

**Pengembangan Media Komik Flipbook pada Pembelajaran Dongeng
Bahasa Indonesia Kelas III SD**Agustin Pratiwi^{1*}, Liza Murniviyanti², & Juaidah Agustina³^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang

*e-mail: agustinpratiwi033@gmail.com

Submitted: December 15, 2024	Revised: February 24, 2025	Approved: March 14, 2025
------------------------------	----------------------------	--------------------------

Abstrak: Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik berbasis flipbook pada pembelajaran bahasa Indonesia yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Objek penelitian ini adalah siswa kelas III SD IT Salsabila Palembang. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita dongeng. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis flipbook yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dengan skor rata-rata 97,33% penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 90%, dan penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 91,42%. Media komik berbasis flipbook juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon siswa one to one dengan total skor rata-rata 93,33% dan berdasarkan angket respon siswa small group dengan skor rata-rata 95% dengan kategori sangat praktis. Kemudian dari hasil test siswa memperoleh skor rata-rata 90,43% dengan katagori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang dikembangkan oleh peneliti disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis flipbook pada materi dongeng memenuhi kriteria valid, praktis, efektif dan layak di gunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi cerita dongeng.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Komik, Flipbook, Dongeng

Abstract: Learning media has an important role in improving student learning outcomes. Therefore, this study aims to produce a comic learning media product based on flipbooks in Indonesian language learning that is valid, practical, and effective. This study uses R&D (Research and Development) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The object of this study was grade III students of SD IT Salsabila Palembang. Lack of variation in learning media in Indonesian language learning, especially in fairy tale material. Data collection techniques were carried out using interviews, documentation, observation, questionnaires and tests. The results of the study showed that the flipbook-based comic media developed could be stated as very valid based on the assessment of media experts with an average score of 97.33%, the assessment of material experts with an average score of 90%, and the assessment of language experts with an average score of 91.42%. Flipbook-based comic media was also stated as very practical based on the one-to-one student response questionnaire with a total average score of 93.33% and based on the small group student response questionnaire with an average score of 95% with a very practical category. Then from the test results, students obtained an average score of 90.43% with a very effective category. Based on the results

developed by the researcher, it was concluded that the development of flipbook-based comic learning media on fairy tale material met the criteria of valid, practical, effective and feasible to be used in the learning process, especially on fairy tale material.

Keywords: Learning media, Comics, Flipbook, Fairytale

PENDAHULUAN

Berbagai masalah pendidikan di Indonesia ini sangatlah banyak diantaranya dari segi rendahnya layanan pendidikan di Indonesia, rendahnya mutu pendidikan tinggi di Indonesia, rendahnya kemampuan literasi anak-anak Indonesia adalah usaha mendasar dan terencana untuk menciptakan suasana dalam kegiatan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang. (Rizkianti, 2024). Pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan suatu pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang di perlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Murniviyanti, 2024).

Menurut UU No. 2 Tahun 1985, tujuan pendidikan itu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya (Rizkianti, 2024, p. 35). Untuk itu pemerintah terus melakukan inovasi dan terobosan dalam berbagai bentuk untuk meningkatkan peluang bagi warga negara dan khalayak umum untuk mendapatkan pendidikan di semua tingkat satuan pendidikan. (Alpian, 2019). Karena proses belajar mengajar adalah bagian terpenting dalam membangun kualitas sebuah negara. Semakin meningkat kualitas pendidikan maka semakin maju pula bangsa itu (Fadhillah, 2024, p. 20). Untuk memajukan pendidikan yang ada di Indonesia salah satunya guru harus bisa mengikuti perubahan kurikulum dalam dunia pendidikan.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia ada pada abad 21 yang mana pendidikan memanfaatkan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik (Firmadani, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan membantu proses komunikasi antara guru dan siswa berlangsung dengan baik (Wulandari A. P., 2023). Untuk itu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membangkitkan rasa keingin tahuan peserta didik dalam belajar. Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan komik. Komik merupakan suatu media yang menyampaikan cerita dengan ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, gambar berfungsi sebagai pendeskripsian cerita di tambah adanya balon kata dalam setiap gambar agar si pembaca menarik dan mudah memahami cerita yang disampaikan.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat macam-macam materi pembelajaran, salah satunya adalah dongeng. Menurut (Putrayasa, 2021) dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat pesan moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Adapun macam-macam jenis dongeng yaitu ada mite, legenda, sage, fabel, jenaka, parabel, dan dongeng biasa. Pada observasi dan wawancara awal peneliti dengan guru kelas III yang bernama Ibu Yuniarti pada hari senin tanggal 19 febuari 2024 dilakukan oleh peneliti di SD IT Salsabila Palembang yang beralamat di jalan Di Panjaitan Lorong. Daruruham, No 88, Rt. 32 Rw. 12, Plaju Ulu, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatra Selatan, Kode pos 30266, menyatakan bahwa sumber daya pembelajaran sudah cukup tersedia bagi siswa seperti buku paket, LKPD, proyektor dan modul pembelajaran, namun guru belum memiliki media yang tepat pada pelajaran dongeng, hal ini dikarenakan kurang tersedianya pilihan media pada materi tersebut. Media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan gambar yang tersedia dalam buku tematik siswa. Pemanfaatan gambar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum bisa membangkitkan minat dan perhatian peserta didik secara optimal karena peserta didik khususnya di SD sangat memerlukan media pembelajaran.

