

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATERI  
MENGENAL ASEAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KELAS VIII MTS AL-KHOIROT**

SKRIPSI

Oleh :

**ANGEL CAREZA**

**18130049**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2023**

LEMBAR LOGO



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATERI  
MENGENAL ASEAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KELAS VIII**

**MTS AL-KHOIROT**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

**ANGEL CAREZA**

**18130049**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK**  
**DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA MATERI**  
**MENGENAL ASEAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL**  
**BELAJAR KELAS VIII**

**MTS. AL-KHOIROT**

**SKRIPSI**

Oleh :

Angel Careza

NIM. 18130049

Telah diperiksa dan disetujui oleh

Dosen Pembimbing



**Ulf Andrian Sari, M.Pd**  
**NIP: 19880530201802012129**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA**

**NIP: 197107012006042001**

## LEMBAR PENGESAHAN

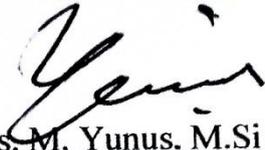
Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs. Al-Khoirot**” oleh **Angel Careza** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 07 Juli 2023

Dewan Penguji



Dr. Umi Julaihah, S.E., M.Si  
NIP. 19790728 2006042002

Penguji  
Utama



Drs. M. Yunus, M.Si  
NIP. 19690324 1996031002

Ketua  
Sidang



Ulfi Andrian Sari, M.Pd  
NIP. 19880530201802012129

Sekretaris  
Sidang

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarabiyah dan Keguruan  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
19650403 199803 1 002

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas karunia serta nikmat yang ia berikan hingga saat ini dapat merasakan nikmatnya merasakan menuntut ilmu hingga ke jenjang perguruan tinggi, dipertemukan dengan orang-orang baik serta luar biasa yang senantiasa mendukung dan membrikan semangat dalam menjalani kehidupan dan memenuhi kewajiban dalam menuntut ilmu. Semoga ilmu yang telah didapatkan selama ini dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan yang lebih baik dan bermanfaat bagi sekitar.

Persembahan ini saya dedikasikan dengan sepenuh hati kepada orang-orang luar biasa yang dihadirkan oleh Allah SWT ke dalam hidup saya dan memberikan dukungan, inspirasi, dan cinta dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini, saya ingin mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan dukungan lahir, batin, dan tidak pernah lelah memberikan doa serta kasih sayang yang tidak pernah terputus.
2. Para kerabat saya yang tidak pernah lelah memberikan dukungan serta nasehat.
3. Dosen pembimbing, Ulfi Andrian Sari, M.Pd. Terima kasih banyak atas kesabarannya pada saat membimbing sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Evan Adam, terima kasih karena telah memberikan semangat dan motivasi dalam setiap langkah yang saya ambil. Terima kasih karena

selalu ada untuk saya, terima kasih untuk dukungan emosional serta afeksinya, terima kasih telah membuat perjalanan ini menjadi ringan.

5. Teman-teman saya, Anisa Tri Utami, Mohammad Bahrul Muzaki, Dewi Adiba Kamalia, teman-teman Pendidikan IPS kelas ICP angkatan 2018 dan Pendidikan IPS angkatan 2018 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih banyak karena sudah bersedia menjadi teman seperjuangan dalam menempuh pendidikan selama kurang lebih 4 tahun ini.
6. Teman-teman virtual saya, Devita Anggraini yang telah saya anggap seperti kakak kandung saya sendiri, Dearly, Alana, dan lain-lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, Terima kasih sebanyak-banyaknya saya ucapkan atas dukungan moral dan semangat melalui diskusi online, pesan, dan pertemuan virtual. Kalian telah menjadi sumber motivasi dan bantuan yang sangat luar biasa selama proses penelitian ini. Meskipun kita berhubungan melalui jaringan, tetapi rasa kebersamaan dan saling mendukung saya rasakan begitu nyata. Terima kasih atas dukungan tanpa batas kalian.
7. Kepada Band LUCY, Band Hoppipolla, dan Ha Hyunsang, yang telah menjadi sumber inspirasi tak tergantikan dalam perjalanan penulisan skripsi ini. Musik kalian telah memberikan semangat dan ketenangan dalam setiap langkah perjalanan ini. Terima kasih atas getaran emosional yang membawa energi positif selama proses ini.

8. Serta seluruh pihak yang turut serta membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas semua perbuatan baik yang telah kalian berikan

## MOTTO

“Studying is easy, but giving up is also easy”

- Shin Gwangil

“No matter how we stomped our feet, the world stays the same. So what’s the conclusion? I need to change... the person who goes until the end win in the end.  
Going until the end, doing the best”

- Cho Wonsang

“This one shall past too”

- Choi Sangyeop

“You need to be at least half as good as them if you want to do something you want to do”

- Shin Yechan

Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING** Malang, 17 Juni 2023

Hal : Skripsi Angel Careza

Lampiran : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik

Ibrahim Malang Di Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

**Nama** : Angel Careza

**NIM** : 18130049

**Jurusan** : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**Judul Skripsi** : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs Al-Khoiroh

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Dosen Pembimbing



**Ulfi Andrian Sari,**

**M.Pd**

**NIP: 19880530201802012129**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya mengatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 17 Juni 2023

Yang membuat  
penyataan,



**ANGEL CAREZA**

NIM. 18130049

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Ta'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya terutama nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan maksimal, tanpa adanya halangan yang berarti. Sholawat dan salam kita haturkan kepada bimbingan kita yakni baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya dan para sahabat-sahabatnya serta umat-umatnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu proses pembuatan Skripsi ini, berupa dukungan moril dan materil sangat membantu penulis dalam penyelesaian Skripsi ini. Dengan demikian penulis ucapkan terima kasih dengan ketulusan hati kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama menyusun ini, yakni kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M. A selaku rector UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Alfi Yuli Efiyanti, M. A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M. Si selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Dr. H. Mokhammad In'am Esha, M.Ag selaku dosen wali yang telah memberikan saran dalam proses pembuatan skripsi.
5. Ulfi Andrian Sari, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, saran, dan kritikan dalam proses pembuatan skripsi
6. Seluruh staff dan dosen yang telah memberikan arahan dan informasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
7. Terimakasih kepada kedua orangtua saya yang telah memberikan doa, restu, dan dukungan dalam proses skripsi.
8. Kepada teman-teman dari Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan

Sosial.

9. Dan kepada berbagai pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas bantuan doa serta dukungan yang diberikan dalam proses pembuatan skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam penyusunan proposal skripsi ini, baik dari segi EBI, kosakata, tata Bahasa, etika maupun isi. Maka dari itu penulis sangat menantikan kritik dan saran yang membangun agar lebih baik kedepannya. Karena manusia tidak pernah luput dari kesalahan, penulis mohon maaf bila dalam proses penyusunan skripsi terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja. Penulis berharap skripsi ini berguna baik untuk penulis sendiri maupun orang lain.

Malang, Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



**ANGEL CAREZA**

NIM. 18130049

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

اي = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas Penelitian.....	17
Tabel 3. 1 Tabel Data yang diperoleh .....	57
Tabel 3. 2 Ketentuan Pemberian Nilai .....	59
Tabel 3. 3 Klasifikasi Kelayakan Media Pembelajaran .....	60
Tabel 3. 4 Interpretasi Hasil Belajar .....	61
Tabel 3. 5 Klasifikasi Respon pengguna Media Pembelajara.....	61
Tabel 4. 1 Data Hasil Validasi Ahli Materi .....	72
Tabel 4. 2 Data Validasi Ahli Bahasa .....	74
Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4. 4 Tabel Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	77
Tabel 4. 5 Data Respon Peserta Didik.....	78
Tabel 4. 6 Tabel Revisi Ahli Materi.....	80
Tabel 4. 7 Tabel Revisi Ahli Bahasa .....	80
Tabel 4. 8 Tabel Revisi Ahli Media .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Konsep Materi Mengetahui ASEAN.....	33
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berfikir .....	43
Gambar 3. 1 Flowchart prosedur pengembangan media .....	44
Gambar 4. 1 Proses pembuatan dan penyusunan panel .....	67
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Background.....	68
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan Karakter .....	69
Gambar 4. 4 Proses Desain Komik Digital.....	70
Gambar 4. 5 Penyesuaian Materi dan Lettering dalam Komik Digital .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Turnitin.....	97
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Media .....	101
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	101
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Media .....	103
Lampiran 5 Instrumen Respon Peserta Didik .....	104
Lampiran 6 Soal Pre-Test.....	105
Lampiran 7 Soal Post-test .....	105
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan.....	106
Lampiran 9 Biodata Peneliti.....	106

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iii
MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB .....	xi
A. Huruf .....	xi
B. Vokal Panjang .....	xi
C. Vokal Diftong .....	xi
ABSTRAK .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
ملخصات البحوث .....	xx
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Pengembangan .....	10
E. Batas Pengembangan .....	12
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	12
G. Orisinalitas Pengembang .....	14
H. Definisi Istilah .....	18
BAB II .....	20
KAJIAN PUSTAKA .....	20
A. Deskripsi Teori .....	20
1. Media Pembelajaran Komik Digital .....	20
2. Komik Digital .....	27
3. <i>Flipbook</i> .....	31
4. Pembelajaran IPS Materi Mengenal ASEAN .....	33
5. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran .....	35
B. Perspektif Teori Dalam Islam .....	37
C. Kerangka Berfikir .....	42

BAB III .....	43
METODE PENELITIAN .....	43
A. Jenis dan Model Pengembangan.....	43
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan.....	44
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	45
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	47
3. Tahap <i>Development</i> (pengembangan) .....	49
4. Tahap <i>Dissemination</i> (penyebarluasan) .....	50
C. Instrumen Penelitian.....	57
D. Teknik Analisis Data .....	58
1. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa .....	58
2. Analisis Data Respon Peserta Didik .....	60
BAB IV .....	62
HASIL PENGEMBANGAN .....	62
1. Analisis Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	61
A. Proses Pengembangan .....	62
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	62
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	66
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	70
4. Tahap <i>Dissemination</i> (Penyebaran).....	71
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	72
1. Data Hasil Uji Coba Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media .....	72
2. Data Hasil Pre-test dan Post-test .....	76
3. Data Respon Peserta Didik .....	78
C. Revisi Produk.....	79
1. Revisi Produk Berdasarkan Saran dari Ahli Materi .....	79
2. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Bahasa .....	80
3. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media .....	81
BAB V .....	83
PEMBAHASAN .....	83
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs. Al-Khoirot.....	83

B. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Pada Materi Mengenal ASEAN .....	85
C. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis <i>Flipbook</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Mengenal ASEAN.....	86
BAB VI.....	89
PENUTUP .....	89
A. Kesimpulan .....	89
B. Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN .....	95
2. Bagaimana cara penyampaian materi guru IPS di MTs.Al-Khoirot? .....	98
3. Menurut kali metode pembelajaran apakah yang efektif ketika pembelajaran di kelas? Mengapa?.....	98
4. Media apa yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran?.....	98
5. Menurut kalian media pembelajaran apakah yang efektif ketika pembelajaran di kelas? Mengapa?.....	99

## ABSTRAK

Careza, Angel. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs. Al-Khoirot*, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

---

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, Mengenal ASEAN, Media Pembelajaran, Komik Digital*

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali dianggap menjenuhkan, kurang menarik, dan sulit dipahami oleh peserta didik karena terlalu sering mengandalkan kegiatan menghafal dan memaksa peserta didik untuk memahami materi yang abstrak. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi kendala dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* sebagai alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik pada materi mengenal ASEAN.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menerapkan model 4D milik Thiagarajan, yang meliputi empat tahap yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebaran). Tahap *Define* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan menyusun tujuan pembelajaran yang spesifik. Tahap *Design* melibatkan pengembangan struktur komik digital berbasis *flipbook* dan penentuan konten yang sesuai dengan kurikulum IPS dan materi mengenal ASEAN. Tahap *Development* melibatkan pembuatan dan pengujian media pembelajaran yang dikembangkan. Terakhir, tahap *Dissemination* melibatkan evaluasi, revisi, dan penyebaran media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada guru dan peserta didik.

Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN memenuhi kriteria yang baik dan layak setelah melalui validasi ahli. Skor validasi ahli materi adalah 4,85, ahli bahasa memberikan skor 5, dan ahli media memberikan skor 4,35. Setelah diterapkan, hasil pre-test menunjukkan jumlah peserta didik sebanyak 2355 dan rata-rata nilai 84,1. Sementara itu, hasil post-test menunjukkan jumlah peserta didik sebanyak 2520 dan rata-rata nilai 90. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* diperoleh melalui angket. Skor respon peserta didik sebesar 3,48 menunjukkan bahwa mereka merasa tertarik dan memahami materi mengenal ASEAN dengan penggunaan media ini. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* meningkatkan hasil belajar dan mendapatkan kategori "sangat layak" dan efektif untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan minat peserta didik pada materi mengenal ASEAN. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar IPS dengan lebih menarik, memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi peserta didik.

