti perkembangan teknologi sehingga media bersifat praktis dan mudah diakses. Temuan lain oleh Sari dan Erita, (2021) hasil penelitian media komik digital dinyatakan valid, praktis dan efektif.

2. Desain (design)

Desain pada komik digital bagian setiap slide memuat

Kompetensi dasar, indikator dan petunjuk penggunaan komik digital, isi dalam penyajian materi menggunakan gambar serta dilengkapi percakapan balon yang menarik membuat media pembelajaran flipbook menggunakan fliphtml5 digunakan untuk mengubah media pembelajaran agar menjadi flipbook. Media pembelajarann komik digital berbasis flipbook ini merupakan media pembelajaran interaktif menggunakan laman fliphtml5 menurut Rahima dan Putra, (2022)Rahima dan Putra (2022) fliphtml5 merupakan situs web yang dapat digunakan untuk mengubah publikasi PDF menjadi halaman flip digital sehingga tampilan lebih interaktif.

3. Pengembangan (development)

Setelah draft media pembelajaran komik digital telah selesai maka selajutnya yaitu melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebelum di uji coba terbatas kepada peserta didik agar penggunaan media komik digital lebih berkualitas. Validator menilai setiap aspek dan memberikan saran

dan komentar. Validasi di lakukan oleh ibu Resyi A Gani, S.kom,. M.Pd. sebagai ahli media dengan memberikan penilaian dengan 92%, kemudian ahli bahasa ibu Stella Thalitha, M.Pd memberikan penilaian 100%, dan ahli materi yaitu ibu yasmi, S.Pd memberikan penilaian sebesar 86%. Persentase tersebut sudah dilakukan tahap perbaikan/revisi pada media sehingga media pembelajaran komik digital berbasis flipbook bisa diimplementasikan kepada peserta didik.

4. Impelementasi (implementation)

Media pembelajaran komik digital berbasis flipbook yang sudah melalui tahap validasi ooleh para ahli selanjutnya di uji coba secara terbatas atau di impelementasikan kepada peserta didik yang berjumlah 35 siswa di kelas IV SDN Kawungluwuk. Hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan memperoleh persentase sebesar 98%. Sehingga media pembelajaran sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan proses belajar mengajar.

5. Evaluasi (evaluation)

Evaluasi merupakan tahap untuk melihat peningkatkan terhadap

media yang dikembangkan kepada peserta didik, penelitian ini hanya sampai implementasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital berbasis flipbook mendapatkan penilaian validasi ahli media sebesar 92%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi sebesar 86% dan angket respon peserta didik terhadap media sebesar 98%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Armadi, A. (2017) "Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD," *Jurnal Autentik*, 1(1), hal. 55–67, 2548–9119. Tersedia pada: <https://autentik.stkipgrisumene.ac.id/index.php/autentik/article/view/6>.
- Ayu, S. et al. (2021) "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA," 5(1), hal. 115–121.
- Fatmawati, N. D. (2021) "Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis flash pada materi usaha dan energi kelas X SMA," *SKRIPSI Mahasiswa UM*, 9(3), hal. 213–220. Tersedia pada: <http://mulok.library.um.ac.id/index3.php/81579.html>.
- Firmadani, F. (2020) "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), hal. 93–97. Tersedia pada: http://ejurnal.mercubuanayogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S. dan Sudiyanto, S. (2017) "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), hal. 239. doi: 10.24832/jpnk.v2i2.588.
- Juliasnyah, W. A., Suryani, N. dan Sutimin, L. A. (2016) "Matematika dalam Multimedia Flipbook: Kreatifitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa," *Teknodika*, 14(1), hal. 51. doi: 10.20961/teknodika.v14i1.34701.
- Komposisi, P. et al. (2021) "Gondang : Jurnal Seni dan Budaya HTML5 TERINTEGRASI PLATFORM VIDEO ONLINE PADA Guide To The Basic Composition Based On HTML 5 Flip Intergrated Online Video Platform in Learning Art Culture in," 5(2), hal. 258–263.
- Kurniawati, U. dan Koeswanti, H. D. (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, 5(2), hal. 1046–1052. doi:10.31004/basicedu.v5i2.843.

- Narestuti, A. S. et al. (2021)
"Bioedusiana," 6(20), hal. 305–317.
- Rahima, R. dan Putra, A. P. (2011)
"Validitas Dan Keterbacaan Peserta Didik Kelas X Sma Terhadap Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Flip Html5 Konsep Protista," hal. 570–580.
- Rahmawati, D., Wahyuni, S. dan Yushardi (2017)
"Pengembangan media pembelajaran flipbook pada materi gerak benda di Smp," Jurnal Pembelajaran Fisika, 6(4), hal. 326–332. Tersedia pada:
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/6213>.
- Saputra, F. A. dan Ciptadi, S. G. (2019) "Komik Digital Sebagai Strategi Bisnis Media Online," Journal of Strategi Communication, 9(2), hal. 11–19. Tersedia pada:
<http://journal.univpancasila.ac.id/index.php/coverage/article/view/1122>.
- Sari, R. G. dan Erita, Y. (2021)
"Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar," 4(1), hal. 3126–3136.
- Sugiyono. 2019. Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta (Rahmawati, Wahyuni dan Yushardi, 2017)

: