

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook Maker* Materi IPS Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SDIT Wildan Mukholladun

Puspa Indah Sari⁽¹⁾, Cindya Alfi⁽²⁾, Mohamad Fatih⁽³⁾, Siti Rofi'ah⁽⁴⁾

^{1,2,3,4} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹ pvspa8888@gmail.com, ² cindyalfi22@gmail.com,
³ fatih.azix@gmail.com, ⁴ sitirofiah.unublitar@gmail.com

Abstrak: Media komik digital berbasis *flipbook maker* dikembangkan sebagai alternatif media pendukung dalam mata pelajaran IPS khususnya materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media yang valid. Media ini mendapat hasil validasi ahli media dengan persentase sebesar 92.8% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 96.4% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli bahasa dengan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. Uji coba kemenarikan oleh pengguna (guru) mendapat hasil dengan persentase 95.8% dengan kriteria sangat menarik, dan uji coba kemenarikan oleh siswa mendapat hasil dengan persentase 95.2% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil persentase dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, uji coba pengguna (guru) dan uji coba siswa, maka produk media komik digital berbasis *flipbook maker* layak digunakan dalam pembelajaran

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 02-01-2023

Disetujui pada : 20-01-2023

Dipublikasikan pada : 31-01-2023

Kata Kunci:

Komik digital, *flipbook maker*, peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.622

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup vital bagi peserta didik karena peserta didik dibekali pengetahuan sosial yang berguna untuk kehidupan bermasyarakat dengan IPS. IPS menurut (Setyani, 2016) adalah sebagai mata pelajaran sekolah dasar yang pada hakikatnya merupakan integrasi penuh dari disiplin ilmu sosial dan mata pelajaran lain yang relevan sehingga lebih bermakna bagi siswa dan penempatan mata pelajaran menyesuaikan dengan lingkungan, karakteristik dan kebutuhan siswa. siswa untuk mengimplementasikan tujuan pendidikan di tingkat sekolah. Tujuan pembelajaran IPS menurut (Setyani, 2016) adalah mengembangkan kepekaan siswa terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat, sikap mental yang positif terhadap perbaikan atas ketimpangan yang ada, dan kemampuan menghadapi masalah-masalah sehari-hari yang muncul baik secara pribadi maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Sejalan dengan itu, tujuan IPS menurut (Pajrina, 2021) adalah mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dengan keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai-nilai yang dapat digunakan sebagai keterampilan pengambilan keputusan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Pelaksanaan pembelajaran IPS harus menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa untuk pengembangan pola pikirnya, sehingga menuntut guru untuk lebih inovatif dalam pembelajarannya, terutama dalam pemanfaatan pemanfaatan media pembelajaran.

Pembelajaran IPS khususnya materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, media pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran. Menurut (Tafonao, 2018) Media pembelajaran adalah alat dalam pembelajaran yang merangsang pikiran, perhatian, keterampilan dan kemampuan untuk memperlancar pembelajaran. Secara umum manfaat media pendidikan adalah proses pembelajaran lebih menarik, kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan, dan media pembelajaran membantu guru menyajikan materi yang abstrak secara konkrit sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran. Proses pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, pengadaan media yang baik akan meningkatkan ketertarikan siswa, peningkatan kualitas belajar, serta menjadikan materi yang abstrak menjadi sesuatu yang konkret, dalam hal ini adalah peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk tercapainya efektifitas dan tujuan pembelajaran. Di abad 21 ini salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran adalah gawai. Menurut (Setiawanti, 2019) dengan media yang mendukung seperti gadget, belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Maraknya sistem pembelajaran elektronik (e-learning) memudahkan siswa untuk belajar tanpa interaksi tatap muka. Menggunakan internet, kecanggihan gawai untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih mudah dan cepat. Proses pembelajaran yang terjalin antara pendidik dan peserta didik juga akan lebih interaktif.

Permasalahan yang ditemui berdasarkan wawancara guru kelas VA pada tanggal 10 Maret 2022, pengalaman pembelajaran IPS di Kelas VA khususnya pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, guru sudah mengupayakan dengan mengadakan media dengan membuat poster yang ditanggapi dengan antusias oleh siswa. Hanya saja media tersebut meski menarik, kurang mengena pada siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang kurang begitu memahami sejarah perjuangan para pahlawan memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Solusi yang ditawarkan untuk kondisi tersebut, adalah dengan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa komik digital berbasis *flipbook maker*. Komik digital berbasis *flipbook maker* ini memuat cerita peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia yang menarik, praktis, dan dapat digunakan tidak hanya oleh pengguna (guru) dan siswa, melainkan dapat dijadikan tambahan koleksi perpustakaan digital milik sekolah.

Komik menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel secara berderet yang disertai gelembung teks yang akan membentuk sebuah cerita, hal ini dikemukakan oleh (Nurgiyantoro, 2018). Komik memiliki kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain, salah satunya adalah media visual. Gambar dapat memberikan sentuhan baru dan mendorong siswa untuk sepenuhnya terlibat dalam pengalaman praktis mereka. seperti yang disebutkan (Azizi & Prasetyo, 2018). Menurut (Daryanto, 2016) komik adalah karya yang berisi cerita sederhana yang mudah dipahami oleh pembaca karena berisi cerita dengan gambar yang sederhana sehingga mudah diterima oleh anak-anak. Oleh karena itu, kartun merupakan media yang cenderung digandrungi oleh siswa karena mengandung pesan visual. Komik digital mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi berupa gambar dan dialog secara praktis melalui gawai.

Di samping itu, komik digital berbasis *flipbook maker* memberikan pengalaman membaca komik digital yang lebih menarik yakni sentuhan transisi yang mirip dengan membuka lembar kertas fisik. *Flipbook maker* menurut (Haryanti & Saputro, 2016) adalah software yang misinya membuka setiap halaman menjadi seperti buku. Sehingga dapat disimpulkan dengan bantuan software ini, membaca e-book tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik..

Komik digital berbasis *flipbook maker* yang dikembangkan berisi materi yang disajikan dalam bentuk gambar yang disertai teks dan disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga media lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Komik digital berbasis *flipbook maker* memuat materi pelajaran yang dikemas dengan menarik dan praktis. Bentuk komik digital berbasis *flipbook maker* yang seperti buku dalam perangkat elektronik dengan desain yang banyak memuat gambar dan macam warna menumbuhkan ketertarikan siswa untuk menggunakan komik digital berbasis *flipbook maker*. Oleh karena itu, pengembangan media komik digital berbasis *flipbook maker* merupakan pilihan yang tepat agar penyampaian materi lebih menarik. Pengembangan media komik digital berbasis *flipbook maker* diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan pemaparan di atas, media komik digital berbasis *flipbook maker* yang berisi materi disajikan dengan bantuan *flipbook maker*. Media berisi materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia berbantuan media komik digital berbasis *flipbook maker*. Materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia terdapat di kelas V tema 7 pada Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dan 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Media pembelajaran *flipbook maker* untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) masih minim dilakukan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berupa pengembangan berbasis *flipbook maker* sebagai media pembelajaran tematik terpadu untuk Sekolah Dasar. *Flipbook maker* merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk membuat buku digital yang menarik, dengan tambahan gambar, musik dan animasi. Sehingga pembelajaran akan menjadi lebih aktif, bermakna dan menyenangkan.

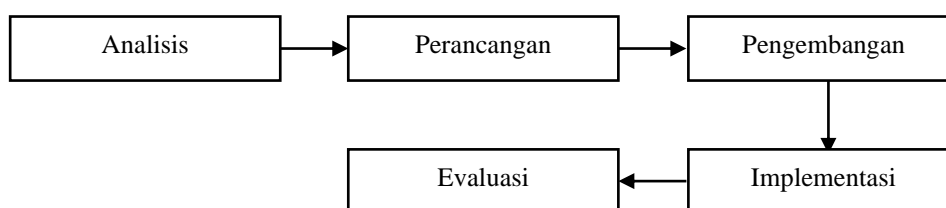
METODE

Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan jenis *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan rangkaian proses pengembangan suatu produk baik baru maupun penyempurnaan produk yang telah ada sebelumnya. Metode *Research and Development* (R&D) menurut (Sugiyono, 2017) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kevalidan produk tersebut. Pelaksanaan kegiatan *Research and Development* (R&D) ini menggunakan tahapan pelaksanaan model ADDIE. Tahapan pelaksanaan model ini terdiri dari: *analyze, design, development, implementation, evaluation*.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model ADDIE. Secara prosedural langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) menurut ADDIE adalah sebagaimana bagan berikut.