## ABSTRACT

Careza, Angel. 2023. *Development of Digital Comic-Based Flipbook Learning Media To Enhance Learning Outcomes Of The Subject Get To Know ASEAN in Grade VIII of MTs. Al-Khoirot*, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Advisor: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

---

Keywords: *Learning Outcome, Social Sciences Education, Understanding ASEAN, Learning Media, Digital Comic.*

The subject of Social Sciences Education is often considered monotonous, uninteresting, and difficult for students to comprehend due to excessive reliance on memorization activities and forcing students to understand abstract materials. The lack of engaging learning media also poses a challenge in social science. Therefore, this research aims to develop a Digital Comic-Based Flipbook Learning Media as an attractive and effective alternative to enhance students' interest and understanding in the subject of get to know ASEAN.

This study utilizes the Research and Development (R&D) approach by implementing the 4D model proposed by Thiagarajan, which consists of four stages: Define, Design, Development, and Dissemination. The Define stage is conducted by identifying students' needs and formulating specific learning objectives. The Design stage involves the development of a digital comic-based flipbook structure and determining content that aligns with the social education's curriculum and the subject of get to know ASEAN. The Development stage encompasses the creation and testing of the developed learning media. Lastly, the Dissemination stage involves evaluation, revision, and dissemination of the developed learning media to teachers and students.

The digital comic-based flipbook learning media on the topic of Get to Know ASEAN meets the criteria for being good and suitable after undergoing expert validation. The material expert validation score is 4.85, the language expert gave a score of 5, and the media expert provided a score of 4.35. After implementation, the pre-test results showed a total of 2355 with an average score of 84.1. Meanwhile, the post-test results indicated a total of 2520 with an average score of 90. It can be concluded that the application of digital comic-based flipbook learning media can improve students's learning outcomes.

The students' response to the media of digital comic-based flipbook learning was obtained through a questionnaire. The response score of 3.48 indicates that they felt interested in and understood the ASEAN topic with the use of this media. This indicates that the digital comic-based flipbook learning media enhances learning outcomes and achieves the category of "highly suitable" and effective for use as a supportive learning tool.

This study confirms that digital comic-based flipbook learning media is effective in improving learning outcomes and students' interest in understanding ASEAN. The use of this media is expected to assist teachers in teaching social studies in a more engaging manner, visualizing abstract concepts, and providing interactive learning experiences for students.

## ملخصات البحوث

كاريزا، أنجل. ٢٠٢٣. تطوير وسائط التعلم المعتمدة على القصص المصورة الرقمية لتعزيز نتائج التعلم في مادة "تعرف على جمعية دول جنوب شرق آسيا" في الصف الثامن من مدرسة التعليم الثانوي الإسلامية المالانج. قسم التعليم في العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الرسالة: أولفي أندريان ساري.

لكلمات الدالة: نتائج التعلم، التعليم في العلوم الاجتماعية، فهم جمعية دول جنوب شرق آسيا، وسائط التعلم، القصص المصورة الرقمية.

يُعتبر موضوع تعليم العلوم الاجتماعية غالبًا مملًا وغير مثير للاهتمام وصعبًا للطلاب في فهمه بسبب الاعتماد المفرط على أنشطة لحفظ وإجبار الطلاب على فهم المواد المجردة. كما أن عدم وجود وسائل تعلم جاذبة بشكل تحديًا في العلوم الاجتماعية. لذا، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعلم رقمية مبنية على الكوميكس الرقمية بنظام الفليب بوك كبديل جذاب وفعال لتعزيز اهتمام "الطلاب وفهمهم في موضوع "التعرف على آسيا".

لمقترح من قبل تياغاراجان، والذي يتألف من D من خلال تنفيذ نموذج 4 (R&D) تعتمد هذه الدراسة على نموذج البحث والتطوير من أربع مراحل: تعريف المرحلة، تصميم المرحلة، تطوير المرحلة، ونشر المرحلة. تتضمن مرحلة التحريف تحديد احتياجات الطلاب وصياغة أهداف تعلم محددة. تتضمن مرحلة التصميم تطوير هيكل كوميكس الرقمية بنظام الفليب بوك وتحديد المحتوى الذي يتوافق مع مناهج التعليم الاجتماعي وموضوع "التعرف على آسيا". تتضمن مرحلة التطوير إنشاء واختبار وسائط التعلم المطورة. أما المرحلة الأخيرة، وهي مرحلة النشر، فتشمل التقييم والمراجعة ونشر وسائط التعلم المطورة للمعلمين والطلاب.

وسائط التعلم الرقمية المبنية على الكوميكس الرقمية بنظام الفليب بوك في موضوع "التعرف على آسيا" تستوفي المعايير الجيدة المناسبة بعد التحقق منها من قبل خبراء المواد. حصلت على درجة تأكيد الخبراء المتخصصين في المواد بنسبة 4.85، وحصلت على درجة 5 من الخبراء في اللغة، وحصلت على درجة 4.35 من الخبراء في وسائل التواصل الاجتماعي. بعد التطبيق، أظهرت نتائج الاختبار التمهيدي إجمالي عدد الطلاب 2355 ومتوسط الدرجات 84.1. في حين، أشارت نتائج الاختبار النهائي إلى وجود 2520 طالبًا ومتوسط الدرجات 90. يمكن الاستنتاج من ذلك أن تطبيق وسائط التعلم الرقمية المبنية على الكوميكس الرقمية بنظام الفليب بوك يمكن أن يحسن نتائج تعلم الطلاب.

سُخدمت استجابة الطلاب لوسائط التعلم المبنية على الكوميكس الرقمية بنظام الفليب بوك للتعرف على آرائهم من خلال استبيان ظهرت درجة استجابة الطلاب 3.48 أنهم يشعرون بالاهتمام والفهم في موضوع آسيا باستخدام هذه الوسائط. يشير ذلك إلى أن وسائط التعلم المبنية على الكوميكس الرقمية بنظام الفليب بوك تحفز نتائج التعلم وتحقق فئة "مناسبة جدًا" وفعالة للاستخدام كأداة تعليمية مساعدة.

ؤكد هذه الدراسة أن وسائط التعلم المبنية على الكوميكس الرقمية بنظام الفليب بوك فعالة في تحسين نتائج التعلم واهتمام الطلاب في فهم آسيا. من المتوقع أن يساعد استخدام هذه الوسائط المعلمين في تدريس العلوم الاجتماعية بطريقة أكثر جاذبية، وتصور المفاهيم المجردة، وتغيير تجارب تعلم تفاعلية للطلاب.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Proses pembelajaran merupakan interaksi dua arah, interaksi pendidik dan interaksi siswa, yang terjadi melalui komunikasi cukup yang jelas sehingga interaksi tersebut dapat menghasilkan suatu tujuan, yaitu tercapainya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Guru atau pendidik yang berperan sebagai perantara harus mampu berkomunikasi secara efektif dengan siswa dan memahami media pembelajaran. Selain itu, terdapat berbagai mata pelajaran yang memiliki kesukaran materi yang bervariasi dan ada beberapa materi yang cukup menantang sekaligus memerlukan alat atau media untuk menyampaikan materi secara efektif kepada siswa. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah-masalah tersebut diperlukannya suatu media sebagai alat yang memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dengan mempercepat jalannya kegiatan belajar mengajar.

Peran media pembelajaran cukup vital pada sebuah proses belajar dan mengajar di sekolah, menarik perhatian atau menghilangkan kejenuhan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran di kelas merupakan sebagian dari fungsi media pembelajaran. Maka dari itu, dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru, siswa dapat dengan mudah menyerap, memahami serta menguasai berbagai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang tidak bisa beroperasi dengan sendirinya

namun saling berhubungan dengan komponen-komponen yang lainnya guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang berjalan sesuai harapan.

Hasil dari observasi lapangan yang telah dilakukan di MTs Al-Khoirot, menunjukkan bahwa masih banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran secara *teacher centre* dimana para siswa cenderung lebih banyak menyimak penjelasan materi dari guru. Pada metode pembelajaran ini sebagian besar aktifitas pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif dan diam dalam mengikuti proses pembelajaran bahkan memilih untuk tidur.



**Gambar 1. 1 Peserta Didik Tidur Ketika Pelajaran**

Kemudian sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual yang berarti siswa lebih cenderung memusatkan perhatiannya dan konsentrasi pada materi melalui gambar. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi. Kecenderungan ini terbentuk karena dalam kesehariannya peserta didik yang bersangkutan lebih berinteraksi dengan objek visual.

Namun, media yang digunakan oleh guru hanya sebatas pada gambar-gambar yang terdapat pada LKS dan buku paket yang terkadang gambar-gambar yang ada tidak terlihat jelas dan membuat peserta didik merasa jenuh dan memiliki fokus yang cukup pendek dengan materi yang disampaikan oleh

guru tersebut yang menyebabkan penyampaian materi kurang efektif. Hal ini ditunjukkan ketika peneliti terjun langsung pada lokasi penelitian sebagai guru mata pelajaran IPS, serta dari pernyataan guru yang berinisial 'CH' yang didapat dari observasi lapangan, banyak guru yang masih merasa kurang paham mengenai media pembelajaran yang menarik bagi siswa.<sup>1</sup>

Beberapa peserta didik berinisial 'A', 'AS', dan 'IY' yang telah diwawancarai dalam observasi lapangan, menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang cukup jenuh, kurang menarik, tidak terlalu penting, dan relatif sukar untuk dimengerti karena selalu menghafal dan memaksa memahami materi yang tidak ada gambaran bentuknya.<sup>2</sup> Pada akhirnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru masih rendah dan hasil belajar berada pada rata-rata dikarenakan sebagian besar peserta didik memiliki gaya belajar secara visual.

Hasil observasi lapangan tersebut, menunjukkan interaksi dua arah antara guru dan peserta didik ini terdapat sebuah hambatan dan tidak efektif. Sebuah interaksi mudah dilakukan jika adanya sebuah media. Media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, menggugah minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar, penyajian data oleh media juga dinilai lebih menarik, penuh informasi, kredibel, dan mudah menafsirkan data.

Motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran yang merujuk pada meningkatnya hasil belajar bergantung pada pemilihan media

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan guru IPS MTs. Al-Khoirot pada tanggal 12 september 2022

<sup>2</sup> Wawancara dengan peserta didik berinisial 'A', 'AS', dan 'IY' MTs. Al-Khoirot pada tanggal 11 september 2022

pembelajaran yang tepat dengan gaya belajarnya. Hal tersebut juga merupakan salah satu indikator dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap keberhasilan belajar siswa. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: kompetensi yang dimiliki oleh guru serta kondisi lingkungan sekitar masyarakat, suasana proses belajar mengajar, teknik penyajian materi oleh pendidik, media pembelajaran, minat pada siswa, dan intelektual siswa<sup>3</sup>

Langkah-langkah dalam pemilihan media pembelajaran dimulai dengan menganalisis kebutuhan (*need assesment*) media pembelajaran. Faktor-faktor dasar pemilihan media yang meliputi observasi terhadap ragam karakteristik peserta didik, kompetensi yang diharapkan, dan karakteristik materi pembelajaran. Disamping itu ketersediaan media, keterbatasan sumber daya, fasilitas sekolah, biaya, waktu dan lain-lain juga perlu dipertimbangkan<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Firosalia, K. "Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2(1), 90-98.

<sup>4</sup> Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta : Referensi Jakarta,2012).

Kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai sangatlah besar, mengingat media pembelajaran yang dikembangkan dituntut untuk sesuai dengan ragam personalitas peserta didik sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi dan memberikan kelancaran dalam pemahaman materi oleh peserta didik. Serta media yang dikembangkan dituntut untuk menarik perhatian, meningkatkan minat peserta didik dan hasil belajar, tentunya juga media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan bahan ajar atau materi. Kemudian media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan pesan yang menarik dan memotivasi minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan yang terakhir media pembelajaran yang dikembangkan harus mudah diakses oleh siswa dan tidak mempersulit pemahamannya.

Dalam menyelesaikan masalah pada kegiatan pembelajaran, perlu adanya media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang memiliki gaya belajar visual. Dengan cara guru memasukkan media pembelajaran kedalam perangkat pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengefisienkan jam pembelajaran yang terbatas dan mengatasi permasalahan visualisasi siswa pada materi mengenal ASEAN. Media juga digunakan sebagai sarana yang membantu para guru dan siswa untuk melakukan interaksi, dari hal tersebut perlu dicari strategi yang dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran sangatlah dibutuhkan, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dalam mempelajari mata pelajaran IPS dan dapat memahami materi mengenal ASEAN.

