



DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA BASED FLIPBOOK TO IMPROVE UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF MUTUAL COOPERATION LIFESTYLE MATERIAL GRADE IV SDN NGENI 05 BLITAR DISTRICT

Nurlaila Allatif¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

E-mail : allatifnurlaila@gmail.com

Naskah diterima: 01 Agustus, 2024, direvisi: 29 September, 2024, diterbitkan: 30 September, 2024

ABSTRACT

The aim of this research is to develop learning media, namely flipbook-based digital comics, to improve class IV students' understanding of the concept of mutual cooperation material. The research method uses Research and Development (R&D) research with the ASSURE research model. The instruments used in this research were tests and questionnaires. Tests are used to measure the increase in students' understanding of concepts. Questionnaires are used to measure the validity of media, material, language and product attractiveness. The research results showed an increase in student understanding by 70%. This is proven by the final result of the N-Gain value reaching 0.70 in the "High" category. Meanwhile, the validity results were 80% (material expert), 100% (media expert), 95% (linguist), 87% (product attractiveness).

Keywords: digital comics, flipbook, concept understanding

ABSTRAK

Tujuan dari studi ini mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk komik digital berbasis flipbook demi mengembangkan pengetahuan konsep murid kelas IV materi gotong royong. Metode penelitian pengembangan Reserch and Development (R&D) digunakan pada penelitian ini dengan model penelitian ASSURE. Tes dan angket digunakan sebagai instrumen penelitian ini. Kegunaan tes yaitu sebagai pengukur peningkatan pemahaman konsep siswa. Sementara kegunaan angket yaitu sebagai pengukur kevalidan media, materi, bahasa, dan kemenarikan produk. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 70% . Hal tersebut dibuktikan dengan hasil akhir nilai N-Gain yaitu 0.70 yang berkategori "Tinggi". Sedangkan hasil kevalidan memperoleh 80% (ahli materi), 100% (ahli media), 95% (ahli bahasa), 87% (kemenarikan produk).

Kata Kunci: komic digital, flipbook, pemahaman konsep

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan esensial dalam kehidupan manusia yang sangat vital karena melalui pendidikan, manusia dapat menggali potensi yang dimilikinya melalui proses belajar, sehingga mampu memenuhi kebutuhan hidupnya. Tahap pendidikan anak di sekolah dasar merupakan fase awal yang sangat penting dalam membentuk karakter, kemampuan, dan sikap anak. Pendidikan sekolah dasar bertujuan membentuk akhlak, kepribadian, dasar kecerdasan, serta kemampuan supaya mandiri serta melanjutkan pendidikan, sekaligus mempersiapkan mereka untuk hidup dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penelitian pada tanggal 21 Desember 2023 di SDN Ngeni 5 Kabupaten Blitar, peserta didik kelas IV dan guru wali kelas pada pelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti menemukan kegiatan belajar mengajar yang kurang aktif. Siswa kurang konsentrasi dan tidak memperhatikan penjelasan guru dikarenakan media pembelajaran yang di gunakan oleh guru tidak menarik fokus peserata didik. Penggunaan buku teks tetap menjadi fokus guru tanpa melibatkan media lain. Metode ceramah dan penulisan di papan tulis masih menjadi metode yang mendominasi pembelajaran. Hal ini membuat anak didik kurang aktif, yang akhirnya berdampak pada menurunnya pemahaman mereka.

Berdasarkan analisis situasi di SDN Ngeni 5, penelitian diperlukan karena adanya permasalahan kurangnya pemahaman konsep pola hidup bergotong-royong dengan menambah media pembelajaran yang belum ada. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah membuat aktivitas belajar mengajar menjadi lebih menarik, jelas, serta mampu mendorong peningkatan kualitas hasil belajar. Media pembelajaran juga memungkinkan pelaksanaan aktivitas belajar bisa di berbagai waktu maupun tempat, serta membantu mengubah peran pendidikan menjadi lebih produktif (S & Rohani, 2018). Maka dari hal tersebut, salah satu media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai pola hidup bergotong-royong adalah komik digital berbasis *flipbook*.

Komik yaitu suatu seni dengan memanfaatkan gambar-gambar diam yang dirangkai demi membentuk sebuah cerita. Pada umumnya, teks ditambahkan serta dicetak di atas kertas. Komik berbentuk gambar berseri tentu menjadikannya memiliki keunikan sendiri untuk menjadi media pembelajaran yang mampu menyajikan peristiwa kronologis (Gunawan & Sujarwo, 2022). Sesuai pendapat di atas, Gunawan & Sujarwo (2022) mengungkapkan bahwasanya komik bisa disesuaikan dengan konten materi serta bahasa yang dipakai dalam konteksnya.