Materi Bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Fakta tersebut dilatar belakang oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Untuk itu peneliti menggunakan media komik berbasis *flipbook* sebagai variasi pembelajaran yang baru untuk siswa SD IT Salsabila. Komik bisa digunakan guru sebagai jembatan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena berisi cerita yang ringkas sehingga mudah di tangkap, dan dapat menarik perhatian siswa. Komik dapat dijadikan media dalam pembelajaran yang disajikan dalam ilustrasi kartun.

Menurut (Nasution, 2019, p. 105) 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. 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 (Putrayasa I. B., 2022, p. 2099).

Flipbook adalah *software* yang memiliki pengalaman seperti membuka halaman buku tetapi didukung dengan media digital seperti animasi, gambar, video, dan audio. *Flipbook* juga membuat sebuah bahan ajar lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dan menjadi fasilitas bagi guru dalam menjelaskan materi menulis puisi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membosankan, lebih menyenangkan, dapat mendorong motivasi siswa dalam menguasai pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan kemandirian (Dayanti, 2021, p. 205)

Peneliti melakukan observasi dan wawancara lanjutan bersama guru kelas III di SD IT Salsabila Palembang Ibu Yuniarti menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia guru sudah menggunakan media pembelajaran. Pada pembelajaran bahasa Indonesia media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari seperti pada materi cerita dongeng, guru menggunakan media berupa menonton video dari youtube yang di tampilkan pada layar proyektor. Pada pembelajaran bahasa Indonesia guru belum pernah membuat media pembelajaran komik dan belum menggunakannya pada saat kegiatan pembelajaran. Dengan membuat media pembelajaran komik berbasis *flipbook* ini dapat tersedianya variasi pembelajaran yang baru, sehingga siswa dapat lebih mampu mengingat materi dongeng melalui animasi & gambar yang tersedia. Pada komik berbasis *flipbook*.

Dari permasalahan tersebut perlunya solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan beberapa penelitian yang relevan mengenai masalah tersebut yaitu: 1). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia (Nuryani, 2021) Penelitian ini mengembangkan media flipbook interaktif berbasis digital untuk membantu proses pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional; 2) Pengaruh Penggunaan Media Digital Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Bilangan Pecahan Matematika Sekolah Dasar (Angelia, 2024) Penelitian ini membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media flipbook dengan yang tidak menggunakan. Hasilnya, siswa yang belajar dengan media flipbook menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematika secara signifikan; 3) Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada

Pembelajaran IPA Sekolah (Nurwidiyanti, 2022) Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains layak dijadikan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik.

