

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Pkn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI/SD

Amrissya Nurul Mu'afifah¹, Rara Luthfiyah², Reyhanatul Jannah³, Sihabudin⁴, Nadlifatul Khoiriyah⁵

¹ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, Indonesia

² Madrasah Ibtidaiyah Waru 1, Sidoarjo, Indonesia

*Email: 06040721114@student.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v4i4.339>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 15 Juni 2024

Revisi Akhir: 29 Juli 2024

Disetujui: 31 Juli 2024

Terbit: 20 Agustus 2024

Kata Kunci:

Flipbook;

Media Digital;

PKn.



ABSTRAK

Penelitian di MINU Waru 1 yang fokus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V. Masalah yang ditemukan peneliti adalah guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah komik digital berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran PKn di kelas V di MINU Waru 1 valid dan efektif. Penelitian ini dijalankan menggunakan model desain pembelajaran ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan penilaian dari siswa dan guru serta penyebaran angket kepada ahli media dan ahli materi. Penelitian menemukan bahwa ahli materi memberikan skor 93% dalam kategori "sangat layak" dan ahli media memberikan skor 83% dalam kategori "layak". Selain itu, angket yang menilai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan peningkatan dari 53% (kategori "rendah") menjadi 76% (kategori "tinggi"), menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran PKn di kelas V.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan ini menjadi penting dalam usaha yang mengarah pada tercapainya tujuan. Warga negara adalah salah satu unsur penting dalam upaya menyukseskan tujuan negara, untuk mengarah pada bangsa yang beradab warga negara harus memahami patriotisme dan nasionalisme melalui Pendidikan Kewarganegaraan (Nurgiansah, 2021). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berperan sangat vital dalam membentuk karakter dan meningkatkan kesadaran warga negara yang baik di Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) telah dimasukkan sebagai salah satu mata pelajaran utama dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, di mana siswa dididik tentang nilai-nilai demokrasi, hak asasi manusia, pluralisme, dan tanggung jawab sosial (Salsabila et al., 2024). Namun, mengajar PKn di kelas V tidak mudah. Siswa pada usia ini cenderung memiliki tingkat pemahaman yang beragam terhadap konsep-konsep abstrak yang diajarkan dalam pembelajaran kognitif (PKn). Selain itu, metode pembelajaran yang tidak menarik dan monoton seringkali tidak memaksimalkan potensi belajar siswa (H. Hidayat et al., 2020).

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Adam Ramadhan Yusuf, 2022 Kata "media" secara leksikal berarti "pengantar" atau "perantara". Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk yang digunakan sebagai penyalur informasi (Japar et al., 2019). Pembelajaran sendiri didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan yang bertujuan. Tujuannya adalah agar siswa mencapai perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang optimal.

Karena media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, pentingnya penggunaan media oleh guru saat ini tidak dapat disangkal. Media pembelajaran juga membantu siswa memahami apa yang disampaikan oleh guru. Menurut

Aprilutfi, 2022 Salah satu alat pembelajaran yang efektif di era digital ini adalah penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar. Ini bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Menurut **N. Hidayat dan Khotimah** (2019) Pada zaman digital seperti sekarang, kita dapat menggunakan era ini untuk menciptakan ide-ide inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif (**Ambarwati et al.**, 2021). Dengan menggunakan media digital diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena di era teknologi yang semakin canggih banyak aplikasi dan web sehingga memberikan ide kreatif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, salah satu pilihan yang menonjol adalah komik flipbook (**G. A. K. E. Wahyuni et al.**, 2023). Menurut **Devista & Kadafi** (2021:36) komik digital sebagai sebuah media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan: 1) nuansa yang penuh ceria serta objek-objek atau karakter dalam komik yang banyak akan membuat peserta didik tertarik dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memperhatikan pemaparan materi; 2) visualisasi komik digital yang baik berdampak pada keberhasilan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran; 3) media komik digital dianggap cocok untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan gaya belajar auditori.

Komik flipbook adalah media interaktif yang mengintegrasikan narasi, gambar, dan animasi dalam satu format, memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (**Rahayu & Wibawa**, 2024). **Hayati** (2015:57) menjelaskan bahwa flipbook dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam pemahaman materi, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keterampilan berpikir kreatif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian peneliti mengambil judul penelitian "Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pati Kabupaten Pati". Dengan menggunakan media pembelajaran digital akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Dari beberapa penelitian terdahulu, menurut (**Febrita & Ulfah**, 2019) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang menarik memang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (**Aprilutfi**, 2022) menyatakan bahwa media komik digital berbasis flipbook dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga meningkatkan motivasi ketika proses pembelajaran di kelas (**Oktiani**, 2017) Dengan memperhatikan era Society 5.0 saat ini, menjadi landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang memiliki variasi yang lebih baik dalam aspek tampilan, baik secara visual maupun audio visual, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (**Eva et al.**, 2020).

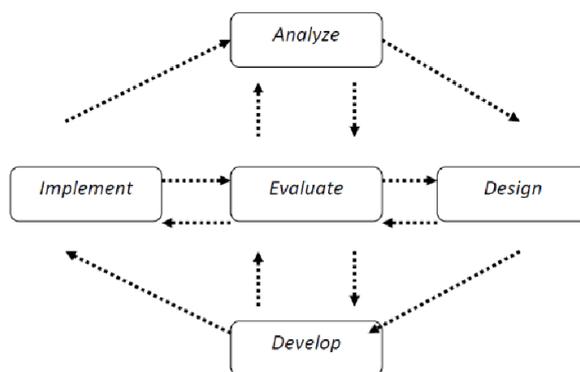
Permasalahan yang ditemukan dalam kelas V pada mata pelajaran PKn masih didominasi penggunaan media manual seperti buku siswa yang berisi bacaan yang panjang. penyajian bahan bacaan yang kompleks dan memuat teks-teks panjang menjadikan peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran menyebabkan motivasi belajar siswa rendah (**E. N. Wahyuni**, 2020). Kondisi ini memicu minat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran, terutama dalam konteks mata pelajaran PKn untuk kelas V (**Palittin et al.**, 2019)

Diharapkan bahwa pemahaman siswa tentang materi PKn akan meningkat dengan membuat komik flipbook yang menarik sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji komik flipbook sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi PKn di tingkat kelas V.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan ini menerapkan Metode R&D (Research and Development). Sementara itu, pendekatan desain pembelajaran yang diterapkan adalah model ADDIE, yang tujuannya adalah untuk menghasilkan produk spesifik (**Judijanto**, 2024). Metode pengumpulan data yang dipilih adalah non-tes (meliputi wawancara, validasi ahli, dan angket motivasi belajar siswa) (**Japar et al.**, 2019) Pengembangan ini membutuhkan enam tahapan yang sesuai dengan gambar

yang disajikan di bawah ini (Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan, Penerbit: Umsida Press, n.d.)



Gambar 1. Tahapan Model Desain Pembelajaran ADDIE

Pada tahap Analisis (Analyze), peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan, kebutuhan, dan motivasi belajar siswa saat melakukan pembelajaran PKn kelas V. Tahap Perencanaan (Design) ini dilakukan dengan membuat media digital berupa flipbook yang kontennya meliputi tampilan, konten media, dan penyusunan materi. Tahap Pengembangan (Develop) dilakukan dengan menggunakan fitur pada aplikasi canva Magic Media dan kemudian melalui proses validasi dari para ahli baik materi atau media. Tahap Implementasi (Implement) dilakukan uji coba produk yang telah divalidasi dengan jumlah responden 24 siswa kelas V C di MINU Waru 1. Tahap Evaluasi dalam model desain pembelajaran ADDIE dilakukan pada akhir proses pengembangan media dengan memberikan penilaian, masukan, dan kritik terhadap media yang telah dibuat (Cahyadi, 2019). Selanjutnya, peneliti melakukan distribusi kuesioner sebelum dan setelah penerapan media komik flipbook berbasis digital dalam pembelajaran PKn di kelas V C. Teknik analisis data yang diperlukan yaitu :

1. Langkah pertama yaitu menganalisis kelayakan media digital flipbook dengan memberikan skor skala likert
2. Langkah kedua, menghitung setiap item pertanyaan dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari

R: Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimal dari angket yang disebarakan

3. Langkah ketiga yaitu meringkas hasil perhitungan dari evaluasi para ahli dan respon angket terkait motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Presentase	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Sangat Layak	Tanpa Revisi
76% - 85%	Layak	Revisi
60% - 75%	Cukup Layak	Revisi
55% - 59%	Kurang Layak	Tidak Layak
<54%	Tidak Layak	Tidak Layak

4. Penilaian hasil motivasi belajar dilakukan dengan mengikuti rumus dan kriteria yang tercantum dalam tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria Tingkat Motivasi Belajar Siswa Dalam Bentuk Persen

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
>80%	Sangat Tinggi
70% - 79%	Tinggi
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Rendah
< 49%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menciptakan materi ajar dalam bentuk komik digital berbasis flipbook untuk mata pelajaran PKn di kelas V C. Dalam proses pembuatan komik flipbook digital ini, peneliti mengembangkan kontennya dengan memanfaatkan fitur Magic Media dan aplikasi Canva. Proses pembuatan melibatkan beberapa langkah dalam pengembangan media komik digital berbasis flipbook dengan menerapkan model ADDIE.

1. Analisis (Analyze)

Pada langkah ini, peneliti menghimpun informasi dan menganalisis permasalahan yang terkait dengan pembelajaran PKn, termasuk kendala yang terkait dengan pengembangan media. Informasi yang diperoleh saat observasi pembelajaran mencakup profil peserta didik, materi yang diajarkan, dan media yang digunakan. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi langsung pada pelajaran PKn dan melakukan wawancara dengan Ibu Lilik Maghfiroh, S.Pd, yang merupakan guru mata pelajaran PKn dan wali kelas V-A. Berikut adalah hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti:

- Media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah belum cukup baik dalam menunjang kegiatan belajar peserta didik pada pembelajaran PKn materi merajut persatuan NKRI.
- Guru belum memiliki media ajar PKn yang efektif untuk digunakan pada materi merajut persatuan NKRI.
- Peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran di kelas. Kurangnya atensi peserta didik menunjukkan kurangnya motivasi belajar pada pembelajaran PKn.

2. Perencanaan (Design)

Langkah berikutnya adalah merencanakan secara detail konsep dasar produk. Pada tahap ini, terdapat dua langkah utama: 1) Menetapkan jenis instrumen yang diperlukan untuk pengembangan produk. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media komik adalah angket dengan menggunakan skala Likert 5. Angket ini disusun dan diberikan kepada ahli materi yang mencakup tiga aspek: kurikulum, isi, dan penyajian, yang dijelaskan dalam 20 poin. Angket untuk ahli media melibatkan dua aspek: desain sampul dan kesesuaian isi, yang dijelaskan dalam 12 poin. Angket respon guru mencakup empat aspek yang dijelaskan dalam 15 poin. Angket untuk peserta didik terdiri dari satu aspek: motivasi belajar, yang dijelaskan dalam 25 poin. 2) Mengembangkan struktur komponen atau konsep dasar produk secara rinci, meskipun rencana ini masih bersifat abstrak. Proses ini melibatkan pembuatan skrip komik, sketsa karakter komik, dan latar belakang. Struktur komponen komik secara keseluruhan terdiri dari dua bagian: halaman sampul dan halaman isi (Lubis et al., 2022). Data yang digunakan untuk membuat media komik dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk Buku Ajar Pendidikan Pancasila yang diterbitkan oleh Uwais Inspirasi Indonesia dan Buku Pendidikan Pancasila yang diterbitkan oleh Prenada Media pada tahun 2021. Gambar-gambar yang digunakan diperoleh dari fitur Canva, khususnya Magic Media, dengan menambahkan deskripsi gambar yang diinginkan.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan media komik dimulai dengan mengumpulkan gambar tokoh dan background dengan menggunakan fitur canva yaitu Magic Media. Proses ini terus diulang hingga mendapatkan semua gambar yang diharapkan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan Fitur Magic Media Canva

Selanjutnya semua gambar yang sudah dihasilkan disusun menjadi strip komik pada aplikasi canva. Setelah semua cerita komik sudah diselesaikan selanjutnya adalah membuat halaman sampul dan menambahkan bagian tambahan seperti kata pengantar, daftar isi, glosarium, daftar pustaka, dan tentang penulis. Berikut adalah tampilan dari komik yang sudah selesai dibuat.