Komik mampu memicu kreativitas dan juga imajinasi anak didik melalui penggambaran peristiwa tertentu yang di dalamnya melibatkan beberapa karakter. Ditambah lagi, dialog ditampilkan berbentuk balon yang berisikan kata-kata keluar dari karakter, menandakan percakapan. Teks cerita di komik tersusun rapi dan saling terkait antara elemen visual berupa gambar dan elemen verbal berupa kata-kata. Selaras dengan pendapat Narestuti et al., (2021), komik digital mempermudah siswa dalam memahami gambar secara menyeluruh, menyampaikan ide dengan jelas, dan menyusun cerita secara teratur, sehingga bermanfaat untuk proses belajar. Dengan demikian, komik yang bisa dipahami secara mudah ini mampu menarik berbagai kelompok usia serta populer sebagai media.

Komik digital memiliki berbagai keunggulan mempunyai bentuk yang tidak dapat dirobek, basah karena hujan atau tersiram air, mudah untuk didapatkan, dan kebanyakan mempunyai warna sehingga menarik. Keunggulan utama komik adalah kemampuannya untuk disimak ulang oleh siswa ketika hendak kembali memahami materi yang disajikan dalam komik tersebut. Untuk mengembangkan ini, maka aplikasi seperti Canva serta FlipHTML5 dipakai. Canva adalah alat desain *online* untuk membuat berbagai jenis materi grafis seperti poster dan brosur. Di sisi lain, FlipHTML5 adalah perangkat lunak yang mengubah file PDF menjadi format buku digital yang bisa dibalik. Aplikasi ini bisa diakses secara online lewat smartphone komputer, dan laptop (Mahya, 2023). Sesuai pemaparan Fatih & Alfi, (2021), jika pemanfaatan suatu teknologi tidak optimal, maka bisa memicu banyak masalah khususnya dalam bidang pendidikan. Meskipun kita berada pada era digital, namun perkembangan IPTEK terus berlanjut (Alfi et al., 2022).

Fokus pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* adalah menyajikan materi mengenai pola hidup gotong-royong di lingkungan sekolah dan

masyarakat. Materi ini akan disertai dengan gambar-gambar contoh penerapan gotong-royong di sekolah dan masyarakat, serta mempergunakan bahasa yang bisa dipahami secara mudah serta disesuaikan buku pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan langkah mengembangkan media ini untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pola hidup gotong-royong kelas IV SDN Ngeni 05.

2. Metodologi

Metode penelitian dan pengembangan dan *Research and Development* (R&D) digunakan pada penelitian ini. Ini dipergunakan guna bertujuan mendapatkan produk baru serta kemudian melakukan pengujian terhadap efektivitas produk yang sudah disebutkan (Sugiyono, 2022). Peneliti menggunakan model pengembangan *ASSURE*, dengan 6 tahap, yakni: (1) analisis pembelajar, (2) perumusan standar dan tujuan, (3) pemilihan teknologi, strategi, materi dan media, (4) penerapan media, teknologi dan materi, (5) melibatkan partisipasi peserta didik dan (6) evaluasi dan revisi.”

Model *ASSURE* bisa dikatakan sebagai sebuah paradigma desain pembelajaran yang berpusat pada penggunaan media dan materi pelajaran secara strategis untuk menarik perhatian siswa, mendorong pembelajaran aktif, serta menyediakan kurikulum yang menarik, efektif, dan efisien. Metode, media, materi pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelaslah yang sangat membentuk teknik belajar siswa karena model *ASSURE* tidak membahas hal tersebut secara langsung.