Oleh karena itu penulis akan melakukan pengembangan sebuah media

Komik Digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN. Sebagai strategi dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS. Komik digital merupakan pilihan yang tepat karena dapat membantu siswa memahami materi mengenal ASEAN secara lebih mendalam.

Penulis ingin mengembangkan komik digital setelah memahami kecenderungan peserta didik dalam menggunakan *smartphone* disetiap kesempatan. Daripada peserta didik menggunakan *smarthphone* hanya sebatas keperluan hiburan saja, akan jauh lebih baik jika penggunaan *smartphone* tersebut tidak hanya sebagai hiburan namun sebagai sarana untuk belajar. Serta kurangnya pengalaman belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga diungkapkan oleh Nur dan Zpalanzani dengan hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa komik merupakan media yang cukup fleksibel atau mudah diakses kapanpun dan dimanapun serta telah menjadi bagian dari keseharian remaja, oleh karena itu dengan mengadaptasikan informasi kedalam bentuk komik dengan alur dan tampilan yang sesuai selera peserta didik ditambah dengan penggabungan komik tersebut dengan media digital diharapkan dapat menarik perhatian remaja dan informasi yang lebih mudah disampaikan.<sup>5</sup>

Komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengantarkan informasi karena komik tersebut merupakan salah

---

<sup>5</sup> Nur, Mukhlis dan Zpalanzani. Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu: Coronation. Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain. No.1. ( Bandung: FRSD ITB.2010)

satu bentuk komunikasi visual, hal ini sesuai dengan gaya belajar siswa.<sup>6</sup> Kemudian komik dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran karena banyak siswa lebih memilih media hiburan seperti buku komik daripada membaca buku pelajaran dan belajar. Komik merupakan alternatif media yang tepat untuk digunakan oleh guru pada saat aktivitas belajar menyimpulkan isi materi. Karena penggunaan komik dalam kegiatan pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap memori jangka panjang.

Komik juga dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas siswa dengan menggambarkan suatu peristiwa yang melibatkan satu atau lebih karakter.<sup>7</sup> Komik biasanya menggambarkan dialog dalam bentuk balon yang dilepaskan dari mulut karakter untuk memberikan kesan bahwa karakter tersebut sedang berbicara. Komik adalah media yang cukup unik karena bentuk mereka adalah gabungan antara teks dan gambar. Alhasil, komik yang mudah dipahami ini telah menarik penonton dari segala usia dan menjadi media yang populer.

Dampak dari penggunaan media pembelajaran berupa *Komik Digital* adalah pada respon dan perhatian atau minat belajar peserta didik sehingga mempengaruhi hasil pencapaian. Pernyataan tersebut didukung oleh Jurnal dari Setyaningsih, dkk, yang menunjukkan hasil bahwa suatu kelas yang melakukan proses pembelajaran menggunakan dengan media pembelajaran komik digital memiliki hasil yang jauh lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media komik digital dalam proses pembelajaran. Hal ini

---

<sup>6</sup> Mulyadi Pranata, . Ceramah Desain Berbasiskan Kecerdasan Visual , Jurnal Nirmana. Vol.5 No. 2 (Surabaya: Pusat Penelitian UK Petra.2003)

<sup>7</sup> Smith, J., Johnson, A., & Brown, K., The Impact of Comics on Students' Imagination and Creativity in the Classroom. *Journal of Education and Creativity* 15. No. 2 (2020) page: 45-62.

dibuktikan dengan hasil nilai peserta didik.<sup>8</sup>

*Komik Digital* sendiri memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya, yaitu media komik menggunakan suatu jalan cerita bergambar, menarik tidak monoton dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang cukup tinggi, dan media komik dapat dibaca kembali ketika peserta didik ingin mengulangi memahami materi yang tertuang didalam media komik tersebut.

Berbeda dengan kertas yang terbatas ukuran dan formatnya, komik digital memiliki kemampuan borderless. Akibatnya, komik digital dapat berbentuk apa saja, dari yang sangat memanjang ke samping atau ke bawah hingga berbentuk spiral. Komik digital dalam bentuk data elektronik dapat disimpan dalam digit atau byte dan dipindahkan ke berbagai media penyimpanan, sedangkan komik cetak memiliki keterbatasan umur karena daya tahan kertas.<sup>9</sup> Komik digital berbasis *flipbook* memiliki kelebihan lain yaitu dikembangkan secara '*Digital*' yang berarti dalam bentuk *software*, media pembelajaran yang berbentuk *software* dinilai ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas dan tidak perlu mengeluarkan banyak biaya dalam pembuatannya.

Dari uraian yang telah dijelaskan diatas peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital**

---

<sup>8</sup> Setyaningsih, dkk. Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. (Jawa Tengah: Jurnal Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI).2016)

<sup>9</sup> Ahmad, Hafiz Aziz. 2009. Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009. (Online). ([https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital) diakses pada tanggal 29 september 2022)

## **Berbasis *Flipbook* pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs. Al-Khoirot”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti membuat beberapa rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana proses mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* dalam pembelajaran IPS pada materi mengenal ASEAN?
2. Bagaimana kelayakan produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* dalam pembelajaran IPS pada materi mengenal ASEAN?
3. Bagaimana keefektifan Komik Digital Berbasis *Flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS pada materi mengenal ASEAN ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Soekidjo, mengemukakan bahwa “tujuan penelitian merupakan suatu indikasi ke arah mana penelitian itu dilakukan, atau data-data serta informasi apa yang ingin dicapai dari penelitian itu”.<sup>10</sup> Pada dasarnya tujuan penelitian pengembangan adalah menjawab rumusan masalah yang ingin diselesaikan oleh peneliti dengan menggunakan alternatif solusi yang telah

---

<sup>10</sup> Notoatmodjo, S. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2018).

ditentukan. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, peneliti bertujuan untuk menjawab permasalahan yang muncul mengenai beberapa hal sebagaimana berikut:

1. Untuk mengetahui proses mengembangkan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada materi mengenal ASEAN.
2. Untuk menguji kelayakan produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada materi mengenal ASEAN.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi mengenal ASEAN.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Berdasar tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* untuk Pelajaran IPS pada materi mengenal ASEAN.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa:

- Dengan adanya penggunaan media Komik Digital

Berbasis *Flipbook* siswa dapat lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

- Dengan adanya media Komik Digital Berbasis *Flipbook*, keterampilan intelektual siswa dan keaktifan siswa dapat meningkat sesuai dengan tahap perkembangan dan pengalaman belajarnya.
- Media pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* memberikan pemahaman mengenai materi mengenal ASEAN kepada siswa dalam gambar yang menarik.

b. Bagi Guru:

- Dengan adanya media Komik Digital Berbasis *Flipbook*, dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan mengenai mengenal ASEAN yang terdapat pada Kompetensi Dasar 3.1.
- Dengan adanya media Komik Digital Berbasis *Flipbook*, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Dengan adanya media Komik Digital Berbasis *Flipbook*, guru lebih siap menghadapi penerapan kurikulum merdeka dan dapat menyampaikan materi mengenal ASEAN.

c. Bagi Sekolah:

Menambah sarana penunjang proses pembelajaran baru

yang dapat dipersiapkan sebagai langkah awal dalam menghadapi penerapan kurikulum merdeka pada tahun ajaran baru mendatang, sehingga saat kurikulum merdeka mulai diterapkan, sekolah telah siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* ini. Serta sebagai penambah point untuk evaluasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah.

d. Bagi peneliti :

- Meningkatkan kreatifitasnya dalam proses pengembangan media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
- Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan kedepanya

#### **E. Batas Pengembangan**

Agar penelitian ini lebih terinci, maka ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah pada Kompetensi dasar 3.1 yaitu pada materi mengenal ASEAN
2. Uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil yaitu pada kelas VIII (Delapan).

#### **F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk media Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam

penelitian ini adalah media *Komik Digital 2* dimensi yang dibuat dalam bentuk *flipbook* yang berisikan sampul/cover, KI, KD, tujuan pembelajaran, dan cerita atau plot yang bisa digunakan pada perangkat yang tersedia di sekolah maupun perangkat milik peserta didik.

2. Komik Digital Berbasis *Flipbook* merupakan media pembelajaran yang berbentuk teks dan gambar dan didesain menggunakan laman “*IbisPaint*” dan aplikasi “*Zepeto*” untuk membuat komik digital
3. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk K.D 3.1, yang lebih menspesifikasikan pada mengenal ASEAN. Selain untuk membantu siswa dalam lebih memahami materi, media ini juga digunakan untuk meningkatkan minat membaca, semangat, dan motivasi belajar siswa.
4. Media pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* mudah diakses oleh peserta didik maupun oleh guru sendiri, karena media ini dapat ditayangkan di depan kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung maupun siswa dapat mengaksesnya kembali kapan pun dan dimana pun dengan menggunakan gadget yang dimiliki oleh peserta didik tanpa harus mengunduh file maupun aplikasi.

### G. Orisinalitas Pengembang

Dalam sebuah penelitian orisinalitas wajib ditambahkan pada penelitian tersebut. Sebab dalam setiap penelitian harus murni dari karya orang lain atau bisa dikatakan tidak mengandung plagiasi. Oleh karena itu, orisinalitas penelitian harus terdiri dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan sebelum diperbaharui oleh peneliti dalam penelitian ini telah dirangkum pada tabel berikut:

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk Penelitian, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Akramunnisa, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sd Neg. Mannuruki, Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan, 2022	Sama-sama mengembangkan Komik Digital berbasis <i>Flipbook</i>	Model dan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbeda. Subjek yang digunakan adalah Siswa sekolah dasar. Penelitian ini lebih focus pada pembelajaran Bahasa Indonesia	Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti adalah terfokus pada pembuatan komik digital berbasis <i>flipbook</i> menggunakan model 4-D. Subjek yang digunakan adalah Siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini lebih focus pada pembelajaran

				IPS materi Menenal ASEAN
2.	Alfian Furqon Hakim, Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat- Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka, Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Komik Digital	Pada penelitian yang dikembangkan sebelumnya berbasis pada webtoon.	Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti adalah terfokus pada pembuatan komik digital berbasis <i>flipbook</i> yang mudah diakses tanpa membuka laman web maupun mencari letak komik yang telah dikembangkan kedalam web tersebut. Serta dalam proses pembuatan tidak terlalu menghabiskan banyak <i>space</i>
3.	Mertha Ayuningtya, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari Dengan Model Group Investigation (Gi) Mupel IPS Kelas IV C SDN Petompon 02 Semarang, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Sama-sama mengembangkan komik digital pada mata pelajaran IPS.	Model dan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbeda. Subjek yang digunakan adalah Siswa sekolah dasar.	Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti adalah terfokus pada pembuatan komik digital berbasis <i>flipbook</i>

	Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2019			menggunakan model 4-D. Subjek yang digunakan adalah Siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini lebih focus pada pembelajaran IPS materi Menenal ASEAN
4.	Angga Piki Suganda, Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV, STKIP PGRI Trenggalek, 2022	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Komik Digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	Model dan tahapan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbeda, pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek yang digunakan adalah Siswa sekolah dasar.	Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti adalah terfokus pada pembuatan komik digital berbasis <i>flipbook</i> menggunakan model 4-D. Subjek yang digunakan adalah Siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini lebih focus pada pembelajaran IPS materi Menenal ASEAN
5.	Desy Artian Maharani, Pengembangan Komik Digital Sebagai Media	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Komik Digital	Model penelitian yang diadaptasi dari penelitian pengembangan yang	Penelitian pengembangan media pembelajaran yang

	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Kelas VIII Tema Perubahan Masyarakat Pada Penjajahan Jepang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.	pada mata pelajaran IPS kelas VIII	dikemukakan Sugiyono	dilaksanakan oleh peneliti adalah terfokus pada pembuatan komik digital berbasis <i>flipbook</i> menggunakan model 4-D. Subjek yang digunakan adalah Siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini lebih focus pada pembelajaran IPS materi Mengenal ASEAN
--	---	------------------------------------	----------------------	---

**Tabel 1. 1 Tabel Orisinalitas Penelitian**

Dalam sebuah pengembangan produk pasti ada kekurangan dan kelebihan serta pembeda dengan pengembangan produk lain yang telah dilakukan, begitu juga media komik yang peneliti kembangkan. Adapun kelebihan media komik yang peneliti kembangkan ialah tokoh yang digunakan menggunakan karakter *zepeto* yang dibuat lucu sehingga menarik siswa untuk membacanya, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, terdapat funfact yang tidak tercantum pada buku siswa, menggunakan warna yang menarik, komik yang disajikan tidak terlalu banyak sehingga siswa tidak merasa bosan untuk membacanya, dan dapat belajar mandiri menggunakan media komik tersebut karena komik yang peneliti kembangkan berbasis *flipbook* yang mudah untuk diakses.