Gambar 1. Tahapan model pengembangan ADDIE

Prosedur pengembangan media komik digital berbasis *flipbook maker* mengacu pada tahapan di atas yakni: (a) analisis (*analyze*) yang mencakup analisis kurikulum dan analisis kebutuhan pembelajaran; (b) perancangan (*design*) dimana peneliti merancang produk secara sistematis berdasarkan hasil analisis agar mudah diterima oleh siswa. Peneliti merancang tampilan produk dengan menyesuaikan cara berpikir siswa usia kelas V yakni pada tahap operasional konkret; (c) pengembangan (*development*) berkaitan dengan pengembangan produk, kevalidan produk yang dikembangkan, dan revisi produk; (d) pelaksanaan (*implementation*) dilakukan uji coba produk yang telah dinyatakan valid oleh ahli, dengan implementasi kepada siswa kelas VA SDIT Wildan Mukholladun Kabupaten Blitar; dan (e) evaluasi (*evaluation*) yang merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini produk yang dikembangkan akan melalui revisi final berdasarkan validasi oleh validator materi, media, dan bahasa. Proses evaluasi terhadap produk berdasarkan hasil validasi ahli

Sumber Data dan Subjek Penelitian

Sumber data dalam penelitian diperoleh dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, pengguna (guru) dan siswa. Sumber data dari ahli materi, bahasa, dan media digunakan untuk mendapatkan kritik, saran, dan validasi produk. Sedangkan sumber data dari pengguna dan siswa digunakan untuk menilai kemenarikan produk. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas VA sejumlah 21 siswa di SDIT Wildan Mukholladun Kabupaten Blitar pada tahun ajaran 2021/2022. Lokasi penelitian berada di Desa Kemloko, Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dibuat dan diaransemen ulang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah (a) angket kevalidan media, digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran yang digunakan. Berupa angket ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; (b) angket kemenarikan media, digunakan untuk mengukur kemenarikan penggunaan media. Berupa lembar angket untuk guru dan siswa. Selain angket, instrumen dokumentasi digunakan sebagai bukti keberlangsungan penelitian.

Uji Keabsahan Data

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur kevalidan instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan validitas konstruk dan validitas isi, yang akan dijabarkan sebagai berikut.

Validitas Konstruk

Validitas konstruk difokuskan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur guna menunjukkan hasil pengukuran. Instrumen yang telah dibuat akan disusun sesuai dengan aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan suatu teori yang kemudian akan dikonsultasikan dengan ahli. Instrumen yang telah dibuat sesuai dengan kisi-kisi yang terdapat butir instrumen, kemudian meminta pertimbangan ahli untuk menilai butir-butir yang telah disusun. Butir-butir instrumen kemudian diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan arahan dari ahli.

Validitas Isi

Validitas isi difokuskan pada pengukuran isi dalam instrumen. (Nazir, 2017) mengungkapkan bahwa validitas isi bertujuan untuk mengetahui kevalidan isi dari alat ukur. Artinya, validitas isi mempertimbangkan aspek isi instrumen dengan pertimbangan ahli yang menguji. Menurut (Uno & Koni, 2013) pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment*, yakni sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

- n = jumlah responden
- x_i = skor setiap butir pada instrumen
- y_i = skor total

Penginterpretasian tingkat validitas, koefisien korelasi dapat dikategorikan sesuai kriteria valid menurut (Arifin, 2013) sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Validitas Instrumen

Nilai r	Keterangan
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: (Arifin, 2013)