Gambar 3. Tampilan Komik

Selanjutnya, komik tersebut akan dinilai oleh seorang dosen yang ahli dalam bidang media untuk memastikan kecocokan media tersebut. Pendidik yang memiliki keahlian dalam materi akan mengevaluasi kesesuaian materi pelajaran dalam media tersebut. Jika komik tidak memenuhi kriteria yang ditetapkan, peneliti harus melakukan revisi sesuai dengan masukan atau saran dari ahli media dan ahli materi. Hasilnya terdapat masukan untuk menambahkan tulisan selesai untuk menandakan bahwa komik telah selesai. Selain itu juga ada saran untuk menghapus beberapa kata yang tidak efektif pada kata "makan sarapan" menjadi "sarapan".

4. Implementasi (Implement)

Media pembelajaran komik digital flipbook dievaluasi setelah selesai dibuat. Langkah berikutnya adalah menggunakan media komik tersebut sebagai alat pembelajaran untuk guru dan siswa selama pembelajaran mata pelajaran PKn di kelas. Media komik digunakan dalam penelitian ini di kelas V C MINU Waru 1, di mana 24 siswa dan guru mata pelajaran PKn terlibat. Uji coba ini menggunakan media komik digital berbasis flipbook untuk membantu guru menyampaikan pelajaran dan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik. Ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran PKn.

5. Evaluasi (Evaluate)

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam pengembangan model ADDIE. Pada titik ini, evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kualitas produk yang dibuat. Peneliti mencatat hasil evaluasi ini untuk menentukan kualitas produk yang dibuat. Untuk melakukan evaluasi ini, kami menggunakan data validasi dari ahli media dan ahli materi serta tanggapan guru dan

siswa pada angket yang menanyakan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital berbasis flipbook dalam pembelajaran mata pelajaran PKn di kelas V C MINU Waru 1.

Setelah penjabaran tahapan-tahapan ADDIE, selanjutnya yaitu tingkat validasi dan hasil pembagian angket motivasi belajar siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital berbasis flipbook.

a. Analisis Validitas Media dan materi

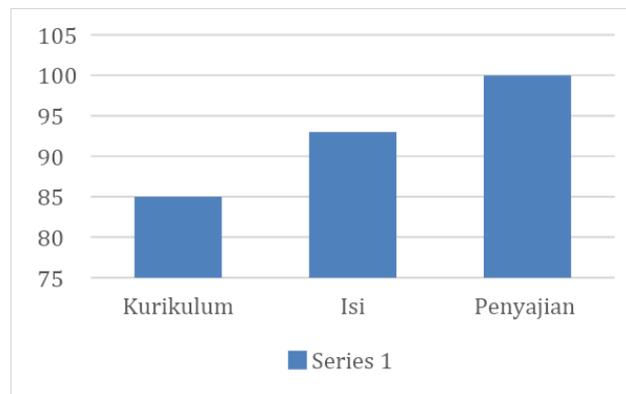
Evaluasi terhadap validitas media pembelajaran komik digital berbasis flipbook dilakukan melalui analisis data validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penelitian ini melibatkan dua validator, yaitu seorang ahli media pembelajaran dan seorang ahli materi PKn, dalam melakukan validasi terhadap media komik.