Perhitungan *N-Gain Score* untuk memperoleh hasil *N-Gain Score* yaitu sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{maks} - Sp_{pre}}$$

Keterangan :

Sp_{post} = Skor Post Angket

Sp_{pre} = Skor Pre Angket

Sm_{maks} = Skor Maximal

3. Hasil dan Pembahasan

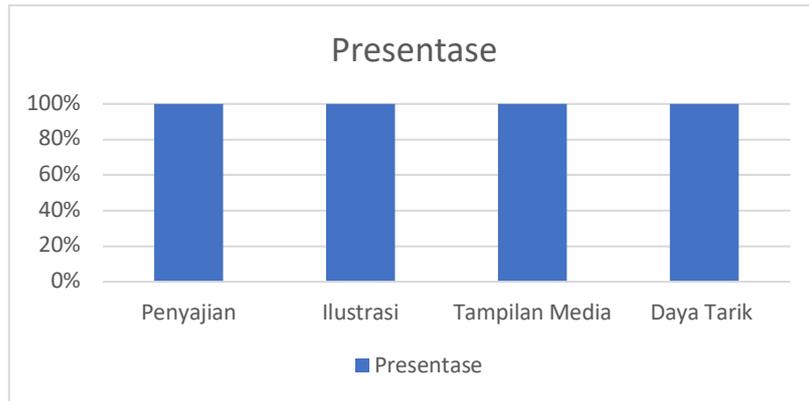
3.1 Hasil

Hasil produk pengembangan penelitian ini adalah bahan ajar berupa komil digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas IV SDN Ngeni 05. Penelitian pengembangan ini akan mencakup pembahasan mengenai proses tahapan pengembangan produk, evaluasi kelayakan media dari sudut pandang guru, dan dampak terhadap pemahaman konsep siswa. Model *ASSURE* diterapkan dalam penelitian ini, yang melibatkan tahapan, yakni *Analyze learners; State Standards and Objectives; Select media, strategies, and Resources; Utilize Resources; Require learner participation; Evaluate and revise.*

Berdasarkan data validasi dari penilaian para ahli terhadap media komik digital berbasis *flipbook* adalah sebagai berikut.

3.1.1 Validitas Produk Ditinjau dari Ahli Media

Tujuan dari validasi ini adalah menguji presentasi hasil produk berdasarkan segi teknis penyajian dan efisiensi media dengan tujuan menciptakan media yang valid. Ibu Ragil Tri Oktaviani, M.Pd., M.Sn., seorang dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar adalah pelaksana dari penilaian media ini. Hasilnya menunjukkan tingkat persetujuan yaitu sejumlah 100% yang berkategori “Sangat Valid”. Maknanya, komik digital berbasis *flipbook* bisa diuji dan mempunyai beberapa revisi sebagaimana masukan dari ahli media. Rekapitulasi hasil validasi ini bisa dilihat sebagaimana berikut:

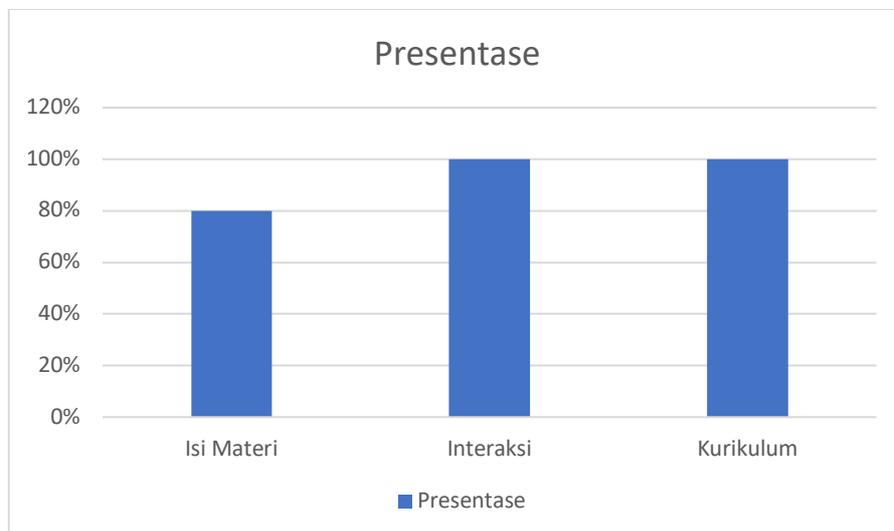


Gambar 1. Validasi Ahli Media

Mengacu pada data tersebut, hasil validasi media mendapatkan presentase sebesar 100%. Maka bisa dikatakan 100% hasil validasi oleh ahli media atau berkategori “Sangat Valid”.