Hasil pengujian dapat diketahui valid atau tidak, dilihat dari hasil perbandingan dari hasil perhitungan dengan harga tabel. Hal ini sejalan dengan pendapat (Uno & Koni, 2013) bahwa untuk mengetahui validitas dengan cara membandingkan hasil koefisien korelasi (r_{xy}) dengan r_{tabel} . Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid, sebaliknya jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen. Menurut (Wirawan, 2016) reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi dalam penelitian agar mendapatkan data yang baik, sehingga penelitian dilakukan secara konsisten dan sistematis dalam menganalisis penelitian. Uji reliabilitas menurut (Sugiyono, 2017) secara internal dilakukan dengan menganalisis konsistensi butir-butir instrumen. Sejalan dengan itu (Yusup, 2018) juga mengungkapkan pendapatnya bahwa uji reliabilitas internal dilakukan dengan menguji sekali instrumen yang dianalisis dengan teknik tertentu. Uji coba reliabilitas menggunakan uji coba pengujian reliabilitas *Alfa Cronbach*. Menurut (Yusup, 2018) instrumen yang diuji dengan reliabilitas *Alfa Cronbach* seperti instrumen yang berbentuk esai, angket atau kuisisioner. Rumus reliabilitas *Alfa Cronbach* sebagai berikut:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- r_1 = reliabilitas instrumen
- k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum s_i^2$ = jumlah varians soal
- s_t^2 = varians total

Penginterpretasian tingkat reliabilitas, koefisien korelasi dapat dikategorikan sesuai kriteria sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,21$	Sangat rendah

Sumber: Adaptasi (Yusup, 2018)

Teknik Analisa Data

Teknik analisa data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data yang dimaksud berupa skor yang diperoleh dari pengisian angket oleh validator yakni ahli materi dan ahli bahasa serta berasal dari respon pengguna (guru) dan siswa yang

akan dianalisis secara kuantitatif. Sementara data yang berupa kritik dan saran akan dianalisis secara kualitatif. Data yang didapat secara kuantitatif diambil dari angket validasi dan kemenarikan. Angket validasi yang ditujukan pada validator guna mengukur kevalidan produk media komik digital berbasis *flipbook maker*. Angket respon pengguna dan siswa guna mengukur kemenarikan produk.

HASIL dan PEMBAHASAN

HASIL

Hasil Validasi Instrumen

Hasil Validasi Instrumen Ahli Media

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Penilaian lembar validasi instrumen dilakukan oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kevalidan media komik digital berbasis *flipbook maker*. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”, sehingga setiap butir angket ahli media dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Penilaian lembar validasi instrumen dilakukan oleh Bapak Mohamad Fatih, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kevalidan media komik digital berbasis *flipbook maker*. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 87.5% dengan kategori “sangat valid”, sehingga setiap butir angket ahli materi dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Validasi Instrumen Ahli Bahasa

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Penilaian lembar validasi instrumen dilakukan oleh Bapak Mohamad Fatih, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kevalidan materi komik digital berbasis *flipbook maker*. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 80% dengan kategori “valid”, sehingga setiap butir angket ahli bahasa dinyatakan layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Validasi Instrumen Respon Guru Aspek Kemenarikan

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen. Penilaian lembar validasi instrumen dilakukan oleh Ibu Cindya Alfi, M.Pd selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Selanjutnya data dianalisis untuk mengetahui valid atau tidaknya butir-butir instrumen sebelum digunakan untuk menilai kevalidan media komik digital berbasis *flipbook maker*. Hasil validasi instrumen memperoleh total validasi sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”, sehingga setiap butir angket ahli media dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi

Hasil Validasi Instrumen Respon Siswa Aspek Kemenarikan

Uji validitas instrumen respon siswa aspek kemenarikan dilakukan dengan uji coba terhadap 15 siswa kelas VIA, lalu data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik *product moment correlation* dengan berbantuan SPSS, untuk mengetahui kevalidan tiap butir instrumen sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian produk.