Berikut adalah hasil validasi dari pengembangan materi untuk media komik digital berbasis flipbook:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Nilai	Kategori
1	Kurikulum	13	SL	Sangat Layak
2	Isi	60	SL	Sangat Layak
3	Penyajian	20	SL	Sangat Layak

Media komik digital flipbook untuk mata pelajaran PKn berada dalam kategori "sangat layak tanpa revisi" untuk digunakan sebagai media pembelajaran, menurut perhitungan di atas, dengan hasil akhir sebesar 93%. Gambar berikut menunjukkan persentase skor validasi ahli materi:



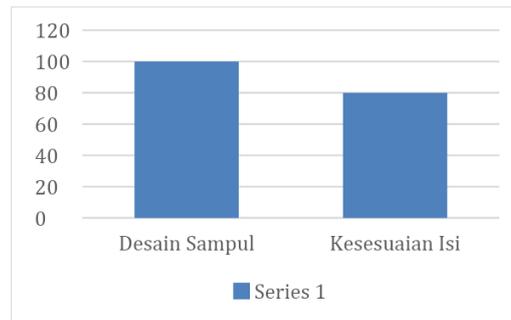
Gambar 4. Persentase Skor Validasi Ahli Materi

Setelah menganalisis data validasi dari ahli materi selanjutnya yaitu analisis data hasil validasi ahli media pengembangan komik digital berbasis flipbook berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor	Nilai	Kategori
1	Desain Sampul	18	SL	Sangat Layak
2	Kesesuaian Isi	32	SL	Sangat Layak

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil perolehan dari ahli media yang menjadi validator didapatkan hasil akhir sebesar 83%. Dengan itu dapat diperoleh kesimpulan bahwa media komik digital flipbook mata pelajaran PKn berada dalam kategori "layak" digunakan sebagai media pembelajaran. Persentase skor validasi ahli materi dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. Persentase Skor Validasi Ahli Media

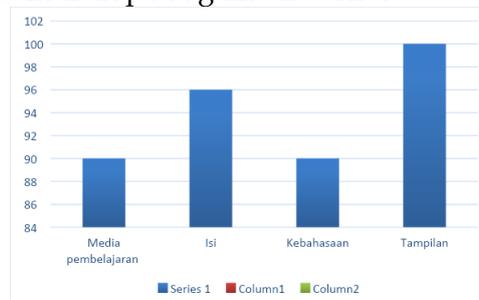
b. Analisis Kepraktisan Komik

Evaluasi respons guru dan kuesioner motivasi belajar siswa dipakai untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran. Uji coba kepraktisan ini dilakukan oleh guru mata pelajaran PKn kelas V C dan peserta didik sejumlah 24 anak. Berikut ini merupakan hasil angket respon guru oleh Ustadzah Nadlifatul Khoiriyah M.Pd.I. Berikut merupakan data hasil respon guru media pengembangan komik digital berbasis flipbook berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Respon Guru

No	Aspek	Skor	Nilai	Kategori
1	Media Pembelajaran	18	SL	Sangat Layak
2	Isi	24	SL	Sangat Layak
3	Kebahasaan	18	SL	Sangat Layak
4	Tampilan	9	SL	Sangat Layak

Dari tabel tersebut, didapatkan persentase respon guru sebesar 92%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital flipbook untuk mata pelajaran PKn masuk dalam kategori "sangat layak" digunakan sebagai alat pembelajaran di kelas. Detail persentase skor respon guru dapat ditemukan pada gambar berikut:



Gambar 6. Persentase Skor Respon Guru

c. Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa

Selain menggunakan angket respon dari guru terhadap media komik digital berbasis flipbook, peneliti juga mengadakan survei tentang peningkatan motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan media tersebut. Survei ini dilakukan untuk menilai efektivitas media komik digital flipbook dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas V MI/SD. Berikut adalah data hasil tanggapan siswa sebelum dan setelah penggunaan media komik digital berbasis flipbook.

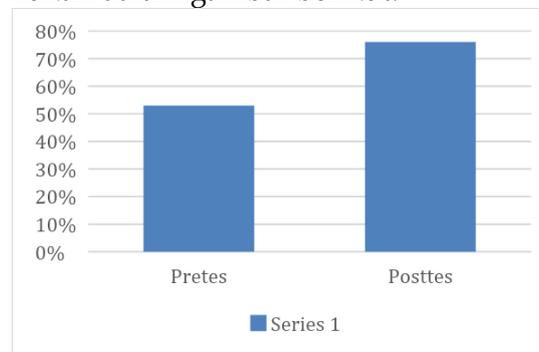
Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Perlakuan	Persentase	Kategori
Pretest	53%	Rendah
Posttest	76%	Tinggi
Beda	23%	-

Menurut data tersebut, persentase motivasi siswa untuk belajar sebelum menggunakan media flipbook komik digital berbasis digital adalah 53%, yang termasuk dalam kategori "rendah". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa untuk belajar sebelum menggunakan media flipbook komik digital berbasis digital dalam mata pelajaran PKn tergolong rendah.