Media mempunyai beragam jenis yang dapat digolongkan menjadi berbasis visual, audio visual dan komputer. Salah satu media berbasis visual yang sesuai untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng adalah komik. Komik yang akan dibuat pada peneliti ini adalah komik berbasis *flipbook*. Buku komik yang akan di buat tidak berbentuk buku cetak. Melainkan dengan memanfaatkan teknologi dengan menggunakan *flipbook* yang nantinya akan berbentuk seperti buku digital. Media pembelajaran komik berbasis *flipbook* ditampilkan dengan menggunakan laptop yang disambungkan dengan layar proyektor.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dan diperkuat dengan penelitian sebelumnya, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Flipbook* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Subtema 2 Dongeng Tentang “ Kisah Semut Dan Merpati” Kelas III Di SD IT Salsabila Palembang.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis flipbook. Pada materi dongeng “ kisah semut dan merpati”. Untuk siswa kelas III SD IT Salsabila Palembang Sehingga menghasilkan data untuk diteliti. Berikut tujuan penelitian ini adalah untuk: Mengembangkan media komik berbasis flipbook yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III, Mengetahui tingkat kelayakan media komik flipbook berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru kelas,, Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media komik flipbook dalam pembelajaran dongeng.

METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode *Reserch and Development* (R&D). Metode R&D digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan dan kemudian dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Desain pengembangan bahan ajar yang digunakan adalah model ADDIE melalui 5 tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Sugiyono, 2022). Subjek uji pada penelitian ini yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. 3 orang siswa untuk uji perorangan, dan 8 orang siswa untuk uji kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode kuesioner dan metode tes. Instrumen

yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu kuesioner dan tes esay. Instrumen kuesioner digunakan untuk mengukur hasil kelayakan produk yang telah dibuat, sedangkan instrumen tes esay digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Objek penelitian pada pengembangan ini yaitu siswa SD kelas III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap penelitian pengembangan model ADDIE yaitu 1) Analisis yaitu bertujuan untuk mengali apa yang dikembangkan dalam menyusun media untuk kebutuhan peserta didik, 2)Desain yaitu pembuatan rancangan media, 3) Pengembangan ialah proses untuk mewujudkan desain yang dibuat menjadi kenyataan, 4) Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan materi pembelajaran yang telah dibuat, 5) Eveluasi ialah langkah terakhir untuk melihat apakah media yang dikembangkan. (Cahyadi, 2019)

Tahap Analysis

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas III SD IT Salsabila Palembang, bahwa kondisi penggunaan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yang masih jarang di gunakan padahal sumber daya pembelajaran cukup tersedia bagi siswa di SD IT Salsabila Palembang. Peserta didik mengalami sedikit kebosanan dalam belajar, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dan membuat pembelajaran siswa menjadi lebih menyenangkan.

Analisis Kurikulum

Menganalisis kurikulum yang digunakan disekolah dari wawancara bersama guru kelas III bahwa SD IT Salsabila Palembang pada kelas III ini menggunakan kurikulum 2013 atau sering disebut dengan K13. Analisis silabus kelas III berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng “ Kisah semut dan Merpati”.

Tahap Design

Design produk yang akan dikembangkan ini adalah Komik berbasis *Flipbook* yang di buat dengan berbantuan aplikasi pada Canva, jenis hurufnya yaitu Times new Roman. Rancangan media pembelajaran Komik berbasis *Flipbook* ini terdiri dari pembuatan dengan tampilan pembuka atau cover depan, Kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, karakter komik,isi cerita dongeng “kisah semut dan merpati”, dan pesan moral. Berikut ini tampilan desain produk media pembelajaran Komik berbasis *Flipbook*.

Tahap Development

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran komik berbasis flipbook dirancang menggunakan aplikasi Canva yang mudah digunakan. Produk kemudian divalidasi oleh

ahli dalam tiga aspek: materi, bahasa, dan media. Tujuannya adalah untuk memperoleh masukan guna menyempurnakan produk agar layak diuji coba di lapangan. Adapun komentar dan saran yang diberikan validator mengenai produk media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Saran Validator terhadap *prototype* I

Validator	Komentar/Saran
AP	Tambahkan logo FKIP, dan kampus merdeka di cover depan. Ukuran huruf, dan jenis hurufnya disamakan saja agar lebih mudah dimengerti oleh siswa.
DE	Penggunaan Bahasa, huruf dan tanda baca.
RY	Tambahkan pesan moral yang disampaikan dari cerita doneng “Kisah Semut dan Merpati”.