Tabel 3 Hasil Validasi Instrumen Respon Siswa Aspek Kemenarikan

No. Item	Pearson Correlation R Hitung	R Tabel	Kategori
1	0.654	0.514	Valid
2	0.523	0.514	Valid
3	0.532	0.514	Valid
4	0.523	0.514	Valid
5	0.680	0.514	Valid
6	0.523	0.514	Valid
7	0.555	0.514	Valid
8	0.624	0.514	Valid

Berdasarkan tabel tersebut, nilai r hitung \geq r tabel, dengan taraf signifikan 5% dari 15 responden maka 8 butir pertanyaan dinyatakan valid. Maksudnya, instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker*. Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Teknik yang biasa digunakan untuk menguji konsistensi internal dari suatu instrumen adalah *Cronbach's Alpha* atau koefisien *Alpha*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Reliabilitas Instrumen Respon Siswa Aspek Kemenarikan

Cronbach's Alpha	N of Items
.716	8

Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus *Alpha Cronbach* menggunakan program SPSS, jika nilai *Cronbach Alpha* $>$ 0.6 maka dinyatakan reliabel (Priyatno, 2013).

Sesuai tabel interpretasi *alpha Cronbach* Reliabilitas instrumen nilai *Cronbach Alpha* (0,716) $>$ 0.6 termasuk pada kategori tinggi. Jadi, instrumen dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian, artinya dinyatakan reliabel apabila hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Hasil Validasi Produk

Berdasarkan penilaian dari responden baik ahli maupun pengguna, diperoleh data media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook maker* adalah sebagai berikut.

Hasil Validasi Produk Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian komik digital berbasis *flipbook maker* baik dari aspek tampilan hingga program yang dijalankan media, agar tercipta media yang valid. Penilaian media dilakukan oleh Bapak Fatra Nonggala Putra, S.Pd, M.Kom, selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker* dengan skor total 52, sedang skor yang diharapkan adalah 56, maka persentase kevalidan dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \dots\%$$

$$= \frac{52}{56} \times 100\% = 92.8\%$$

Analisis data validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 92.8% dengan kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* dapat diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Validasi Produk Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji penyajian komik digital berbasis *flipbook maker* terkait materi, agar tercipta media yang valid. Penilaian materi dilakukan oleh Bapak Trio Arista, M.Pd, selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker* dengan skor total 27, sedang skor yang diharapkan adalah 28, maka persentase kevalidan dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}V_{ah} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{27}{28} \times 100\% = 96.4\%\end{aligned}$$

Analisis data validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 96.4% dengan kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* dapat diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Validasi Produk Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menguji penyajian komik digital berbasis *flipbook maker* terkait bahasa yang digunakan dalam komik, agar tercipta media yang valid. Penilaian bahasa dilakukan oleh Ibu Shofi Nur Amalia, M.Pd, selaku dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker* dengan skor total 36, sedang skor yang diharapkan adalah 36, maka persentase kevalidan dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}V_{ah} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{36}{36} \times 100\% = 100\%\end{aligned}$$

Analisis data validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* dapat diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Hasil Respon Guru Aspek Kemerarikan

Penilaian aspek kemerarikan oleh guru bertujuan untuk mengetahui tingkat kemerarikan media komik digital berbasis *flipbook maker*. Penilaian kemerarikan produk dilakukan oleh Ibu Indah Yulianti, S.Pd, selaku guru kelas VA SDIT Wildan Mukholladun. Berdasarkan hasil penilaian guru terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker* dengan skor total 23, sedang skor yang diharapkan adalah 24, maka persentase kevalidan dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}P_{ah} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \dots\% \\ &= \frac{23}{24} \times 100\% = 95.8\%\end{aligned}$$

Analisis data respon guru aspek kemerarikan memperoleh persentase sebesar 95.8% dengan kategori “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* memiliki tingkat kemerarikan yang sangat tinggi sehingga akan memicu ketertarikan guru untuk menggunakan media dalam pembelajaran.