Selain mempunyai kelebihan media yang dikembangkan juga memiliki kekurangan, seperti file yang *corrupt*, bersifat *temporary* karena akun flipbook yang digunakan merupakan *trial*, pembuatannya cukup menguras waktu dan dalam penerapan dalam proses pembelajaran jika siswa tidak menyukai media dalam bentuk visual akan ramai sendiri sehingga diperlukan media pembelajaran lain.

## H. Definisi Istilah

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari pendidik secara terencana sehingga peserta didik dapat menerima materi secara efektif dan efisien.

### 2. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan

### 3. Komik Digital

Komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik

### 4. *Flipbook*

Buku digital tiga dimensi yang didalamnya dapat memuat teks, gambar, video, music dan animasi bergerak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran Komik Digital**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara bahasa berarti sebuah “perantara” atau hal yang mengantarkan sesuatu.<sup>11</sup> Media menurut Usman adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup>

Secara bahasa, media berarti sebuah mediator atau pengantar yang mengirimkan pesan kepada penerima dan mendistribusikannya. Fungsi atau peran media, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Alat grafis, fotografi, atau elektronik yang menangkap, memproses, dan mengatur kembali informasi verbal atau visual dapat digunakan sebagai media. Media secara umum dapat dipahami sebagai orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>13</sup>

Dari pemaparan tersebut dapat diartikan secara keseluruhan, bahwa media dapat dilihat sebagai alat atau objek yang digunakan pengirim untuk

---

<sup>11</sup> Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002)

<sup>12</sup> Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat press, 2002)

<sup>13</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014)

mengkomunikasikan pesan atau informasi dengan lebih baik kepada penerima sehingga mereka dapat lebih memahami apa yang mereka dapatkan.

Kemudian yang dimaksud dengan "media pembelajaran" adalah perantara yang membawa pesan atau informasi yang dimaksudkan untuk tujuan instruksional atau mengandung tujuan pengajaran. Media pembelajaran juga merupakan sesuatu yang dapat digunakan atau alat untuk menyampaikan pesan dari seorang pendidik kepada peserta didik dalam rangka mendorong pikiran, perasaan, perhatian siswa, minat, dan kemauan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran biasa disebut sebagai media pembelajaran.

Menurut Media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi guru-siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran.<sup>14</sup> *National Education Association (NEA)* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat keras.

Briggs memaparkan media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pembelajaran, seperti: buku, film, video dan sebagainya. Media sebagai penyampai pesan, dari beberapa sumber pesan (bisa berupa manusia atau benda mati), kepada penerima pesan (dalam hal ini adalah siswa).<sup>15</sup>

Menurut perspektif yang dikemukakan di atas, media pembelajaran adalah berbagai fasilitas atau alat yang digunakan pendidik untuk

---

<sup>14</sup> Hamalik, Media Pendidikan, (Bandung: Citra Aditya, 1989)

<sup>15</sup> Briggs, Leslie, J. *Intructional Design, Principle, and Aplication* (New York: Mc.Graw-Hill Book Company, 1977)

menyalurkan pesan, materi, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting karena berfungsi sebagai jembatan atau penyampai pesan antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik dan bahan ajar, dua pemain utama dalam proses pembelajaran, diatur secara efektif oleh media. Sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik semuanya terlibat dalam proses ini. Untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, media harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran sehingga dapat membangkitkan minat siswa dan merangsang pemikiran mereka.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Suatu kegiatan pembelajaran pasti melibatkan berbagai komponen-komponen, salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran karena memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang efisien dan efektif, media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>16</sup>

Menurut Levie dan Lentz media pembelajaran memiliki empat fungsi yaitu *fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris*.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Ibid

<sup>17</sup> Ibid

*Fungsi atensi*, Fungsi media pembelajaran yang paling mendasar adalah memusatkan perhatian. Dimana media pembelajaran membantu siswa memusatkan perhatian pada proses pembelajaran dengan cara menarik dan menjaga perhatiannya. Seringkali peserta didik pada awal proses pembelajaran tidak tertarik pada materi yang disampaikan oleh pendidik atau mata pelajaran tersebut tidak disenangi oleh peserta didik sehingga mereka tidak memperhatikan. Dengan fungsi ini media pembelajaran dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian para peserta didik kepada pelajaran yang akan mereka terima. Kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat materi yang disampaikan oleh pendidik pun semakin besar.

*Fungsi afektif*, Antusiasme siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar menunjukkan fungsi afektif media pembelajaran. Emosi dan sikap siswa dapat dipicu oleh gambar atau simbol visual, seperti informasi tentang ras atau masalah sosial.

*Fungsi kognitif*, pada media pembelajaran pasti terdapat hal-hal yang mencolok salah satunya adalah temuan visual atau gambar yang membantu lancarnya proses dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung pada gambar.

*Fungsi kompensatoris*, fungsi ini terlihat pada hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mengkomondasikan informasi dalam teks maupun gambar. Peserta didik yang cukup lambat dan lambat pun dapat diakomondasikan dalam memahami isi pelajaran yang disajikan oleh media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pandangan diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa pemanfaatan media dalam kegiatan pendidikan sangat berpengaruh terhadap indera yang dimiliki manusia. Pemahaman siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media. dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan melihat dan mendengar, mereka yang belajar dengan mendengarkan saja akan memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dan waktu retensi yang lebih singkat dari informasi yang disajikan. Siswa juga dapat dibangkitkan dan dibawa ke dalam suasana kegembiraan dan kesenangan, lengkap dengan keterlibatan emosional dan keterlibatan mental, melalui media. Secara alami, hal ini berpengaruh pada motivasi siswa untuk belajar dan membuat pembelajaran lebih menarik, yang akan membantu siswa terhadap memahami materi yang diajarkan.

### **c. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran bisa bermacam-macam bentuknya. Dimulai dari media yang paling sederhana, paling murah, dan paling kecil hingga media yang paling rumit dan mahal. Kemudian terdapat media yang dapat dibuat sendiri oleh guru sendiri, ada juga media yang diproduksi oleh pabrik. Tidak hanya itu saja, terdapat media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran..

Meskipun ada banyak jenis media pembelajaran, namun tidak banyak yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Media cetak (buku) adalah salah satu media *mainstream* yang digunakan hampir di semua sekolah. Jenis media

lainnya, seperti gambar , alat bantu visual, overhead projector (OHP), dan benda-benda nyata, juga telah dimanfaatkan di banyak sekolah. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer, terlebih lagi media seperti komik digital masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad telah mengklasifikasikan media atas empat kelompok,<sup>18</sup> yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.
- c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

#### **d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Setidaknya ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Susilana,dkk telah menguraikan sejumlah kriteria umum yang harus dipertimbangkan ketika memilih media. Berikut ini adalah contoh dari kriteria umum tersebut<sup>19</sup>:

##### 1. Sesuai dengan tujuan

---

<sup>18</sup> Ibid

<sup>19</sup> Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. (Bandung: Jurusan KurtekipendFIP UPI. 2008) hlm. 70-74

Materi pembelajaran yang dipilih akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut dapat dianalisis dengan mempelajari Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK).

#### 2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran

Isi atau materi dan batasan-batasan yang akan disajikan kepada siswa dapat membantu dalam memilih media yang tepat.

#### 3. Kesesuaian dengan karakteristik pendidik atau siswa

Media dibuat secara familiar dengan karakteristik peserta didik dan guru. Kondisi fisik siswa, terutama seberapa baik indera mereka bekerja, harus dipertimbangkan ketika memilih media. Selain itu, penting untuk memperhatikan aspek kemampuan awal, budaya, dan kebiasaan siswa. Ini harus dipertimbangkan untuk menghindari tanggapan negatif dari siswa dan untuk memahami hubungan antara apa yang siswa pahami dari pendidikan mereka dan konten media.

#### 4. Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus dipandu oleh teori. Pemilihan media dilakukan bukan karena preferensi guru terhadap media yang dianggap paling baik dan paling disukai, tetapi lebih sesuai dengan teori yang diturunkan dari penelitian dan penelitian yang telah dievaluasi validitasnya. Pemilihan media tidak dibuat untuk hiburan. Media harus memainkan peran penting dalam keseluruhan proses pembelajaran, yang tujuannya adalah untuk membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif.

### 5. Kesesuaian untuk berbagai gaya belajar siswa

Proses belajar siswa dipengaruhi oleh gaya belajar mereka. Ada tiga gaya belajar yang berbeda bagi siswa: kinestetik (latihan), auditori (suara), dan visual (penglihatan). pemilihan media untuk dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa.

### 6. Menghargai lingkungan, fasilitas yang tersedia, dan waktu

Pemilihan media harus disesuaikan dengan lingkungan, fasilitas yang tersedia, dan waktu yang tersedia.

## 2. Komik Digital

### a. Pengertian Komik Digital

Komik sebagai sebuah media pembelajaran memiliki berbagai karakteristik yang khas. Jika seorang pelukis mengatakan “Sebuah gambar adalah seribu kata-kata” dan seorang sastrawan menimpali ”Sebuah kata adalah seribu gambar”. ‘Kekuatan gambar’ dan ‘kekuatan kata’ merupakan karakteristik yang khas pada komik. Karena komik sendiri adalah imagery media atau citraan antara film yang berisi gambar-gambar dan buku yang berisi kata-kata.

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah “cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu”.<sup>20</sup> McCloud menjelaskan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca<sup>21</sup>. Gambar yang dimaksud dalam hal ini, berbentuk sebuah karakter kartun (karakter bisa merupakan seseorang

<sup>20</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, ed.3 hlm. 14

<sup>21</sup> McCloud, Scoot. Memahami Komik. (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia,2001)

binatang, tumbuhan ataupun sesuatu obyek benda mati). Ini berarti bahwa dalam proses pembuatan komik harus melalui tahap pembuatan gambar.

Menurut M.S. Gumelar, komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi tulisan-tulisan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan<sup>22</sup>, pada kasus penelitian ini materi tentang Mengenal ASEAN menjadi pesan yang akan disampaikan. Selaras dengan pengertian komik tersebut, menurut Daryanto komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.<sup>23</sup>

Dapat ditarik kesimpulan bahwa komik adalah penyusunan gambar-gambar dalam urutan-urutan tertentu yang memasukkan tokoh-tokoh dalam suatu rangkaian cerita dengan maksud untuk memberikan unsur hiburan dalam penyampaian pesan. Kesimpulan ini diambil dari beberapa pengertian tersebut..

Biasanya, komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Ada juga yang berpendapat bahwa komik adalah jendela dari dunia tutur kata, karena dalam komik terdapat rangkaian gambar yang menceritakan suatu kisah. Ketika membaca rangkaian gambar ini nilainya kira-kira sama dengan membaca peta, symbol-simbol,

---

<sup>22</sup> Gumelar, M.S. *Comic Making*. (Jakarta: PT Indeks.2011) hlm.7

<sup>23</sup> Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung: Satu Nusa,2011) hlm.127

diagram dan sebagainya.<sup>24</sup> Dewasa ini perkembangan teknologi dan digitalisasi komik sangatlah pesat. Kini komik tidak hanya berbentuk komik cetak, namun diaktualisasikan dan dikembangkan dalam bentuk media komik digital.

Menurut Rasiman, Komik digital adalah komik dengan ilustrasi cerita dan plot tertentu yang disajikan secara digital pada perangkat elektronik dan berfungsi sebagai bahan pendidikan bagi siswa.<sup>25</sup> Sedangkan menurut Nurinayati dalam Styaningsih, dkk., Fakta bahwa format komik cetak telah diubah menjadi digital sehingga dapat dibaca dengan menggunakan peralatan elektronik tertentu, seperti LCD yang sudah tersedia di sekolah-sekolah, merupakan pembeda utama antara komik cetak dan komik digital.<sup>26</sup> Media pembelajaran komik digital menggunakan format digital agar dengan mudah mengaksesnya menggunakan peralatan elektronik seperti handphone, laptop, dan sebagainya.

Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa komik digital adalah jenis cerita bergambar dengan karakter tertentu yang menggunakan media elektronik untuk menyampaikan informasi atau pesan. Karena komik digital sangat mudah mengakses membuat cerita komik lebih menarik.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital**

Komik merupakan salah satu media visual yang memiliki kelebihan yang cukup banyak dalam dunia pendidikan. Sudjana dan Rivai menjelaskan

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, Media Pengajaran, hlm.3

<sup>25</sup> Rasiman. Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. International Journal of Education and Research, 2014. hlm.537-538

<sup>26</sup> Styaningsih, dkk. Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. (Jawa Tengah: Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia, 2016). Vol 3 No.2 ISSN 2442- 6350

bahwa komik mampu membangkitkan minat baca dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup>

Sedangkan kelebihan dan kekurangan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo antara lain :<sup>28</sup>

1. Komik dapat menambah beragam kosa kata baru kedalam perbendaharaan kata-kata pembaca komik tersebut.
2. Mempermudah peserta didik untuk menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca peserta didik
4. Seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau study yang lain

Kelemahan Media pembelajaram komik anatara lain :

1. Kemudahan dalam membaca komik memunculkan sifat membaca yang mengakibatkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar
2. Ditinjau dari segi bahasa terkadang komik menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang sinting (perverted)
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol

Dalam Kustianingsari, Ahmad Hafiz mengklaim bahwa keunggulan komik digital adalah kemampuannya yang tanpa batas atau *Boardless*, yang

---

<sup>27</sup> Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. Media pengajaran. (Bandung: Sinar Baru.2017) hlm.68

<sup>28</sup> Suci Lestari, Media Komik (Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia,2009), hlm. 4

memungkinkannya mengambil bentuk apa pun, dari yang sangat memanjang ke samping atau ke bawah hingga spiral. Komik digital dapat disimpan dalam digit atau byte dan ditransfer ke berbagai media penyimpanan, sedangkan komik cetak memiliki umur yang terbatas karena daya tahan kertas.<sup>29</sup> Komik Digital juga memiliki keunggulan lain yaitu ramah lingkungan karena tidak perlu mencetaknya dalam bentuk buku. Selain itu juga kelebihan lain dari komik digital adalah hemat biaya karena komik digital tidak memerlukan biaya cetak dan mudah dibuat dengan berbagai aplikasi maupun laman tanpa memerlukan biaya.

### **3. *Flipbook***

Kemajuan teknologi memberikan potensi yang cukup besar terhadap inovasi dalam pembelajaran terutama pada media pembelajaran. Multimedia merupakan hasil dari teknologi yang telah berkembang, Multimedia menyediakan peluang bagi pendidikan untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Dengan memanfaatkan multimedia berupa *Flipbook* pendidik mampu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Menurut Ramadania penggunaan *Flipbook* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan mampu mempengaruhi nilai dan hasil belajar.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Kustianingsari, Nadia., & Dewi, Utari. Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 (Surabaya: EduHumaniora, Jurnal Pendidikan Dasar, 2015)

<sup>30</sup> Ramadania, D. R. Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Hlm.58-69 (Bandung: Jurnal UPI, 2013)

Karakteristik media pembelajaran menggunakan *flipbook*<sup>31</sup> adalah:

- a. Diperoleh efek rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*) karena tampilan dan efek suara seperti membalik kertas yang terdapat dalam media pembelajaran *flipbook*.
- b. Dapat dikombinasikan dengan file video yang berasal dari sumber manapun sehingga dapat melengkapi materi yang berupa tulisan dan gambar.
- c. Dapat dikombinasikan dengan file animasi menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih senang dalam menggunakan media pembelajaran *flipbook*.
- d. Terdapatnya fasilitas pencarian, sehingga memudahkan siswa untuk mencari materi yang ingin dicari.
- e. Dapat pula dikombinasikan dengan gambar dan music sehingga materi yang terdapat dalam media pembelajaran *flipbook* menjadi lebih lengkap serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

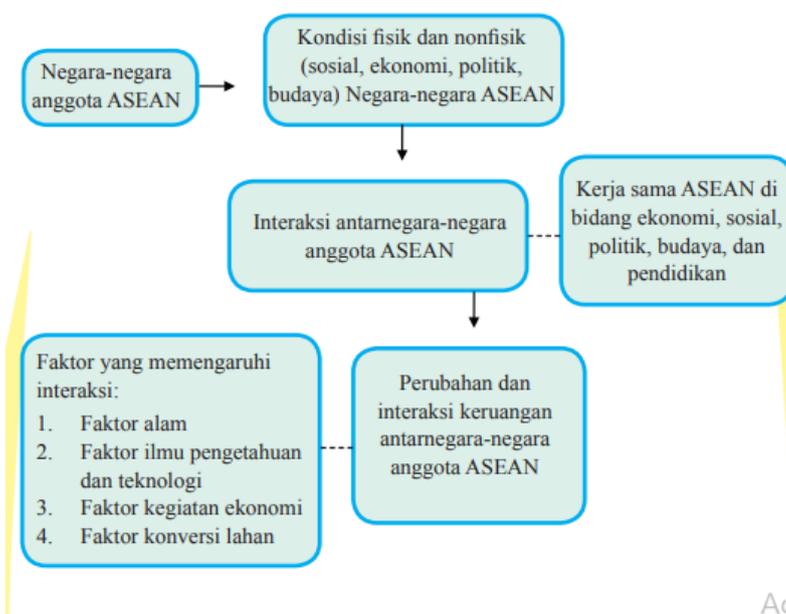
Dengan demikian, media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* mampu memberikan pengalaman belajar yang baru serta tampilan yang sangat menarik bagi peserta didik karena melalui penggunaan media *Flipbook* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar dan memiliki minat yang baru dengan membangkitkan motivasi belajar.

---

<sup>31</sup> *ibid*

#### 4. Pembelajaran IPS Materi Mengenal ASEAN

Pada Kompetensi Dasar 3.1 yang berisi “Menelaah perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan Negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, social, budaya dan politik”, terdapat materi Mengenal ASEAN. Materi yang akan dipelajari sesuai dengan bagan peta konsep di bawah ini:



**Gambar 2. 1Peta Konsep Materi Mengenal ASEAN**

Berdasarkan peta konsep materi tersebut peserta didik mempelajari pengaruh faktor alam dan manusia terhadap perubahan spasial dan interaksi antara ruang Indonesia dan ruang negara ASEAN. Faktor aktivitas manusia meliputi teknologi, ekonomi, dan penggunaan lahan, serta pengaruhnya terhadap

keberlanjutan kehidupan masyarakat di bidang ekonomi, bidang sosial, dan budaya. Kondisi alam meliputi letak dan koordinat suatu wilayah atau negaraberdasarkan garis lintang dan garis bujur negara-negara ASEAN.

Perubahan dan interaksi antar ruang negara-negara ASEAN sangat dipengaruhi oleh kondisi alam masing-masing negara yang berbeda. Negara-negara Asia Tenggara dikenal sebagai negara agraris karena iklim tropisnya yang identik dengan kemampuan penduduk untuk mencari nafkah melalui perkebunan dan pertanian. Akibat pergerakan barang, baik ekspor maupun impor, kegiatan ekonomi seperti proses produksi, distribusi, dan konsumsi yang menyebabkan pergeseran ruang dan interaksi antarnegara. Perubahan ruang dan interaksi antarnegara ASEAN dipengaruhi oleh kebutuhan berbagai negara. Seperti kerjasama di bidang sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan. Hubungan masyarakat ASEAN semuanya dipengaruhi oleh kerja sama negara-negara ASEAN.

Indikator Pencapaian Kompetensi pada materi ini adalah siswa diharapkan mampu memahami kondisi geografis, karakteristik negara-negara anggota, Pengertian kerjasama, macam-macam bentuk kerjasama, dan upaya peningkatan kerjasama negara-negara ASEAN. Serta dampaknya pada pergeseran ruang dan kelangsungan kehidupan politik, pendidikan, sosial, budaya, dan ekonomi dalam jangka panjang.

## 5. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

Efektivitas pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran<sup>32</sup>

Menurut Musfiqon, Memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran memerlukan analisis mendalam dengan mempertimbangkan berbagai kriteria pemilihan media, diantaranya :

- a. Kesesuaian dengan tujuan
- b. Ketepatan
- c. Keadaan peserta didik
- d. Ketersediaan
- e. Biaya kecil
- f. Keterampilan guru
- g. Mutu teknis<sup>33</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Efektivitas Penggunaan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, memperhatikan ketepatan media, memilih media sesuai dengan perkembangan anak, ketersediaan media, biaya yang dibutuhkan, keterampilan

---

<sup>32</sup> Rusman, Kurniawan, D., & Riyana. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. ( Jakarta: Raja Grafindo Persada.2015)

<sup>33</sup> Musfiqon. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. (Jakarta : Prestasi Pustakaraya.2012)hlm.121

guru menggunakan media pembelajaran serta mutu teknis media. Selain itu, media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil. Sehingga efektivitas penggunaan media dapat dilihat dari sejauh mana tujuan itu tercapai.

Sedangkan indikator efektivitas penggunaan media pembelajaran Menurut Damopolii, efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran didasari atas tiga indikator, yaitu:

- a. Ketercapaian keefektifan aktivitas peserta didik, yaitu pencapaian persentase peserta didik dalam melakukan setiap kegiatan termuat pada rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu minimal 75 %
- b. Respon peserta didik yaitu pencapaian rata-rata persentase jawaban pertanyaan (respon) peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu minimal 75%
- c. Ketercapaian ketuntasan belajar yaitu pencapaian persentase ketuntasan secara klasikal setelah penggunaan media pembelajaran minimal 80% peserta didik di kelas telah tuntas belajar. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika ketiga

indikator terpenuhi, dengan syarat indikator ketercapaian ketuntasan belajar harus dipenuhi.<sup>34</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada tiga indikator efektivitas yang harus dicapai agar proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat dikatakan efektif ialah :

- a. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dapat mencapai kriteria baik jika memenuhi nilai standar yaitu minimal 75 %
- b. Respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran dapat mencapai kriteria sangat positif jika memenuhi nilai standar yaitu 75%
- c. Hasil belajar peserta didik dikatakan efektif jika adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran minimal 80%.

## **B. Perspektif Teori Dalam Islam**

Media dalam bahasa Arab adalah wasā'il (وسائل) merupakan jamak dari kata wasīlah (وسيلة) yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu sendiri berarti berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, ia bisa disebut juga sebagai

---

<sup>34</sup> Damopolii, D., Bito, N., & Resmawan. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. (ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME).2019), hlm.74-985.

pengantar atau penghubung, yakni mengatarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya.

Sedangkan media pembelajaran visual merupakan seperangkat alat penyalur pesan dalam proses pembelajaran yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Dalam Al-Quran telah dijelaskan dalam surah Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

صَادِقِينَ

*“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”*

Berdasarkan ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada nabi Adam a.a. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, kemudian Allah memerintahkannya kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah SWT. Tentunya telah diberikan suatu gambaran bentuknya oleh Allah SWT.

Menurut penfasiran Quraish Shihab, Setelah menciptakan Nabi Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. *“Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan*

*tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar,”* firman Allah kepada malaikat.

Hadis Rasulullah Saw. yang menceritakan penggunaan media gambar adalah Hadis Riwayat Bukhari, sebagai berikut:

خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مَرْبَعًا وَخَطَّ خَطًّا يَفِ الْوَسِي طَخَايِرًا يَمْنُهُ، وَخَطَّ خُطَطًا يَصْغَارًا إِلَى هَذَا الْيَدَى يَفِ الْوَسِ يَطِيمُنْ جَانِيْبِيهِ الْيَدَى يَفِ الْوَسِ يَطِرْ فَ قَالَ: هَذَا أَيُّ الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ فِي مُيُطًا بِيْبِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِيْبِهِ وَهَذَا الْيَدَى هُ وَخَايِرُجْ أَمْلُهُ وَهَذَا يَدِيهِ الْيَدَى صَغَارُ الْأَعْرَاضِ فَيَايُنْ أَخْطَاهُ هَذَا ن هَذَا هَذَا وَإِيْنْ أَخْطَاهُ هَذَا ن هَذَا هَذَا

Nabi saw. membuat gambar persegi panjang, ditengah-tengah ditarik suatu garis sampai keluar. Kemudian beliau membuat garis pendek-pendek di sebelah garis yang ditengah-tengah seraya bersabda: *“ini adalah manusia, dan persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang di luar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain. Dan apabila ia dapat mengatasi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.”* (H.R Bukhari)

Dalam hadis ini, Rasulullah Saw. menjelaskan bahwa manusia dapat digambarkan sebagai garis lurus dalam suatu gambar, sementara gambar empat persegi yang melingkarinya melambangkan ajalnya. Garis lurus yang keluar dari gambar melambangkan harapan dan impian manusia, sedangkan garis-garis kecil di sekitar garis lurus melambangkan musibah yang sering menghadang manusia dalam kehidupan dunia.

Rasulullah Saw. menjelaskan hakikat kehidupan manusia yang penuh harapan melalui gambar tersebut. Manusia memiliki impian dan cita-cita jauh ke depan untuk mencapai apa yang diinginkannya dalam kehidupan yang sementara ini. Namun, ajal selalu mengintainya di sekelilingnya dan manusia tidak dapat menghindarinya. Selama kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya. Jika manusia berhasil menghindari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan menghancurkannya. Hal ini berarti setiap manusia tidak dapat memprediksi atau menebak kapan ajal akan menjemputnya.