3.1.2 Validitas Produk Ditinjau dari Ahli Materi

Pelaksanaan validasi ini ditujukan dalam rangka memastikan bahwa penyajian materi dalam media komik digital sesuai dengan pencapaian dan tujuan pembelajaran sesuai standar dari Kemendikbud. Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd., seorang dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar adalah pelaksana dari penilaian materi ini. Hasilnya menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 80% atau berkategori “Valid”. Maksudnya, hasil produk bisa diuji sesuai saran dari validator. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi yang didapatkan:

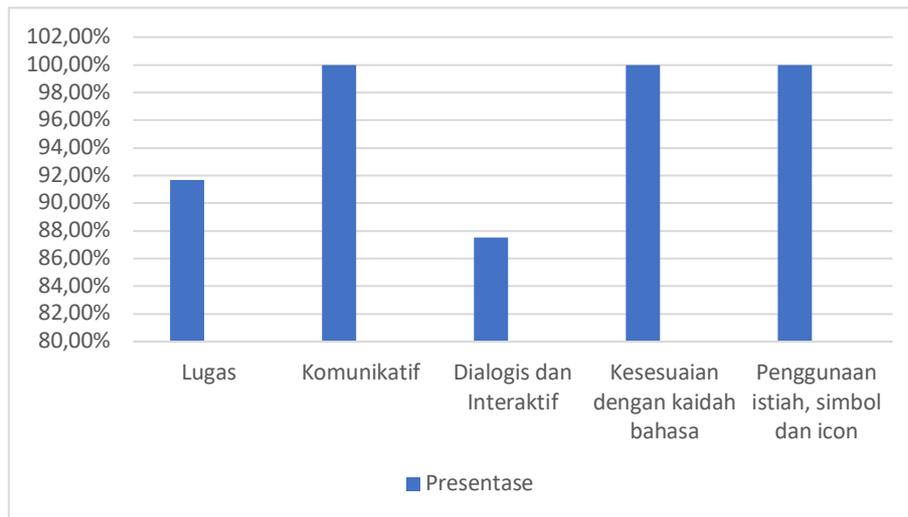


Gambar 2. Validasi Ahli Materi

Mengacu pada grafik di atas menunjukkan bahwa presentase yang didapatkan adalah 80%. Maka, didapatkan sebesar 80% untuk hasil validasi oleh ahli media dengan kategori “Valid”.

3.1.3 Validitas Produk Ditinjau dari Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media komik digital sesuai dengan bahasa yang dipahami oleh anak kelas IV dan telah sesuai dengan kaidah bahasa yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Penilaian bahasa ini dilakukan oleh Ibu Lidya Lianita, S.Pd., seorang Guru di SDN Ngeni 05. Hasil analisis data dari validasi ahli bahasa menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 95% yang berkategori “Sangat Valid”. Maknanya, hasil produk bisa diuji sesuai masukan dari validator. Berikut adalah hasil validasi materi berbentuk grafik:

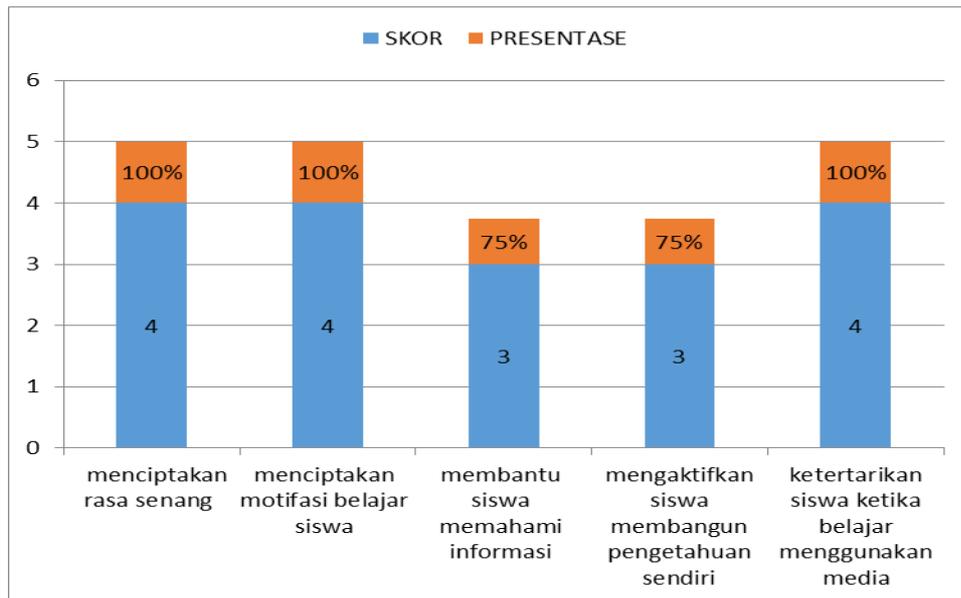


Gambar 3. Validasi Ahli Bahasa

Mengacu pada grafik diketahui bahwa validasi bahasa mendapat presentase sebesar 95%, Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli bahasa secara keseluruhan yaitu persentase 95 % atau memiliki kriteria “Sangat Valid”.