Hasil Respon Siswa Aspek Kemerarikan

Respon siswa aspek kemerarikan ini bertujuan untuk mengetahui kemerarikan media komik digital berbasis *flipbook maker* menurut siswa. Penilaian kemerarikan produk dilakukan oleh siswa kelas VA SDIT Wildan Mukholladun. Berdasarkan hasil

penilaian dari siswa, skor yang diperoleh keseluruhan adalah 160 sedangkan skor yang diharapkan adalah 168. Maka persentase kemenarikan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% = \dots\% \\ = \frac{160}{168} \times 100\% = 95.2\%$$

Analisis data respon siswa aspek kemenarikan memperoleh persentase sebesar 95.2% dengan kategori “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi sehingga akan memicu ketertarikan belajar siswa.

Implementation (Pelaksanaan)

Uji Coba Produk

Produk yang telah didesain dan disusun menjadi komik digital berbasis *flipbook maker*, serta telah melalui tahap validasi oleh para ahli, akan diuji cobakan kepada siswa. Uji coba produk dilakukan terhadap 21 siswa kelas VA di SDIT Wildan Mukholladun Kabupaten Blitar.

Peneliti melakukan uji coba terhadap 21 siswa VA. Uji coba dilakukan secara langsung di sekolah. Langkah pertama seperti yang tercantum di RPP yakni: (1) peneliti memberi salam, mengajak siswa berdoa sebelum melakukan pembelajaran, menginfokan materi yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi; (2) pengarahan penggunaan media, kemudian siswa membaca komik secara mandiri, siswa diajak bermain tebak-tebakan, membentuk kelompok, membuat mind map terkait materi, melakukan presentasi yang kemudian ditanggapi kelompok lain, lalu *review* pembelajaran dan selanjutnya siswa secara mandiri mengerjakan soal evaluasi; (3) penutup, kemudian siswa diminta untuk mengisi angket respon kemenarikan media untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap penggunaan media komik digital berbasis *flipbook maker*.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dari Para Ahli

Setelah tahap validasi produk yang dilakukan oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, maka produk direvisi sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga media menjadi lebih layak digunakan oleh siswa. Evaluasi dari para ahli adalah sebagai berikut.

Evaluasi dari Ahli Media

Berdasarkan validasi ahli media, bagian yang perlu diperbaiki dari media komik digital berbasis *flipbook maker* ini adalah bagian pengaturan margin agar konsisten dan pemilihan *font* yang sesuai dengan kaidah kepenulisan.

Evaluasi dari Ahli Materi

Berdasarkan validasi ahli materi, bagian yang perlu diperbaiki dari media komik digital berbasis *flipbook maker* ini adalah penambahan materi tokoh pengibar bendera pada proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Evaluasi dari Ahli Bahasa

Berdasarkan validasi ahli bahasa, bahasa yang digunakan dalam media komik digital berbasis *flipbook maker* sudah sesuai sehingga tidak perlu dilakukan revisi terkait kebahasaan.

Evaluasi dari Responden

Setelah tahap uji coba produk yang dilakukan terhadap siswa dengan didampingi guru kelas VA SDIT Wildan Mukholladun sebagai responden, Evaluasi dari guru dapat disimpulkan bahwa: produk komik digital dengan menggunakan *flipbook maker* sangat menarik terutama untuk siswa yang kurang senang membaca, sebab disertai gambar pada setiap halaman. Sebagai pertimbangan perbaikan pengembangan, bisa diadakan produk komik digital berbasis *flipbook maker* secara *offline* agar tidak terlalu bergantung pada jaringan internet. Evaluasi dari siswa dapat disimpulkan bahwa: media komik digital berbasis *flipbook maker* sudah menarik perhatian siswa, sebab disertai gambar-gambar, permainan dan sensasi membaca buku digital.

PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan, peneliti telah menghasilkan media komik digital berbasis *flipbook maker* yang memuat cerita tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, yang ditujukan untuk jenjang kelas V SD. Tujuan penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah pada bab pendahuluan dibahas sebagai berikut.