Melalui gambar tersebut, Rasulullah Saw. secara tidak langsung mengajarkan agar manusia tidak hanya berangan-angan tanpa realisasi. Beliau juga mengajarkan manusia untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Dari hadis ini, kita dapat belajar bahwa Rasulullah Saw. adalah seorang pendidik yang memahami metode dan media yang efektif dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia. Rasulullah Saw. menjelaskan informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diterima oleh akal dan jiwa manusia.

Hadis ini juga mengajarkan bahwa setiap proses pembelajaran, baik dalam skala kecil maupun besar, membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

*“Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.*

Demikian pula pada penerapan media pembelajaran, seorang pendidik harus memerhatikan perkembangan jiwa religius peserta didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memerhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 125 yaitu:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”*

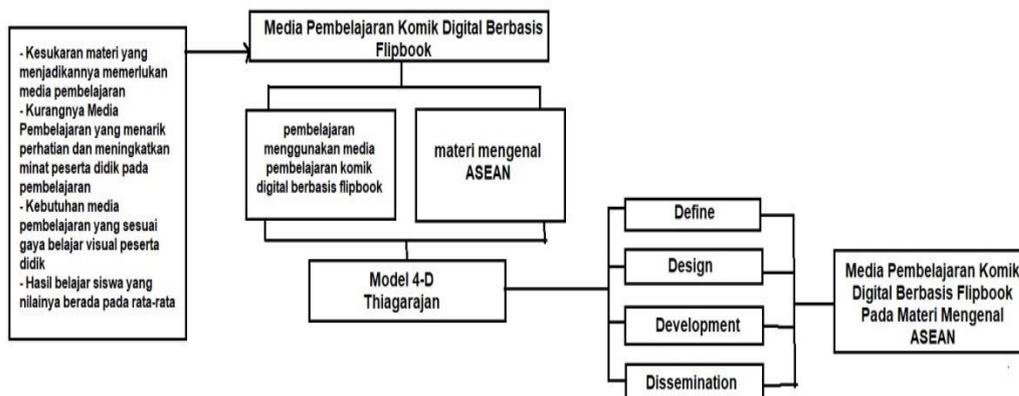
### **C. Kerangka Berfikir**

Penggunaan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran sebenarnya telah diperkenalkan dan dikembangkan sejak tahun 1994. Namun, proses pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran kurang dimanfaatkan dan bahkan kurang mendapat perhatian saat ini karena telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan tidak lagi dipandang sebagai pelengkap.

Salah satu alasan siswa tidak termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran adalah terputusnya hubungan antara teknologi yang digunakan dan realitas sosial. Selain itu, bahkan ketika pendidik menggunakan berbagai alat, hanya sedikit yang mampu mengomunikasikan tujuan mereka dengan jelas, yang sering kali menghambat interaksi pembelajaran. Di sisi lain, meskipun mudah dibuat, media visual, terutama gambar, sering diabaikan karena terlihat kekanak-kanakan, terlalu umum, dan tidak menonjolkan manfaatnya.

Mayoritas siswa utamanya adalah pemikir visual, sehingga pengembangan materi pembelajaran komik digital memanfaatkan hal ini. Komik digital ini dipilih karena mudah dibaca. Ini memiliki serangkaian urutan cerita yang penuh dengan informasi tetapi ditulis dengan cara yang jelas dan mudah dimengerti dan menggunakan bahasa yang terdengar seperti percakapan. Sebagai media pembelajaran digital, komik terasa sangat familiar bagi siswa yang akrab dan tertarik dengan kemajuan teknologi. Juga, karena komik digital hanya bekerja dengan ukuran file gambar yang tidak terlalu besar, sehingga lebih mudah diakses daripada media digital lainnya, bahkan pada koneksi yang

lambat. Dengan menggunakan model pengembangan empat dimensi (definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi), media pembelajaran komik digital ini dibuat dan dikembangkan.



**Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berfikir**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran IPS merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Dibandingkan model pengembangan lain Model pengembangan 4D (*Four D*) memiliki tahapan yang lebih ringkas, kompleks, dan tidak membutuhkan waktu yang cukup lama.

Model pengembangan 4D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Penyebaran).<sup>35</sup>

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang digunakan sebagai Media Pembelajaran pada mengenal ASEAN. Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* akan dilakukan sesuai dengan tahapan-tahapan model pengembangan kemudian diujikan dan disempurnakan agar mendapatkan

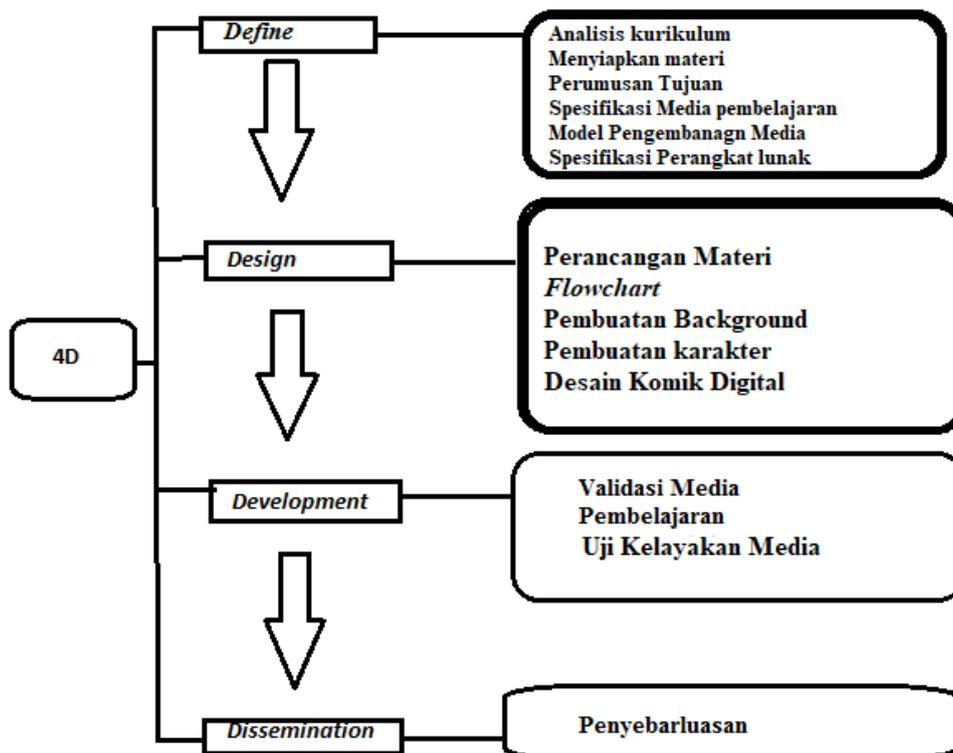
---

<sup>35</sup> Thiagarajan, Sivasailam, dkk. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. (Washington DC: National Center for Improvement Educational System, 1974)

hasil yang akan dicapai. Produk yang akan dikembangkan akan diuji cobakan di MTs. Al-Khoirot.

## B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Prosedur penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk Komik digital. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*dissemination*). Prosedur atau langkah-langkah pengembangan media pembelajaran terdapat pada bagan berikut:



Gambar 3. 1 Flowchart prosedur pengembangan media

### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap ini dilakukan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan, serta mendefinisikan berbagai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada penelitian ini dianalisis tentang permasalahan siswa terkait pemahaman konsep mengenal ASEAN dalam mata pelajaran IPS dan kebutuhan media, apakah media yang telah dikembangkan bisa diterapkan di tempat penelitian. Kegiatan yang terdapat pada tahap *define* ini antara lain :

#### **a. Analisis Kurikulum**

Pada kegiatan analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang sedang berlaku dan diterapkan. Kegiatan ini dilakukan guna untuk menetapkan kompetensi yang mana untuk dikembangkan dalam bahan ajar pada materi mengenal ASEAN dalam mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII. Pengumpulan materi-materi yang akan digunakan didapatkan dari modul pembelajaran, buku referensi, *jobsheet*, materi mengenal ASEAN dalam mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII.

#### **b. Menyiapkan Materi**

Materi yang digunakan pada media ini adalah mengenal ASEAN yang dalam mata pelajaran IPS terpadu. Materi yang digunakan dalam pembuatan Komik digital harus dirumuskan dari awal terlebih

dahulu, dimulai dari kondisi geografis negara- negara ASEAN hingga pada materi Potensi dan sumber daya negara-negara ASEAN.

#### **c. Perumusan Tujuan**

Sebelum dilakukannya pembuatan bahan ajar, perlu dirumuskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran dan yang akan diajarkan. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat membatasi penelitian yang akan dilakukan tidak menyimpang dari tujuan semula. Perumusan tujuan dibagi menjadi 2 aspek tujuan yaitu tujuan yang ditinjau dari aspek media dan tujuan dari pembelajaran.

#### **d. Spesifikasi Kebutuhan Media**

Ketika analisis kurikulum telah dilakukan, wawancara telah dilaksanakan serta tujuan telah dirumuskan maka kegiatan selanjutnya adalah perumusan kebutuhan yang akan dikembangkan untuk pembuatan media pembelajaran Komik digital

#### **e. Model Pengembangan Media Pembelajaran**

Perumusan model media pembelajaran yang akan digunakan dan dibuat untuk penelitian adalah kegiatan lanjutan dari perumusan kebutuhan media. Model media pembelajaran yang akan dibuat ini berisikan tentang pengenalan kondisi geografis ASEAN, batas-batas wilayah ASEAN, dan potensi dan sumberdaya negara-negara ASEAN.

#### **f. Spesifikasi Perangkat Lunak**

Berdasarkan model pembelajaran yang akan dibuat, diperlukan berbagai perangkat lunak untuk mengembangkan media pembelajaran

tersebut. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran tidak terlepas dari aplikasi- aplikasi yang mampu mendukung pembuatan media. Perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* adalah *IbiPaint* dan *Zepeto*.

## 2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap *Design*, tahap ini adalah tahap dimana peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk menyusun modul maupun bahan ajar yang telah disesuaikan dengan hasil analisis kurikulum atau materi. Selanjutnya rancangan produk yang telah dibuat perlu dilakukan validasi oleh guru pada mata pelajaran yang sama sebelum rancangan atau *design* dari produk tersebut lanjut ke tahap selanjutnya. Rancangan produk kemungkinan perlu revisi sesuai saran dari validator. Kegiatan-kegiatan yang terdapat pada tahap *design* yaitu perancangan materi, pembuatan *flowchart* atau diagram alur, pembuatan *story board*, pembuatan *script*, pembuatan *background*, karakter, dan desain Komik digital.

### a. Perancangan Materi

Salah satu hal yang paling penting pada media pembelajaran adalah materi, maka dari itu pemilihan materi yang tepat akan membuat media pembelajaran mempermudah proses belajar dan mengajar. Materi yang akan disampaikan pada media pembelajaran komik digital

antara lain : mengenal negara-negara ASEAN, kondisi geografis ASEAN, potensi sumberdaya ASEAN

### ***b. Flowchart***

*Flowchart* berisikan alur yang akan digunakan dalam proses pengambilan data lapangan dalam proses pengukuran *stake out* atau pemasangan patok sesuai rencana atau gambaran. Perencanaan yang bagus menjadi tidak berguna jika *stake out* ini tidak dilakukan dengan benar dan peginputan data pematokan untuk pengukuran.

### **c. Pembuatan Background**

Pembuatan *background* tidak harus mendetail seperti ilustrasi. Pada sebuah komik pembaca hanya melihat setiap panel gambar sebagai penggambaran adegan cerita, bukan menyeluruh seperti gambar ilustrasi. Ada berbagai cara pembuatan *background* pada komik, anatar lain dengan hanya menggunakan blush bergambar pohon, rumput, atau bunga-bunga sederhana dari aplikasi Clip studio paint, Ibis paint, dll.

### **d. Pembuatan Karakter**

Pembuatan karakter pada komik ini bisa menggunakan aplikasi *Zepeto*, dimana aplikasi tersebut memudahkan peneliti untuk membuat berbagai karakter dengan beragam pose, *outfit*, bentuk wajah, dan lain-lain. Aplikasi ini juga dapat diakses dengan menggunakan *smartphone*. Pembuatan karakter disesuaikan dengan kebutuhan komik yang akan dipakai.

#### **e. Desain Komik digital**

Setelah tahap pembuatan karakter selesai tahapan selanjutnya dari pembuatan komik digital adalah desain komik digital. Desain komik digital menggunakan aplikasi *picsart*, *photopea*, *IbisPaint*, dan *Zepeto* yang mudah diakses melalui internet maupun dengan *smartphone*.