Setelah mengevaluasi respons siswa dalam kuesioner motivasi belajar sebelum penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis flipbook untuk mata pelajaran PKn di kelas V C, peneliti kemudian menyebarkan kembali kuesioner setelah penggunaan media tersebut untuk menilai peningkatan motivasi belajar siswa di kelas V C.

Hasil data menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik flipbook berbasis digital mengalami peningkatan menjadi 76%. Media komik yang digunakan dalam pembelajaran menjadi peranan utama dalam menimbulkan motivasi belajar bagi para peserta didik (Wulan et al., 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa setelah menggunakan media komik digital flipbook untuk mata pelajaran PKn tergolong "tinggi". Detail persentase peningkatan motivasi belajar siswa dapat ditemukan dalam gambar berikut:



Gambar 7. Persentase Motivasi Belajar Siswa

Pembahasan

Seperti yang dijelaskan oleh Smaldino, Lowther, dan Russell, produk media komik digital berbasis flipbook telah memenuhi standar kualitas teknologi dan media pembelajaran (Eva et al., 2020). Mereka berpendapat bahwa media dan teknologi pendidikan harus memenuhi syarat-syarat berikut: (1) sesuai dengan standar, hasil, dan tujuan; (2) informasi yang diperoleh akurat dan terkini; (3) menggunakan bahasa yang sesuai dengan usia siswa; (4) melibatkan minat dan keterbatasan siswa; dan (5) memiliki kualitas Teknik (Rahman, 2022).

Evaluasi dari ahli materi terhadap produk media komik digital mendapatkan nilai persentase sebesar 93%, diklasifikasikan sebagai "sangat layak". Sementara menurut ahli media, produk media komik digital memperoleh nilai persentase sebesar 83%, dengan klasifikasi "layak". Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis flipbook ini sesuai untuk digunakan sebagai alat pembelajaran dalam penelitian pengembangan media yang sedang dilakukan.

Media pembelajaran komik digital flipbook ini sudah sesuai dengan komponen yang sudah ditentukan, menurut evaluasi ahli materi. Salah satunya adalah capaian siswa, tujuan siswa, kesesuaian materi, presentasi komik yang menarik, dan penyesuaian dengan karakter anak jenjang sekolah dasar. Namun, ahli media mengatakan bahwa komik digital, mulai dari tampilannya sendiri, sampul, teks cerita, dan gambar, sudah cukup menarik untuk membuka mata siswa dan meningkatkan semangat mereka untuk belajar.

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner untuk mengevaluasi efektivitas media komik digital berbasis flipbook, peneliti membagikan kuesioner kepada guru dan siswa untuk mendapatkan tanggapan mereka. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa media komik ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V C MINU Waru 1, dengan persentase 92% yang diklasifikasikan sebagai "sangat layak". Selain itu, skor rata-rata pada pretest dan posttest juga menunjukkan peningkatan, dari 53% dengan kategori "rendah" sebelum penggunaan media komik menjadi 76% dengan kategori "tinggi" setelah penggunaan media komik. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa

media komik digital tersebut efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V C, membantu guru dalam penyampaian materi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V C.

Pengembangan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran PKN sub bab “merajut persatuan antar lembaga bangsa indonesia” yang mana di dalam komik memuat perilaku saling menghargai dan menghormati antar suku bangsa dan menjunjung tinggi persatuan dengan saling bergotong royong dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Seperti dalam komik contoh perilaku menghargai keragaman suku bangsa dengan mau berteman dengan siapapun tanpa memandang asal sukunya dan melakukan kegiatan bahu membahu membersihkan desa secara gotong royong. Contoh-contoh perilaku dalam media komik diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa ketika belajar mata pelajaran PKN.