Berdasarkan tabel di atas terdapat saran dari validator yang memberikan masukan untuk perbaikan *prototype* I media komik *flipbook*. Validator AP menyarankan penambahan logo dan penyesuaian huruf, DE menyoroti penggunaan bahasa dan tanda baca, sedangkan RY menyarankan penekanan pada pesan moral cerita.

Tabel 2. Hasil Akhir Validasi

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Media	97,33	Sangat valid
2	Materi	90	Sangt valid
3	Bahasa	91,42	Sangat Valid
	Rata- rata	92,91	Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi menunjukkan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* termasuk kategori “sangat valid” di semua aspek, dengan skor rata-rata keseluruhan 92,91. Aspek media mendapat nilai tertinggi (97,33), diikuti bahasa (91,42) dan materi (90), sehingga media layak untuk diuji coba di lapangan.

Tahap Implementation

Setelah melakukan validasi produk dan dinyatakan layak digunakan, pada tahap selanjutnya diuji cobakan kelapangan yaitu SD IT Salsabila Palembang dengan subjek peserta didik kelas III untuk mendapatkan respon terhadap media pembelajaran komik berbasis *flipbook*. Pada tanggal 10 Juni 2024, peneliti datang kesekolah bertemu dengan ibu kepala sekolah, serta melakukan perkenalan dengan siswa kelas III yang menjadi subjek penelitian, kemudian peneliti melakukan pengarahan kepada siswa kelas III tersebut.

Pada pertemuan 2 tepatnya pada tanggal 11 Juni 2024, peneliti melakukan uji coba *one to one* peneliti menyiapkan keperluan dalam implementasi ini yaitu lembar angket penilaian kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* oleh siswa. Setelah semua siap, uji coba implemntasi media pembelajaran komik berbasis *flipbook* dengan menggunakan berbantuan aplikasi canva pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng “Kisah Semut dan Merpati” bisa dilaksanakan. Tahap selanjutnya yang akan diuji

cobakan pada tahap *small group* sebanyak 8 siswa kemudian siswa mengisi angket yang sudah disiapkan oleh peneliti.



Gambar 1. Implementasi *one to one* dan *small group* di kelas

Implementasi model pembelajaran dilakukan melalui pendekatan *one to one* dan *small group* di dalam kelas. Dalam pendekatan ini, peneliti memberikan pendampingan secara langsung kepada siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok kecil, untuk memastikan setiap siswa memahami materi yang diberikan. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Pertemuan berikutnya peneliti menjelaskan media dan materi pembelajaran kepada seluruh siswa dengan menampilkan media di proyektor. Selanjutnya, setelah siswa memahami isi pada cerita yang ditampilkan di dalam komik berbasis *flipbook* tersebut, siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah disiapkan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari model ADDIE yaitu produk yang telah dinilai oleh validator, kemudian produk di perbaiki sehingga layak digunakan pada siswa. Hasil hitung validasi ahli media ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Hitung Validasi Ahli Media

No.	Validator	Total skor	Skor akhir	Kategori
1.	AP	73	97,33	Sangat Valid
	Rata-rata		97,33	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli media menunjukkan validator AP memberikan skor akhir sebesar 97,33 dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil hitung validasi ahli materi ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Hitung Validasi Ahli Materi

No.	Validator	Total skor	Skor akhir	Kategori
1.	RY	54	90	Sangat Valid
	Rata-rata		90	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa validator RY memberikan skor akhir sebesar 90, juga termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil hitung validasi ahli bahasa ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Hitung Validasi Ahli Bahasa

No.	Validator	Total skor	Skor akhir	Kategori
1.	DE	64	91,42	Sangat Valid
	Rata-rata		91,42	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa validator DE sebagai ahli memberikan skor akhir sebesar 91,42 yang juga tergolong dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran flipbook dinilai layak dari berbagai aspek oleh para ahli.bahasa. Diketahui bahwa rata-rata dari skor akhir validasi ketiga ahli tersebut adalah 92,91 dengan kategori sangat valid maka dari itu media pembelajaran komik berbasis *flipbook* dinyatakan sangat valid dan dapat untuk diuji coba. Data rekapitulasi hasil angket respon siswa *one to one* ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa *One To One*