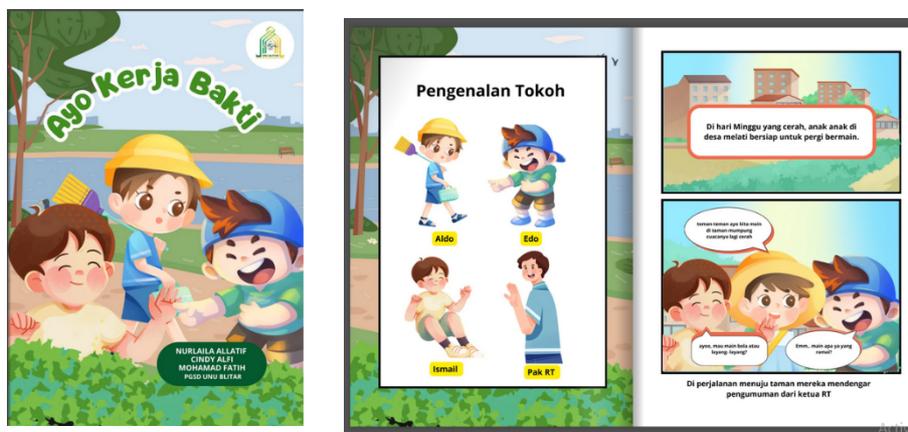
3.1.4 Hasil Kemenarikan Produk

Data kemenarikan produk diperoleh pada tahap sebelum Implementasi media komik digital berbasis *flipbook* dilapangan pada hari Senin, 22 Juli 2024. Media diuji kemenarikan oleh guru kelas IV di SDN Ngeni 05 Kabupaten Blitar yaitu Ibu Lidya Liyanita, S.Pd. Penggunaan analisis angket ini ditujukan dalam rangka mengetahui taraf kemenarikan media pembelajaran dengan mempergunakan skala likert. Analisis data kelayakan media memperoleh kategori “Layak” yaitu memiliki persentase sebesar 100%. Rekapitulasi hasil respons guru aspek kemenarikan bisa dilihat sebagaimana berikut:



Gambar 4. Hasil Kemerarikan Produk

Berdasarkan grafik dapat diketahui bahwa keseluruhan hasil tingkat kemerarikan media mendapatkan persentase 87,5% dengan kriteria “layak”. Artinya, tingkat kemerarikan dari media komik digital berbasis flipbook sangat tinggi, oleh karenanya mampu membantu guru pada kegiatan belajar mengajar di kelas.



Gambar 5. Hasil Kemerarikan Produk <https://online.fliphtml5.com/uaqrd/ghtm/>

3.1.5 Hasil Respons Siswa (Peningkatan Pemahaman Konsep)

Pada tahap Require Learner Participation (Partisipasi Siswa), peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* yang ditujukan dalam rangka menilai peningkatan pemahaman konsep siswa pada proses pembelajaran dengan indikator yang digunakan yaitu menjelaskan, mencontohkan, membandingkan, dan menyimpulkan (Fatih et al., 2022). Peserta didik dalam mengisi *pretest* dan *posttest* dilakukan sesudah maupun sebelum pembelajaran menggunakan media evaluasi pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi pola hidup gotong royong. Pengisian *pretest* dan *post test* dilakukan oleh seluruh siswa kelas IV di SDN Ngeni 05 yang berjumlah 11 anak dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca pemahaman konsep.

Rumus N-Gain berdasarkan data pre dan post angket digunakan dalam menghitung peningkatan pemahaman konsep siswa. Perhitungan ini dilakukan sesudah maupun sebelum pembelajaran. Hasil yang didapatkan, yaitu:

Tabel 1. *Descriptive Statistics*

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	11	,50	,88	,7004	,13163
ngain_persen	11	50,00	87,50	70,0420	13,16295
Valid N (listwise)	11				

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa mean dari N-Gain skor adalah 0,7004. Nilai tersebut kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria nilai N-Gain berikut.