Kevalidan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook Maker*

Produk yang dikembangkan adalah media komik digital berbasis *flipbook maker* dengan materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Menurut (Tresnawati et al., 2016) mengungkapkan komik adalah bentuk media komunikasi visual guna menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami. Isi dari komik digital berbasis *flipbook maker* ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Komik digital berbasis *flipbook maker* dapat menjadi media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook maker* dikembangkan dengan tampilan yang menarik agar menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dan mudah memahami materi pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran media komik digital berbasis *flipbook maker* merupakan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik yang digitalisasi dengan basis *flipbook maker*. Media pembelajaran ini dapat digunakan apabila memenuhi beberapa kevalidan. Disebutkan oleh (Sugiyono, 2017) bahwa uji kevalidan merupakan suatu cara yang digunakan untuk menguji hasil produk kepada ahli validasi melalui instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur dan mendapatkan data penelitian secara valid. Hal ini sesuai dengan yang diterapkan peneliti menggunakan instrumen angket melalui uji validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, sehingga memperoleh hasil sebagai berikut.

Uji Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker* termasuk dalam kategori "sangat valid", yang artinya semua aspek adalah sangat valid baik dari segi tampilan maupun program sesuai dalam tabel persentase. Hal ini selaras dengan pendapat (I Komang Sudarma, Tegeh, 2015) pada rincian mengembangkan media didasari dengan teori-teori desain pesan pembelajaran yakni: judul dikembangkan sesuai dengan kajian analisis desain pesan dalam pemilihan huruf yang mudah dibaca dan sesuai karakter siswa. Kemudian warna yang baik untuk dipadukan dengan teks.

Berdasarkan hasil penelitian (Intan Wibianto Putri, Arita Marini, 2021) berjudul “Pengembangan Elektronik Komik (E-Komik) Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD” memperoleh hasil *review* dengan predikat sangat baik dari ahli media. Hasil ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Dari persentase yang diperoleh dan dukungan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas V SD.

Uji Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker* termasuk dalam kategori “sangat valid”, yang artinya semua aspek materi dalam komik adalah sangat valid dan akan menimbulkan pemahaman siswa. Hal ini selaras dengan pendapat (Alhanif, 2019) bahwa materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa; penggunaan bahasapun menggunakan bahasa yang tidak baku; dengan mengaktifkan indra penglihatan siswa akan belajar lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian (Pajrina, 2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dalam Muatan IPS di Kelas V SD” memperoleh hasil *review* dengan predikat sangat baik dari ahli materi. Hasil ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Dari persentase yang diperoleh dan dukungan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas V SD.

Uji Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian ahli bahasa terhadap media komik digital berbasis *flipbook maker* termasuk dalam kategori “sangat valid”, yang artinya penggunaan bahasa dalam komik adalah sangat valid sehingga dapat digunakan oleh siswa kelas V SD.

Berdasarkan hasil penelitian (Septian Refi, 2021) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV” memperoleh hasil *review* dengan predikat sangat baik dari ahli bahasa. Hasil ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Dari persentase yang diperoleh dan dukungan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook maker* valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa kelas V SD.

Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa tersebut di atas dapat disimpulkan media komik digital berbasis *flipbook maker* valid dan dapat digunakan untuk uji coba pada siswa kelas V SD.

Kemenerikan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook Maker*

Media komik digital berbasis *flipbook maker* merupakan media pembelajaran berupa komik digital, didesain secara menarik dengan tampilan penuh gambar tiap halaman dan pengalaman membolak-balik buku secara digital dengan basis *flipbook maker*.

Berdasarkan data yang didapat dari hasil angket respon guru dan siswa, diperoleh tingkat kemenerikan media komik digital berbasis *flipbook maker* termasuk dalam kategori “sangat menarik”. Hal tersebut dibuktikan dengan penerapan media yang dilakukan oleh peneliti terhadap 21 siswa kelas VA SDIT Wildan Mukholladun Kabupaten Blitar. Selama pembelajaran, siswa tampak sangat antusias dengan

pembelajaran yang menggunakan komik digital ber basis *flipbook maker* sebab materi yang disajikan penuh gambar dan disertai permainan.

Selaras dengan pemaparan di atas, (Setyani, 2016) mengungkapkan bahwa cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi dan suasana yang lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas menjadi keunggulan dan daya tarik dari sebuah komik. Demikian penelitian terdahulu (Intan Wibianto Putri, Arita Marini, 2021) dengan judul “Pengembangan Elektronik Komik (E-Komik) Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD” dengan hasil uji penggunaan kepada guru dan siswa, masing-masing memperoleh predikat “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Elektronik Komik (E-Komik) tersebut layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran IPS materi “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” di kelas V SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa. hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa adalah sebagai berikut.