No.	Nama Siswa	Pernyataan								Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ANC	5	5	4	4	5	5	5	5	95%	Sangat Praktis
2	MHA	5	4	4	4	5	5	5	5	92,5%	Sangat Praktis
3	MGA	4	5	4	4	5	5	5	5	92,55	Sangat Praktis
	Rata-rata Keseluruhan									93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6, dapat dilihat dari hasil angket menunjukkan media pembelajaran dinilai sangat praktis dengan rata-rata 93,33%. Penilaian tertinggi dari siswa ANC (95%), diikuti MHA (92,5%) dan MGA (92,33%). Secara kualitatif, siswa juga memberikan tanggapan positif seperti “Medianya bagus” dan “Gambarnya bagus”, menandakan media diterima dengan baik. Tanggapan peserta didik terhadap hasil ujian *one to one* disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Tanggapan Peserta Didik terhadap Hasil Ujian *One to One*

Nama	Tanggapan / Komentar
ANC	Ibu Medianya Bagus
MHA	Ibu Medianya Bagus
MGA	Gambarnya Bagus

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan adanya tanggapan yang di berikan siswa yaitu siswa memberikan komentar seperti “Ibu Medianya Bagus” dan “Gambarnya Bagus”, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran diterima dengan baik oleh peserta didik. Dari tabel diatas, hasil angket respon siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan media pembelajaran

animasi. berdasarkan hasil *one to one* yang diperoleh sebesar 93,33 yang dinyatakan “Sangat praktis”.

Tahap Uji Coba Small Group

Pengambil data dari lembar angket respon siswa digunakan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran animasi. Berikut rekapitulasi dari hasil angket siswa pada uji coba *small group* yang dilakukan kepada 8 siswa. Data rekapitulasi hasil angket respon siswa *small group* ditampilkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa *Small Group*

No.	Nama Siswa	Pernyataan										Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	GZP	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	96%	Sangat Praktis
2.	DNA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	98%	Sangat Praktis
3.	HSH	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	96%	Sangat Praktis
4.	Ak	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	96%	Sangat Praktis
5.	QNK	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	96%	Sangat Praktis
6.	AAA	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	94%	Sangat Praktis
7.	SW	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	94%	Sangat Praktis
8.	MFN	4	5	4	5	3	4	5	5	5	5	90%	Sangat Praktis
Rata-rata												95%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 8 dapat dilihat bahwa seluruh siswa memberikan respons positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Nilai persentase tertinggi diperoleh oleh siswa DNA dengan skor 98%, sementara nilai terendah sebesar 90% diperoleh oleh siswa MFN. Secara keseluruhan, media memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 95%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis flipbook mudah digunakan dan dipahami oleh siswa pada kelompok kecil. Tanggapan peserta didik terhadap hasil ujian *small group* ditampilkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Tanggapan Peserta Didik terhadap Hasil Ujian *Small Group*

Nama	Tanggapan/Komentar
GZP	Ceritanya mudah di ingat
DNA	Warnanya menarik bu
HSH	Ibu medianya Bagus dan Bikin Semangat
AK	Medianya bagus bu
QNK	Bagus bu, mudah ingat
AAA	Warna dan gambarnya menarik, bu
SW	Mudah mengerti bu, bukunya bagus
MFN	Fathir suka, bukunya bagus

Berdasarkan Tabel 9, siswa memberikan berbagai respon positif yang mencerminkan ketertarikan dan pemahaman mereka terhadap media komik pembelajaran. Misalnya, siswa GZP menyatakan bahwa “ceritanya mudah diingat”, sedangkan DNA menyebutkan bahwa “warnanya menarik, Bu”. Komentar seperti “mudah mengerti” dan

“bukunya bagus” juga muncul dari beberapa siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dipahami dan digunakan dalam proses pembelajaran. Dari tabel diatas, hasil angket respon siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pernyataan dalam penggunaan media pembelajaran komik berbasis *flipbook*. Berdasarkan hasil *small group* yang diperoleh sebesar 95% yang dinyatakan “Sangat praktis”. Hasil tes siswa ditampilkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Tes Siswa