Tabel 2. Kriteria Nilai N-Gain

Presentasi	Kategori
N-gain > 0,70	Tinggi
0,70 > N-gain ≥ 0,30	Sedang
N-gain < 0,30	Rendah

Sumber: (Samudera et al., 2019)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa N-Gain skor termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis flipbook saat diimplementasikan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD dengan sangat baik.

3.2 Pembahasan

Peneliti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD dengan mengembangkan produk berbasis media komik digital yang membahas materi gaya hidup gotong royong. Produknya berbentuk *flipbook*. Setelah penjelasan rumusan masalah pada bab pendahuluan, bagian ini akan menguraikan tujuan penelitian dan pengembangan media.

3.2.1 Proses Tahapan Pengembangan Produk

Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis karakteristik siswa. Analisis dilakukan oleh peneliti pada tahap ini untuk mengidentifikasi masalah atau mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian. Untuk mengumpulkan data ini, peneliti melihat siswa, lingkungan pendidikan, dan prosedur pembelajaran yang diperlukan. Peneliti kelas IV menemukan berbagai macam kepribadian siswa, tetapi mereka semua memiliki satu kesamaan kurang percaya diri saat belajar. Kurangnya rasa percaya diri siswa berasal dari kenyataan bahwa mereka tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka sendiri karena fokusnya tetap tertuju pada instruktur. Percaya diri di sini bukan hanya soal percaya diri ketika di depan orang banyak, namun percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri. Selain itu, kurangnya pengoptimalan dalam memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah.

Tahap kedua ini berkaitan dengan merumuskan tujuan penelitian dan tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu mengetahui proses pengembangan, validitas, kemenarikan media komik digital dan peningkatan pemahaman konsep siswa. Tujuan

pembelajaran tentunya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang telah peneliti dapatkan pada tahap pertama. Peneliti berupaya membantu siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan merumuskan standar dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyesuaikan pengembangan tujuan pembelajaran dengan keadaan spesifik setiap peserta didik. Peneliti juga merujuk pada tujuan pembelajaran dari Kemendikbud pada jenjang ini.

Memilih sarana pengajaran, pendekatan, dan materi yang tepat merupakan subjek dari fase berikut. Setelah masalah dan tujuan penelitian diidentifikasi selama analisis, peneliti akan melanjutkan untuk memilih media yang sesuai. Agar penggunaan media menjadi paling efektif, penting dalam penentuan media pembelajaran yang sesuai karakteristik anak dan juga materi yang ada (Tresnaningtyas et al., 2023). Media yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa media komik digital berbasis *flipbook*. Kedua peneliti menentukan bahan ajar yang akan dipelajari oleh siswa. Penelitian ini membahas materi terkait pola hidup gotong-royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Ketiga, menentukan strategi atau model yang tepat dalam penyampaian materi pada peserta didik yakni model Kooperatif NHT (*Numbered Head Together*). Dalam menentukan strategi pembelajaran harus melihat tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Selain itu, gaya belajar siswa juga menunjang strategi pembelajaran. Pemilihan strategi dan sumber belajar yang tepat akan membantu dalam mengoptimalkan tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Tahap keempat berkaitan dengan pemanfaatan komik digital berbasis *flipbook* sebagai bahan uji coba. Pada tahap ini dilaksanakan uji validitas media oleh ahli media, bahasa dan materi serta pengujian kemenarikan media oleh guru kelas IV SD. Setelah media komik digital berbasis *flipbook* dikatakan valid dan layak, maka dapat dilaksanakan tahap penelitian selanjutnya.

Tahap selanjutnya peneliti melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian. Tahap ini dilaksanakan dengan memanfaatkan media komik digital berbasis *flipbook* sebagai alat bantu belajar siswa juga sebagai sarana untuk evaluasi siswa. Pada tahap ini peneliti memberikan *pretest* dan *posttest* sebagai alat untuk melihat peningkatan pemahaman konsep siswa.

Langkah akhir melibatkan evaluasi dan revisi. Tujuan dari evaluasi yaitu dalam rangka menganalisis hasil uji coba produk, mencakup kelayakan, penilaian oleh ahli, serta respons siswa. Produk akan direvisi berdasarkan kritik, saran, dan kebutuhan jika ditemukan kekurangan.