Hasil validasi ahli media dengan persentase sebesar 92.8% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 96.4% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli bahasa dengan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid.

Hasil uji coba kemenarikan oleh pengguna (guru) mendapat hasil dengan persentase 95.8% dengan kriteria sangat menarik, dan uji coba kemenarikan oleh siswa mendapat hasil dengan persentase 95.2% dengan kategori sangat menarik.

SARAN

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media komik digital berbasis *flipbook maker* masih memiliki keterbatasan. Oleh karenanya, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

Perlu adanya penelitian berikutnya yang dapat melakukan pengembangan media komik digital berbasis *flipbook maker* sehingga dapat menghasilkan media dengan lingkup materi yang lebih luas, mencakup semua kompetensi dasar atau bahkan kompetensi inti dengan desain yang lebih inovatif, terutama pada gambar yang lebih sesuai dengan karakter anak, dan pengadaan media tanpa bantuan internet. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media pada penelitian berikutnya harus melalui perencanaan yang lebih matang dengan persiapan yang baik agar menghasilkan media pembelajaran dengan hasil yang lebih baik pula, sehingga dapat memaksimalkan pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Bagi sekolah dan guru, dapat memanfaatkan media komik digital berbasis *flipbook maker* ini sebagai salah satu alternatif penunjang pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Alhanif. (2019). *Pengembangan Media pembelajaran Majalah Fisika Terintegrasi Keislaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tata Surya Untuk SMP/MTS Kelas VII*.
- Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Azizi, M., & Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0902-07>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (Cetakan I.). Gava Media.

- <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1145789>
- Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Segitiga. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol1no2.2016pp147-161>
- I Komang Sudarma, Tegeh, I. M. D. G. A. P. P. (2015). *Desain Pesan; Kajian Analitis Desain Visual (Teks dan Image)*. Graha Ilmu.
- Intan Wibianto Putri, Arita Marini, R. S. (2021). Pengembangan Elektronik Komik (E-Komik) Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(2), 117–130.
- Nazir. (2017). *Metode Penelitian*. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Nurgiyantoro, B. (2018). Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. In *Yogyakarta, Gajah Mada University Press, 2013* (Vol. 2, pp. 1–521). [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=_ZtjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA50&dq=Burhan+Nurgiyantoro+\(2005\)+Sastra+Anak+Pengantar+Pemahaman+Dunia+Anak+Yogyakarta+Universitas+Gajah+Mada.&ots=bh4RkGjNhT&sig=U72ke1nWg07ydoem7vDC2K0LI_o&redir_esc=y#v=onep](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=_ZtjDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA50&dq=Burhan+Nurgiyantoro+(2005)+Sastra+Anak+Pengantar+Pemahaman+Dunia+Anak+Yogyakarta+Universitas+Gajah+Mada.&ots=bh4RkGjNhT&sig=U72ke1nWg07ydoem7vDC2K0LI_o&redir_esc=y#v=onep)
- Pajrina, L. N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Pada Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan dalam Muatan IPS di Kelas V SD*. 07(02), 649–660.
- Priyatno, D. (2013). *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Mediakom.
- Septian Refi, R. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik. *Indonesian Journal of Elementary School*, 3(1), 11–20.
- Setiawanti, E. T. (2019). *Pengembangan Media E-Comic Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*.
- Setyani, E. T. (2016). *Pengembangan Media Komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD*. August.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). PENGEMBANGAN APLIKASI KOMIK HADITS BERBASIS MULTIMEDIA. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99–105. <https://doi.org/10.33364/ALGORITMA/V.13-1.99>
- Uno, H. B., & Koni, S. (2013). *Assesment Pembelajaran* (D. Ispurwanti (ed.)). Bumi Aksara.
- Wirawan. (2016). *Evaluasi Teori, Model, Metodologi, Standar, Aplikasi dan Profesi*. PT Rajagrafindo Persada.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(7), 17–23.