No.	Nama Siswa	Skor					Nilai	Kriteria
		1	2	3	4	5		
1.	AQA	20	20	20	20	20	100	Tuntas
2.	SW	20	20	20	20	20	100	Tuntas
3.	KKR	20	20	20	0	20	80	Tuntas
4.	ANC	20	20	20	20	20	100	Tuntas
5.	QNK	20	20	20	20	20	100	Tuntas
6.	AK	20	20	20	20	20	100	Tuntas
7.	AFR	20	0	20	0	20	60	Tidak Tuntas
8.	DNA	20	20	20	20	20	100	Tuntas
9.	A	20	20	20	20	20	100	Tuntas
10.	MHA	20	20	20	20	0	80	Tuntas
11.	AKP	20	20	0	20	20	80	Tuntas
12.	MRA	20	20	20	0	20	80	Tuntas
13.	MS	20	20	20	20	20	100	Tuntas
14.	AA	20	20	20	0	20	80	Tuntas
15.	MRA	20	20	20	0	20	80	Tuntas
16.	MFN	20	20	20	20	20	100	Tuntas
17.	MQAM	20	20	20	0	20	80	Tuntas
18.	GZP	20	20	20	0	0	60	Tidak Tuntas
19.	AAP	20	20	20	20	20	100	Tuntas
20.	KAM	20	20	20	20	20	100	Tuntas
21.	MKKS	20	20	20	20	20	100	Tuntas
22.	MNAR	20	20	20	20	20	100	Tuntas
23.	MRA	20	20	20	20	20	100	Tuntas
Rata-rata						90,43	Tuntas	

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 10, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan belajar dengan skor akhir minimal 80. Dari 23 siswa yang mengikuti tes, sebanyak 21 siswa (91,3%) memperoleh nilai yang termasuk dalam kategori “Tuntas”, sementara hanya 2 siswa (AFR dan GZP) yang belum memenuhi kriteria tersebut dengan nilai masing-masing sebesar 60. Rata-rata nilai keseluruhan siswa adalah sebesar 90,43, yang menunjukkan bahwa capaian hasil belajar secara umum tergolong sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa telah memahami materi yang diuji dengan baik.

Berdasarkan data hasil tes siswa di atas, jumlah nilai dengan nilai rata-rata 90,43 % yang dimana nilai tertinggi diraih oleh , AQA, SW, ANC, QNK, AK, DNA, A, MS,

MFN, AAP, KAM,, MKKS, MNAR, MRA dengan nilai 100 kemudian siswa yang mendapatkan nilai sedang diraih oleh KKR, MHA, AKP, AA, MRA dengan nilai 80. Dan nilai yang terkecil ada dua orang yaitu AFR, dan GZP dengan nilai 60. Berdasarkan kriteria skor kelayakan siswa memiliki keefektifan sebesar 90,43 % dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan media pembelajaran animasi yang valid, praktis dan efektif. Adapun pengembangan (*Research and development*) ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Salsabila Palembang yang dilakukan secara langsung atau tatap muka. Pada saat uji coba di lapangan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* siswa sangat senang atau antusias dan semangat belajar saat menggunakan media pembelajaran komik berbasis *flipbook* materi dongeng “Kisah Semut dan Merpati”, karena sebelumnya mereka belum menggunakan media pembelajaran tersebut pada saat proses pembelajaran.

Pada tahap awal *analyze* yaitu analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa. Diketahui bahwa media pembelajaran animasi belum digunakan di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran komik berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti siswa lebih tertarik dalam menggunakan media tersebut untuk menunjang pembelajaran. Pada tahap *design*, peneliti merancang media pembelajaran komik berbasis *flipbook*, mulai dari materi hingga desain, menggunakan aplikasi Canva. Rancangan awal dibuat dalam bentuk prototype I dan dilanjutkan dengan validasi produk. Pada tahap *development*, produk divalidasi oleh tiga ahli: media, materi, dan bahasa. Masing-masing mengisi angket dan memberikan masukan untuk perbaikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori "sangat valid" dengan skor: ahli media 97,33%, ahli materi 90%, dan ahli bahasa 91,425%..