3.2.2 Kevalidan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Proses pengujian kevalidan media diketahui melalui penilaian ahli media, ahli bahasa serta ahli materi. Ahli media dalam meninjau validasi media didapatkan hasil yaitu secara keseluruhan memperoleh persentase 100% atau berkategori “Sangat Valid”, sedangkan Hasil validasi ditinjau ahli materi secara keseluruhan yaitu mendapatkan persentase 80% atau berkategori “Valid” , dan hasil validasi ahli bahasa didapatkan nilai 95% atau berkategori “Sangat Valid”, kriteria tersebut mengacu pada pendapat (Yusup, 2018)

Validator atau ahli yang menguji kevalidan adalah Ibu Ragil Tri Oktaviani M.Sn sebagai ahli media, Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd., sebagai ahli materi, dan Ibu Lidya Lianiata S.Pd. sebagai ahli bahasa yang merupakan Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk yang terdiri dari aspek desain produk dan penggunaan produk media komik. Ahli media memberikan masukan untuk membuat petunjuk penggunaan komik.

Sedangkan validasi yang ditinjau oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk yang mencakup aspek kurikulum, materi, tata bahasa, dan isi. Ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran pada komik digital. Penelitian dari Refi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa 60 Kelas IV” mendapatkan temuan tinjauan linguistik yang memiliki predikat berkualitas tinggi. Seorang ahli bahasa menilai validitas produk untuk memastikan kesesuaiannya bagi siswa dan validitasnya secara keseluruhan, yang mencakup fitur komunikatif, dialogis, dan interaktif. Ahli bahasa memberikan masukan untuk merevisi kata-kata yang belum baku dan ejaan yang belum sesuai, masukan tersebut menjadi evaluasi dan revisi yang telah peneliti laksanakan sebagai upaya penyempurnaan produk.

Sejalan akan hasil tersebut, Fauziah & Wulandari (2022) memberikan penjelasan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* menunjukkan Ahli di bidang media mendapat nilai sempurna 100, ahli di bidang materi mendapat nilai 80, dan ahli bahasa mendapat nilai 95 dari 100 pada skala “Sangat Valid”. Berdasarkan nilai validitas yang telah disebutkan sebelumnya, media komik digital berupa *flipbook* yang mengangkat topik terkait gotong royong dan gaya hidup pada kelas IV sudah layak dan valid dalam membantu instruktur dalam proses belajar mengajar siswa.

3.2.3 Kemenarikan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Kemenarikan media komik digital berbasis *flipbook* dievaluasi melalui penilaian respons dari guru terhadap aspek kemenarikan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini secara keseluruhan mendapatkan skor 87% dengan kategori “Menarik”. Hal ini diketahui dengan antusias siswa saat siswa berkelompok membaca komik dengan memerankan masing-masing tokoh dalam komik. Daya tarik media pembelajaran bisa diukur dari kemampuannya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, memotivasi semangat belajar mereka, serta memfokuskan perhatian mereka pada materi dalam media (Ferinda et al., 2024). Menurut Faradila & Aimah (dalam Ferinda et al., 2024) menyatakan bahwa keterlibatan guru dan siswa bisa ditingkatkan melalui media pembelajaran, yang juga membantu mengurangi kebosanan saat belajar. Dari pandangan ini, bisa disimpulkan bahwa media yang menarik berpotensi meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan kata lain, media yang menarik adalah yang efektif dalam membangkitkan pemahaman konsep pada siswa. Karya (Intan Wibianto Putri, Arita Marini (2021) sebelumnya tentang *E-Comics* untuk digunakan dalam kurikulum IPS berfokus pada momen-momen penting dalam sejarah Siswa dan instruktur sekolah dasar Kelas V memberikan ulasan yang baik terhadap Proklamasi dan menyebutnya sebagai “sangat baik”. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwasanya media pembelajaran Elektronik Komik (E-Komik) cocok dipakai untuk alat bantu dalam pembelajaran IPS terkait materi “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi untuk kelas V SD.”

Guru yang dipilih untuk menjadi responden adalah guru kelas IV di UPT SDN Ngeni 05 Kabupaten Blitar yaitu Ibu Lidya Lianita, S.Pd. Hasil pengujian dilakukan untuk mengetahui kemenarikan yang terdiri dari aspek kemenarikan, kebermanfaatan, dan keefektivan. Guru tidak memberikan komentar terhadap media, namun memberikan pujian terhadap media sehingga media komik digital berbasis *flipbook* bisa digunakan tanpa revisi.