Dalam upaya peningkatan motivasi tidak dapat dilihat secara fisik, Namun daya tersebut ada dalam diri peserta didik. Karena motivasi sendiri merupakan tujuan yang mampu memberikan penggerak (daya) untuk melakukan sebuah Tindakan (Rahman, 2022). Oleh karena itu peran guru dalam melakukan pengembangan media menjadi suatu hal yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan inovasi dan kreatifitas ketika proses belajar mengajar berlangsung (E. N. Wahyuni, 2020). Sehingga peserta didik tertarik dan mudah menyerap materi yang disampaikan kemudian diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan dengan metode R&D (Research and Development) dan model desain pembelajaran ADDIE menghasilkan validitas media yang signifikan pada mata pelajaran PKN Kelas V di MINU Waru 1. Ahli media memperoleh nilai rata-rata penilaian sebesar 93% dan tergolong “sangat sesuai dan tidak memerlukan modifikasi”; penilaian ahli materi rata-rata memperoleh nilai sebesar 83% dan dinilai “dapat diterima”. Dari segi kepraktisan, media komik digital berbasis flipbook diterima rata-rata masukan dari guru sebesar 92% dan berperingkat “sangat layak”. Selain itu, sebelum menggunakan media, motivasi siswa sebesar 53% berada pada kategori “rendah”, namun setelah menggunakan media berperingkat “tinggi” dengan kategori meningkat hingga 76%, yang menunjukkan eksekusi. Peningkatan motivasi belajar ini tidak terlihat secara kasat mata, namun kekuatan tersebut ada dalam diri siswa. Karena motivasi belajar itu sendiri merupakan tujuan, memberikan dorongan untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Peran guru dalam mengembangkan media penting untuk meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan inovasi dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. Membuat siswa tertarik dan mudah menyerap materi yang disampaikan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Ramadhan Yusuf, -. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Flipbook Materi Penerapan Pancasila Pada Pembelajaran Ppkn Di Kelas V Sekolah Dasar: Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran PPKn Kelas V [Other, Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Aprilutfi, D. N. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), Article 9. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.111>
- Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan | Umsida Press. (n.d.). Retrieved May 9, 2024, from <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/235>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model: Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- Devista, Jesyischa & Kadafi. 2021. Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 30, No. 2 (153-164)
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17744>
- eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*. <https://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Psdspd/Article/View/17744>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), Article 1. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika* (pp. 49-54). Jakarta: E-Journal SNF 2015.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>
- Japar, M., Fadhilah, D. N., & H.P, G. L. (2019). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN PPKN*. Jakad Media Publishing.
- Japar, M., Fadhilah, D. N., & H.P, G. L. (2019). *Media Dan Teknologi Pembelajaran Ppkn*. Jakad Media Publishing.
- Judijanto, L. (2024). *Metodologi Research And Development: Teori Dan Penerapan Metodologi Rnd*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), Article 4. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851>
- Marbun, I., & Suciawati, H. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Materi Ekosistem Untuk Kelas V SD Negeri 065013 Medan. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum)*, 3(1), Article 1 .
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://Doi.Org/10.24090/Jk.V5i2.1939>
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), Article 2. <https://Doi.Org/10.35724/Magistra.V6i2.1801>
- Rahayu, C. W., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Flipbooks Berbasis Project Based Learning Pada Keterampilan Berpikir Kreatif Pembelajaran Pkn Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11932>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 0, Article 0. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 0, Article 0. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>

- Salsabila, O. G., Maulana, N., Syahputra, M. R., Hasanah, M., & Hudi, I. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Pada Generasi Alpha Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Kewarganegaraan Yang Berkualitas. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 210–220. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.788>
- Wahyuni, E. N. (2020). Motivasi belajar (R. Rusdianto, Ed.; Vol. 1). DIVA Perss. <http://repository.uin-malang.ac.id/6126/>
- Wahyuni, G. A. K. E., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2023). Media Flipbook Berbasis Value Clarification Technique untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(3), Article 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/74858>
- Wulan, I. S., Suprpto, P. K., & Kamil, P. M. 2020. Belajar Virus dengan Komik: Pengaruhnya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar (Studi Eksperimen di Kelas X MAN Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020). *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2): 70–83.