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Apriliani, 2024) Dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi Ips Kelas Iv Di Sdn 3 Sukadana”. Memperoleh hasil penelitian pengembangan media E-Comic dinyatakan valid atau layak, berdasarkan hasil penilaian validitas menurut ahli media rata-rata skornya adalah 4,3 dengan persentase 84,8%, kategori sangat valid, skor rata-rata ahli bahasa adalah 4 dengan persentase 80% kategori sangat valid dan skor rata-rata ahli materi adalah 4,4 dengan persentase 94,5% kategori sangat valid. Pengembangan media E-komik dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa

memperoleh skor rata-rata 4,2 persentase 84,5 dengan kategori sangat praktis. Pada tahap ini peneliti sudah mendapatkan hasil dari angket yang sudah diisi oleh siswa dan sudah memperoleh hasil. Hasil yang didapatkan pada angket one to one adalah 93.33%. Dan hasil yang didapatkan pada angket small Group adalah 95%.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Murniviyanti L. , 2023) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis E-Komik Kelas V Sekolah Dasar. Memperoleh hasil Hasil penelitian pengembangan media E-Comic dinyatakan valid atau layak, berdasarkan hasil penilaian validitas menurut ahli media rata-rata skornya adalah 4,3 dengan persentase 84,8%, kategori sangat valid, skor rata-rata ahli bahasa adalah 4 dengan persentase 80% kategori sangat valid dan skor rata-rata ahli materi adalah 4,4 dengan persentase 94,5% kategori sangat valid. Pengembangan media E-komik dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa memperoleh skor rata-rata 4,2 persentase 84,5 dengan kategori sangat praktis.

Tahap keempat yaitu *implementation* pada tahap ini peneliti melakukan uji coba *one to one* dan *small grup* pada siswa kelas III Di SD IT Salsabila Palembang dengan mengisi angket yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kemudian setelah siswa belajar menggunakan media pembelajaran animasi tersebut siswa lanjut mengisi jawaban soal evaluasi yang berjumlah 5 butir soal esai untuk mendapatkan nilai data efektif. Tahap kelima *evaluation*, setelah dilakukan validasi oleh para ahli diperoleh penilaian aspek media 97,33 % dengan kategori sangat valid, aspek materi 90% dengan kategori sangat valid dan aspek Bahasa 91,42% dengan kategori sangat valid. Kemudian rata- rata keseluruhan dari tiga ahli sebesar 92,91%% dengan kategori sangat valid.

Setelah selesai, *prototype* II hasil revisi dengan para ahli siap untuk di uji cobakan. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh. Adapun penelitian yang terdahulu dapat dijadikan pendukung permasalahan yakni: penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2022) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita – Citaku. Memperoleh hasil Hasil 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.

Sedangkan menurut penelitian (Apriliani W. Z., 2024) Dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Materi Ips Kelas IV Di Sdn 3 Sukadana”. Memperoleh hasil penelitian pengembangan media E-Comic dinyatakan valid atau layak, berdasarkan hasil penilaian validitas menurut ahli media rata-rata skornya adalah 4,3 dengan persentase 84,8%, kategori sangat valid, skor rata-rata ahli bahasa adalah 4 dengan persentase 80% kategori sangat valid dan skor rata-rata ahli materi adalah

4,4 dengan persentase 94,5% kategori sangat valid. Pengembangan media E-komik dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian kepraktisan menurut angket respon siswa memperoleh skor rata-rata 4,2 persentase 84,5 dengan kategori sangat praktis.

Adapun kelebihan media komik berbasis *flipbook* sebagai yaitu media ini dapat menarik fokus belajar siswa karena terdapat gambar dan tampilan yang berubah-ubah yang membuat siswa semakin penasaran, dan Komik dapat mengembangkan minat siswa dalam membaca. Kekurangan media komik berbasis *Flipbook* yaitu dalam membuat media pembelajaran komik berbasis *flipbook* memakan waktu yang lama, dikarenakan banyak yang harus dipersiapkan. Mulai dari kurikulum, kompetensi dasar, indikator, materi yang harus dipersiapkan, desain media yang menyesuaikan dengan materi, karakter tokohnya, warna-warn yang menyesuaikan dengan materi pembelajarannya. Berdasarkan deskripsi dan analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *flipbook* merupakan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