3.2.4 Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

Implementasi penggunaan komik digital berbasis *flipbook* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut dikarenakan (1) komik menarik semangat anak didik dalam kegiatan belajar karena gambar di komik bisa membantu siswa untuk lebih mudah

mengingat materi yang di pelajari (2) siswa merasa senang dan lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran (3) siswa terdorong motivasinya untuk menyelesaikan tantangan-tantangan dengan cara yang baru bersama kelompoknya. media tersebut mempengaruhi pemahaman siswa ketika belajar dalam prosesnya hal itu dapat dilihat dari siswa yang antusias memahami materi dalam penggunaan media komik digital berbasis *flipbook*. Hal tersebut sejalan pemaparan dari Fatih (2020) bahwa media yang dipergunakan dapat memberikan suatu informasi pengetahuan dan bisa mempengaruhi pemahaman siswa.

Setelah menghitung angket respons siswa dengan rumus *N-Gain Score*, hasil rekapitulasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa. Implementasi media komik digital berbasis *flipbook* sebagai perlakuan menghasilkan nilai *N-Gain* yang mencapai 0.70, yang termasuk dalam kategori “Tinggi”.

Sesuai dengan uraian sebelumnya, Mu’arofah et al., (2023) menyatakan bahwa hasil penelitian ini memenuhi standar validitas dan reliabilitas yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan siswa selama pembelajaran. Ini bisa ditinjau berdasarkan penilaian ahli bahasa yaitu dengan persentase 95% dengan kategori sangat valid, validitas konstruk yang menunjukkan nilai r tabel $> r$ hitung yang sudah dianggap valid, serta hasil uji reliabilitas dengan nilai 0,739 yang termasuk dalam kategori tinggi.

4. Kesimpulan

Proses yang dilakukan mengikuti model *ASSURE* meliputi 6 tahap, yaitu: (1) Analisis Siswa, (2) Menetapkan Standar dan Tujuan, (3) Memilih Media, Strategi, dan Sumber Belajar, (4) Memanfaatkan Sumber Belajar, (5) Mensyaratkan Partisipasi Siswa, dan (6) Evaluasi dan revisi. Validasi media komik digital berbasis *flipbook* dinilai oleh ahli media yaitu dengan persentase 100%, oleh ahli materi yaitu dengan persentase 80%, dan oleh ahli Bahasa yaitu dengan persentase 95%, semuanya masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Kemenarikan media komik digital berbasis *flipbook* dinilai oleh guru kelas IV sebesar 87% dengan kategori “Menarik”. Respons siswa terhadap media komik digital berbasis *flipbook* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa menunjukkan skor *N-Gain* sebesar 0.70 dengan klasifikasi “Tinggi”.

5. Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh hormat, peneliti ingin mengucapkan terima kasih, khususnya pada Bapak Mohamad Fatih, M.Pd. dan Ibu Cindya Alfi, M.Pd. sebagai pembimbing di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar yang sudah memberi bimbingan dengan sabar serta berbagi pengalaman ilmu dalam proses penyusunan skripsi ini. Tak lupa kepada orang tua yang senantiasa memberi doa dan kasih sayang, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.

Daftar Pustaka

- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Riset & Konsep*, 6(2), 351–357.
- Fatih, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Puzzle pada Matematika Berbasis Realistik Materi KPK dan FPB. *Briliant*, 5(2), 348. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i2.348>
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). *Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar*. 5(1), 51–62.

- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 112. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.467
- Fauziah, A., & Wulandari, S. S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. *Edukatif*, 4(2), 2202–2212. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>
- Ferinda, S. M., Kustiawan, U., Putra, Y. D., & Samawi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jojo Siaga untuk Menstimulasi Pemahaman Mitigasi Bencana Gempa Bumi pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Basicedu*, volume 8(3), 2218–2230.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Intan Wibianto Putri, Arita Marini, R. S. (2021). Pengembangan E-Komik Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(2), 117–130.
- Mahya, N. Z. (2023). Pengembangan Digital Flipbook Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Gaya Dan Gerak Bagi Siswa Kelas Iv Mi Miftahul Ulum Banjarsari. In *Etheses.Uin-Malang.Ac.Id*.
- Mu'arofah, S., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Bilasar Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Siswa Kelas IV SDN Umbuldamar Kabupaten Blitar. *Pendas*, 8(1), 4275–4289. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7701>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Refi, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. *IJOEE*, 3(2), 11. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v3i1.4941>
- S, I. R. K.-K., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran*. 91–96.
- Sugiyono. (2022). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Tresnaningtyas, R. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Pendas*, 8(1), 6037–6048.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 16–23. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>