Adapun beberapa referensi jurnal internasional bereputasi yang membahas media pembelajaran berbasis flipbook diantaranya Flipbook Learning Boosts Multimedia Students' Learning Outcomes: Quasi-Experimental Study (Bayhaki, 2023). Penelitian kuasi-eksperimental ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flipbook secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran multimedia di SMKN 1 Bangil. Penelitian yang lain yaitu The Effectiveness of Flipbook-Based Blended Learning Technology on Thinking Skills and Student Learning Outcomes (Mutiani, 2024) Studi ini meneliti efektivitas teknologi pembelajaran blended berbasis flipbook dalam meningkatkan keterampilan berpikir dan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif dalam meningkatkan kedua aspek tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan tentang pengembangan media pembelajaran komik berbasis flipbook pada pembelajaran bahasa Indonesia Tema 2 Subtema 2 dongeng tentang “kisah semut dan merpati” kelas III di SD IT Salsabila Palembang, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *flipbook* dinyatakan sangat valid dan layak di uji cobakan di lapangan. Hal ini diperoleh dari hasil validasi media, validasi materi dan validasi bahasa dengan rata-rata 92,91%. Media pembelajaran komik berbasis *flipbook* dinyatakan sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dengan menggunakan One to one (perorangan) dengan rata-rata 93,33% yang dikategorikan sangat praktis dan dengan menggunakan small group (8 siswa) dengan rata-rata 95% yang dikategorikan sangat praktis. Media pembelajaran komik berbasis *flipbook* dinyatakan sangat efektif. Hal ini dapat dari hasil tes berupa soal yang

diberikan oleh peneliti kepada siswa kelas III SD yaitu mendapatkan hasil dengan rata-rata 90,43%. Dan yang mendapatkan hasil tuntas memperoleh 93,33% dan tidak tuntas memperoleh 60%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
- Angelia, R. A., Surbakti, N. V. B., Batubara, A., & Syahrial, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Flipbook terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Bilangan Pecahan Matematika Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(2), 147-154. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i2.315>
- Apriliani, W., Zain, M. I., & Fauzi, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SASAK PADA MATERI IPS KELAS IV DI SDN 3 SUKADANA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3820-3833
- Bayhaki, M. F., & Utari, R. S. (2023). Flipbook Learning Boosts Multimedia Students' Learning Outcomes: Quasi-Experimental Study: Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook pada Hasil Belajar: Studi Quasi-Eksperimental pada Siswa Kelas XII Multimedia. *Academia Open*, 8(1), 10-21070. <https://doi.org/10.21070/acopen.8.2023.5108>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dayanti, Z. R. (2021). Pengembangan bahan ajar elektronik flipbook dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah siswa kelas V di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(5), 704-711. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i5.8187>
- Fadhillah, M., Asbari, M., & Octaviani, E. M. (2024). Merdeka belajar: Solusi revolusi pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 19-22. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.714>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi pendidikan nasional*, 2(1), 93-97.
- Murniviyanti, L., & Selegi, S. F. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku Di Kelas IV SD. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(1), 66-79. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v22i1.13199>
- Murniviyanti, L. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis E-Komik Kelas V SDN 205 Palembang. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 184-194. <https://doi.org/10.37150/perseda.v6i3.2124>
- Mutiani, M., Syarifuddin, S., Syaharuddin, S., bin Abu Hassan, M. I., Jumriani, J., & Nur'aini, F. (2024). The Effectiveness of Flipbook-Based Blanded Learning Technology on Thinking Skills and Student Learning Outcomes. *International Journal of Social Learning (IJSLS)*, 5(1), 264-275. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v5i1.350>
- Nasution, A. E. (2019). E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *IQRA:*

- Nurwidiyanti, A., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6949-6959. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3421>
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>
- Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2021). Membentuk karakter anak melalui habituasi dongeng pada pembelajaran di sekolah dasar. *JIBS: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 8(2), 68-77. <https://doi.org/10.21067/jibs.v8i2.6259>
- Putri, R. I., & Karmila, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2098-2107. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.503>
- Rizkianti, P. A., Asbari, M., Priambudi, N. P., & Asri, S. A. J. (2024). Pendidikan Indonesia Masih Buruk?. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 35-38. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i2.942>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) R&D (5 ed.). Alfabeta.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11956>