### **3. Tahap Development (pengembangan)**

Tahap ini merupakan tahap dimana mewujudkan media pembelajaran yang sudah dirancang. Media pembelajaran Komik digital dirancang menggunakan *IbisPaint* dan *Zepeto*. Ketiga aplikasi tersebut digunakan untuk membuat gambar, animasi, karakter, dan latar belakang yang kemudian digabung untuk menjadi komik digital. Pada tahap *development* ini, media pembelajaran dan instrumen penelitian divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Validasi dilakukan sehingga media pembelajaran komik digital dan instrumen penelitian dinyatakan valid untuk diimplementasikan pada peserta didik.

#### **a. Validasi media pembelajaran**

Validasi media pembelajaran adalah upaya untuk menghasilkan media pembelajaran dengan kualitas yang baik. Pada proses validasi, validator mengisi instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Media yang telah dibuat kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Validator media pembelajaran komik digital terdiri dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan pengguna. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya validator menyatakan layak untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran. Kemudian peneliti

melakukan analisis data terhadap hasil penilaian media pembelajaran komik digital yang didapatkan dari validator dan peserta didik.

#### **b. Uji Kelayakan Media**

Tahap uji kelayakan media adalah tahap pengumpulan data yang akan dilakukan pada 28 siswa kelas VIII ( delapan ) MTs. Al-Khoirot.

Uji coba lapangan terdiri dari beberapa kegiatan berikut.

- a) Peneliti mengamati peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media ajar hasil pengembangan.
- b) Siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran hasil pengembangan.
- c) Peneliti melakukan analisis data hasil penilaian.
- d) Peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis penilaian.

#### **4. Tahap Dissemination (penyebarluasan)**

Tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital ialah tahap penyebarluasan. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media pembelajaran Komik Digital. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media pembelajaran Komik Digital secara terbatas kepada guru mata pelajaran IPS terpadu di MTs. Al-Khoirot..

### **a. Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini, telah dilakukan observasi pra-tindakan. Pada saat peneliti menjadi guru pengganti mata pelajaran di sekolah tersebut. Dalam proses pelaksanaannya, peneliti diberi kewajiban untuk mengajar di kelas VIII. Dari kelas yang sudah diamanahkan tersebut, menjadi pertimbangan oleh peneliti untuk melakukan penelitian di kelas yang akan dipilih sebagai subjek penelitian. Setelah melakukan beberapa pertimbangan, peneliti menentukan kelas VIII MTs. Al-Khoirot sebagai subjek penelitian. Berkaitan dengan subjek penelitian tersebut, dipaparkan populasi yang berada di kelas VIII dengan populasi yang ditetapkan yaitu sekitar 28 peserta didik. Dari 28 peserta didik tersebut, terdiri dari peserta didik perempuan.

Pemilihan kelas tersebut, tidak lepas dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti ketika melakukan observasi pra-tindakan. Permasalahan yang ditemukan pada peserta didik di kelas VIII ini adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap mengenal ASEAN yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut. Sehingga pada saat proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif dan cenderung tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru. Terutama pada materi yang sifatnya menghafal seperti Letak geografis ASEAN, negara-negara ASEAN dan sebagainya. Rata-rata peserta didik menunjukkan ketidak aktifannya dalam belajar karena media dan sumber belajar yang digunakan kurang menarik minat peserta didik.

Berangkat dari permasalahan tersebut, peneliti sebagai guru pengganti memiliki keinginan untuk memperbaiki permasalahan yang ditemukan pada peserta didik selama proses pembelajaran. Sehingga permasalahan tersebut, dapat diatasi dan peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

#### **b. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang paling mendesak dari sebuah penelitian itu sendiri. Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

##### **1) Observasi**

Teknik pengumpulan data observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan sebuah kegiatan pengamatan, yang disertai dokumentasi atau pencatatan- pencatatan terhadap keadaan atau perilaku dari objek sasaran.<sup>36</sup> Observasi pada hakikatnya merupakan sebuah kegiatan dengan menggunakan pancaindera, dapat berupa penglihatan, penciuman, dan pendengaran, untuk memperoleh informasi yang bersifat non- verbal dan riil atau nyata yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Hasil observasi dapat berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga pada objek-objek alam yang lain. Melalui kegiatan

---

<sup>36</sup> S. Nasution, *Metode Research* ( Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm.128

observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipan, dimana peneliti terjun langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran mata pelajaran IPS terpadu pada kelas VIII MTs. Al-Khoirot. Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati suatu fenomena yang ada dan terjadi. Observasi yang dilakukan diharapkan dapat memperoleh data yang sesuai atau relevan dengan topik penelitian.

Kunci keberhasilan dari teknik pengambilan data observasi bergantung pada peneliti itu sendiri, karena peneliti melihat dan mendengarkan objek penelitian dan kemudian peneliti menyimpulkan dari apa yang diamati. Peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya secara, ialah yang melihat bagaimana hubungan antara satu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang ditelitinya.

## 2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan aktivitas tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Hal ini dijelaskan oleh Esterberg, wawancara atau interview merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.<sup>37</sup>

Ciri utama wawancara adalah komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan

---

<sup>37</sup> Esterberg, Kristin G, *Qualitative Methods Ins Social Research* (New York: Mc Graw Hill, 2002)

mimik responden merupakan pola media yang melengkap kata-kata secara verbal. Dalam wawancara sudah disiapkan berbagai macam pertanyaan-pertanyaan tetapi muncul berbagai pertanyaan lain saat meneliti.

Melalui wawancara inilah peneliti menggali data, informasi, dan kerangka keterangan dari subyek penelitian. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara tak berstruktur dalam artian pertanyaan yang dilontarkan tidak terpaku pada pedoman wawancara dan dapat diperdalam maupun dikembangkan sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan. Teknik pengumpulan data ini peneliti tujukan kepada guru IPS terpadu MTs. Al-Khoirot, serta siswa kelas 8, sehingga diperoleh data dan informasi tentang bagaimana proses pembelajaran IPS terpadu terutama pada materi mengenal ASEAN.

### 3) Dokumentasi

Teknik pengambilan data dokumentasi adalah aktivitas pengumpulan data dengan cara mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan didalam penelitian dari berbagai dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Adanya dokumentasi guna mendukung data yang ada.

Hal-hal yang akan didokumentasikan dalam penelitian ini adalah proses kegiatan belajar dan mengajar IPS materi mengenal ASEAN dengan menggunakan media pembelajaran komik digital di dalam kelas 8 MTs. Al-Khoirot sehingga nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

#### 4) *Pre-test* dan *Post-test*

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data menggunakan *one group pre-test post-test* atau kelompok tunggal. Kelompok tunggal dalam hal ini berarti pengujian dalam penelitian dilakukan hanya pada satu kelas. *Pre-test* dilakukan sebelum digunakannya media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dengan tujuan mengukur kemampuan dari peserta didik. Setelah dilakukannya *pre-test* dilanjutkannya menerapkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dan terakhir dilakukan *post-test* dengan tujuan mengetahui hasil belajar peserta didik dalam materi mengenal ASEAN.

Jika hasil *Post-test* siswa menunjukkan adanya perubahan dibandingkan dengan hasil *Pre-test*, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* ini efektif dan dapat diteruskan dalam pembelajaran. Tetapi sebaliknya jika hasil *Post-test* siswa menunjukkan stagnasi atau menunjukkan adanya penurunan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* ini tidak efektif dalam pembelajaran.

#### 5) Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang memuat berbagai pertanyaan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Angket sangat efektif untuk digunakan dalam penelitian yang memiliki jumlah sampel yang cukup banyak, karena pengisian

angket dapat dilakukan bersama-sama dalam waktu yang bersamaan sehingga dalam waktu yang cukup singkat dapat memperoleh banyak data. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan respon pengguna

Dalam penelitian ini jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden atau subjek penelitian hanya memberikan tanda centang (√) pada yang tersedia.

No	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan data
1.	Data pokok, meliputi: a. Data Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis <i>flipbook</i> b. Data hasil <i>post-test</i> setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis <i>flipbook</i> c. Respon Peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis <i>flipbook</i> c. Hasil Validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.	Peserta Didik  Peserta Didik  Peserta Didik  ahli materi(guru mata pelajaran), ahli bahasa (guru bahasa), dan ahli media (dosen).	Tes  Tes  Angket  Angket

2	Data penunjang meliputi : a. Gambaran umum mengenai lokasi penelitian b. Keadaan siswa MTs. Al-Khoirot c. Keadaan dewan guru MTs. Al-Khoirot d. Keadaan sarana dan prasarana di MTs. Al-Khoirot	Guru	Obeservasi, Wawancara, Dokumentasi
---	---	------	--

**Tabel 3. 1 Tabel Data yang diperoleh**

### C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam suatu penelitian guna mengumpulkan dan memperoleh data agar penelitian yang dilakukan dapat dilaksanakan dengan mudah. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpul data itu sendiri dengan cara bertanya, mendengarkan, mengamati, dan mengambil data penelitian.

Instrumen yang disusun meliputi instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang diberikan kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, angket respon peserta didik, instrumen penilaian hasil uji coba produk terhadap hasil belajar peserta didik yang diberikan ketika *pre-test* dan *post-test*.

Instrumen penilaian media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan melalui lembar penilaian kelayakan untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan media

pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*.

Instrumen penilaian hasil uji coba produk digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan analisis peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*. Instrumen penilaian hasil uji coba produk terdiri dari soal *pretest-posttest* yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran setelah penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*. Skor penilaian pada setiap instrumen ini didasarkan pada panduan dan rubrik setiap aspek penilaian.

#### D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif penilaian kualitas produk diperoleh dari angket validasi yang diberikan ahli media, ahli materi, bahasa, dan angket peserta didik. Hasil penilaian kualitas produk oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan peserta didik pada akhirnya dijabarkan secara kualitatif.

##### 1. Analisis Data Hasil Penilaian oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Pemberian penilaian berdasarkan skala likert, alternatif pemberian jawaban yang diberikan adalah:

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3

TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

**Tabel 3. 2 Ketentuan Pemberian Nilai**

Setelah semua data terkumpul, kemudian dihitung rata-rata skor melalui rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai

N = Jumlah subjek

Rata-rata penilaian yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi kategori kelayakan produk didasarkan pada tabel klasifikasi Widoyoko sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai kualitas media<sup>38</sup> tabel klasifikasi disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval sehingga perhitungan konversi dapat dilihat sebagai berikut:

Skor tertinggi (ideal) = 5

Skor terendah = 1

Jumlah kelas/klasifikasi = 5

Jarak interval =  $(5-1)/5 = 0,8$

---

<sup>38</sup> Widoyoko, S. Eko. Evaluasi Program Pembelajaran. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015) hlm.123

Berdasar hitungan di atas maka diperoleh tabel klasifikasi dengan jarak interval 0,8 yang ditabulasikan pada tabel berikutini :

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
>4,20 s/d 5,00	Sangat Layak
>3,40 s/d 4,20	Layak
>2,60 s/d 3,40	Kurang Layak
>1,80 s/d 2,60	Tidak Layak
1,00 s/d 1,80	Sangat Tidak Layak

**Tabel 3. 3 Klasifikasi Kelayakan Media Pembelajaran**

Berdasarkan kriteria diatas, media dinyatakan valid apabila presentase sebesar 4,20-5,00 dari keseluruhan unsur yang terdapat pada penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Oleh karena itu perlu dilakukan revisi jika belum memenuhi kriteria valid atau layak.

## 2. Analisis Data Respon Peserta Didik

Sedangkan untuk penghitungan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval untuk angket pengguna atau siswadapat dilihat sebagai berikut:

$$\text{Skor tertinggi (ideal)} = 4$$

$$\text{Skor terendah} = 1$$

$$\text{Jumlah kelas/klasifikasi} = 4$$

$$\text{Jarak interval} = (4-1)/4 = 0,75$$

Berdasar hitungan di atas maka diperoleh tabel klasifikasi dengan jarak interval 0,75 yang ditabulasikan pada tabel berikutini :

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
3,25-4,00	Sangat Layak
2,50-3,25	Layak
1,75-2,50	Tidak Layak
1,00-1,75	Sangat tidak layak

**Tabel 3. 4 Klasifikasi Respon pengguna Media Pembelajaran**

### 3. Analisis Data Hasil Pre-Test dan Post-Test

Perhitung hasil dari *Pre-Test* dan *Post-Test* dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Peserta didik} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}}$$

Setelah didapatkan nilai peserta didik, maka nilai tersebut akan diklarifikasikan dengan kategori sebagai berikut:

No	Nilai	Keterangan
1	96,00-100,00	Istimewa
2	81,00-<95,00	Amat Baik
3	66,00-<80,00	Baik
4	56,00-<65,00	Kurang
5	41,00-<55,00	Cukup
6	0,00-<40,00	Amat Kurang

**Tabel 3. 5 Interpretasi Hasil Belajar**

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Proses Pengembangan

Sesuai dengan metode penelitian yang diterapkan, media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan menurut Thiagarajan yang memiliki 4 tahap yaitu tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Dissemination* (Penyebaran). Tahap ketiga dari proses pengembangan ini adalah tahap *Development* atau tahap pengembangan dimana pada tahap ini media pembelajaran dirancang dan dikonsultasikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dan tahap terakhir adalah Tahap *Dissemination* tahap ini adalah tahap dimana media pembelajaran yang telah dibuat disebarakan dalam lingkup kecil.

##### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *Define* atau pendefinisian merupakan kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan. Selanjutnya tahap *Design*, pada tahap ini berbagai aspek dalam media pembelajaran akan dikaji dan diperbaiki sebelum pengembangan media pembelajaran dilakukan.

##### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan sebuah proses identifikasi masalah-masalah yang dihadapi pada saat melaksanakan proses pembelajaran di sebuah sekolah dengan kurikulum

yang berlaku dan diterapkan di sekolah tersebut. analisis ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung dengan cara terjun langsung ke sekolah dan proses pembelajaran. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut adalah kurangnya media dalam menyampaikan materi yang mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap kompetensi dasar agar dapat menentukan materi-materi mana yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan pada beberapa siswa kelas VIII dan guru mengenai pembelajaran yang dilakukan di MTs Al-Khoirot hingga diketahui sebuah. Pada dasarnya pembelajaran yang diterapkan pada MTs Al-Khoirot kebanyakan masih terpaku pada penjelasan langsung dari guru yang terkadang peserta didik merasa butuh variasi dari sebuah kegiatan pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi secara mudah dan menarik perhatian siswa

d. Menyiapkan Materi

Materi merupakan hal yang vital pada sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan pada media ini adalah materi ‘Mengenal ASEAN’ yang sesuai dengan kompetensi dasar dari kurikulum yang diterapkan di MTs. Al-Khoirot. Dalam penggunaan materi ini telah dirumuskan dari awal, dimulai dari Letak geografis Negara-negara ASEAN hingga potensi-potensi dari negara-negara ASEAN.

e. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian hasil belajar dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada Kompetensi dasar dapat diuraikan menjadi beberapa materi. Materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran modul. Adapun uraian tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital dapat dilihat pada table 3.7

NO	TUJUAN PEMBELAJARAN
1.	Peserta didik mampu untuk mendeskripsikan wilayah Asia Tenggara
2.	Peserta didik mampu untuk menjelaskan karakteristik negara-negara ASEAN
3.	Peserta didik mampu untuk menjelaskan sejarah

	terbentuknya ASEAN
4.	Peserta didik mampu untuk menjelaskan interaksi antarnegara-negara ASEAN
5.	Peserta didik mampu untuk menjelaskan pengaruh perubahan dan inetraksi keruangan terhadap kehidupan di negara-negara ASEAN

**Tabel 4. 1 Tujuan Pembelajaran**

f. Spesifikasi Kebutuhan Media

Media pembelajaran ini dikhususkan penggunaannya untuk materi ‘Mengenal ASEAN’. Media ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan serta menambah minat, semangat, dan motivasi belajar. Tidak hanya untuk peserta didik saja, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai tambahan poin pada EDM (Penilaian Mandiri Madrasah) sebagai media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

g. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah komik digital yang berbasis *Flipbook*, berisikan tentang pengenalan kondisi geografis ASEAN, batas-batas wilayah ASEAN, dan sejarah terbentuknya ASEAN.

h. Spesifikasi Perangkat Lunak

Berdasarkan model pembelajaran yang akan dikembangkan, diperlukan beberapa perangkat lunak untuk

mengembangkan media pembelajaran tersebut. perangkat lunak yang digunakan antara lain: *Zepeto* (aplikasi yang digunakan untuk membuat karakter), *IbisPaint* (aplikasi untuk layouting), dan laman *Flipbook*.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

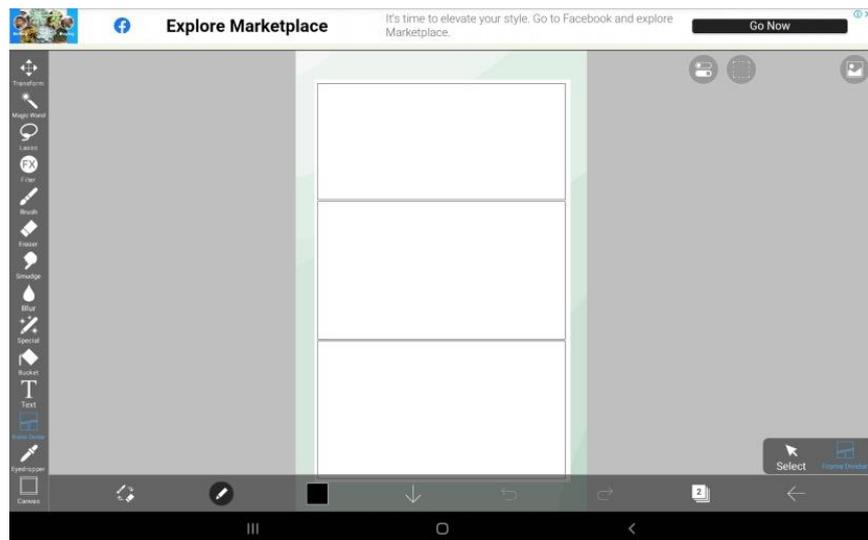
Tahap *Design* merupakan tahap dimana produk awal atau membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini modul atau bahan ajar yang telah disusun sesuai hasil analisis kurikulum dan materi telah dimasukkan ke dalam media yang dikembangkan.

### a. Perancangan Materi

Materi pada media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah ‘Mengetahui ASEAN yang telah dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sehingga serta menambahkan informasi yang tidak terdapat pada buku paket atau lembar kerja peserta didik contohnya ‘Tempat dimana ditanda tangannya Deklarasi Bangkok’ dan ‘Alasan mengapa Timor Leste tidak diterima permintaannya untuk bergabung dengan ASEAN’

### b. Pembuatan *Flowchart*

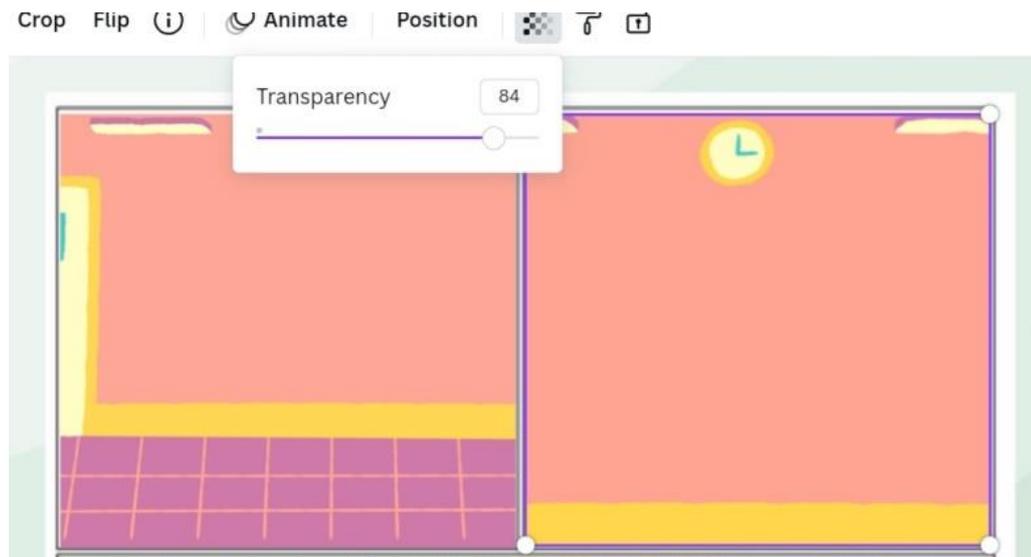
Pada pembuatan *Flowchart* ini peneliti membuat dan merancang susunan *layout* atau tata letak untuk penyusunan panel (*frame*). Mengatur besar dan kecilnya panel yang memuat ilustrasi pada cerita, sehingga membuat panel antar gambar saling berhubungan.



**Gambar 4. 1** Proses pembuatan dan penyusunan panel

c. Pembuatan Background

Pembuatan *background* tidak harus mendetail seperti ilustrasi, penulis hanya memilih *background* yang terlihat simple dan memberikan space untuk karakter serta materi. Proses pembuatan beberapa *background* terkadang hanya



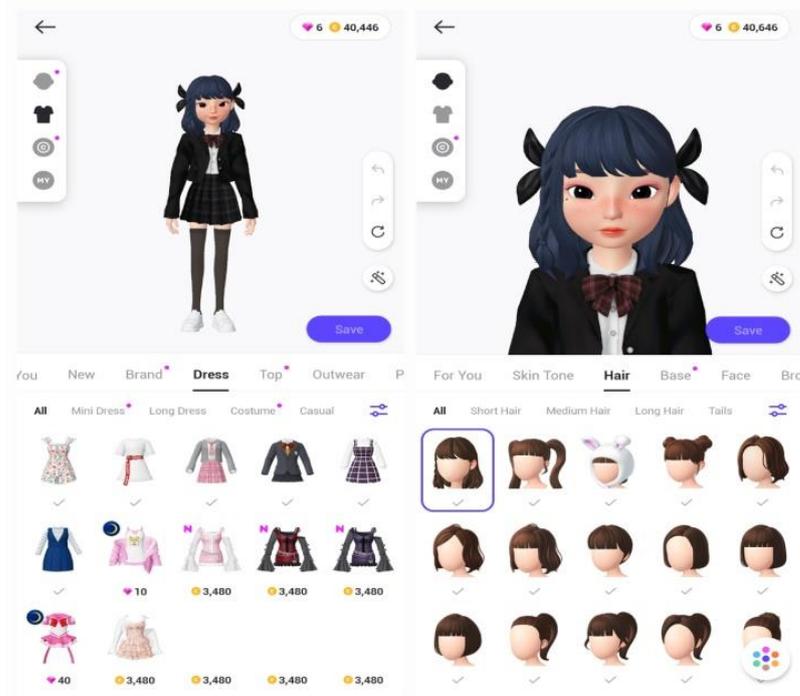
**Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Background**

disiapkan oleh penulis agar fokus dari sebuah panel itu hanya pada materi saja.

d. Pembuatan Karakter

Karakter yang digunakan pada media pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan karakter yang dibuat oleh penulis menggunakan aplikasi *Zepeto* yang diakses menggunakan *smartphone*. Dalam pembuatan karakter ini, penulis hanya menggunakan ekspresi dan pose yang telah tersedia dalam aplikasi tersebut. Namun, penulis tetap merancang karakter sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian peserta didik. Kemudian karakter yang telah dibuat

disimpan dalam bentuk *.png transparent* lalu diimport kedalam panel dan disusun dalam aplikasi *IbisPaint*



**Gambar 4. 3 Proses Pembuatan Karakter**

e. Desain Komik Digital

Setelah proses pembuatan bahan-bahan untuk komik digital telah siap maka proses selanjutnya adalah mendesain komik digital. Desain komik digital menggunakan aplikasi *Ibispaint*, pada proses ini *layout*, *background*, dan karakter ditata mengikuti alur cerita.



**Gambar 4. 4 Proses Desain Komik Digital**

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari pengembangan media pembelajaran komik digital adalah tahap *development* atau pengembangan, pada tahap ini media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* disesuaikan dengan memperhatikan materi yang akan disampaikan, kebutuhan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dan karakteristik dari peserta didik. Setelah menyesuaikan materi, proses selanjutnya adalah melakukan *lettering* atau menambahkan teks kedalam media pembelajaran dengan menyesuaikan *font* dan warna yang sesuai serta mudah dibaca oleh pengguna media pembelajaran.



**Gambar 4. 5 Penyesuaian Materi dan Lettering dalam Komik Digital**

Selanjutnya proses terakhir adalah proses *export* gambar dari komik digital yang telah dibuat dalam bentuk file *.png* yang kemudian digabungkan satu persatu menjadi *.pdf* dan yang terakhir adalah mengunggahnya kedalam laman *flipbook*.

Pada tahap ini pengembang juga melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan peserta didik. Dalam hal ini pengembang melakukan validasi dengan memberikan angket kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi kemudian setelah itu kepada peserta didik.

#### 4. Tahap *Dissemination* (Penyebaran)

Tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu tahap *Dissemination* atau penyebarluasan media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini pengembang hanya menyebarluaskan secara terbatas kepada guru mata pelajaran dan sebagai tambahan media pembelajaran bagi MTs-Al Khoirot dengan cara membagikan link dari laman *Flipbook* yang berisi komik digital yang telah dikembangkan.

## **B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk**

Pengambilan data hasil uji produk pada media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan pengguna. Data hasil coba oleh pengguna diambil setelah media pembelajaran telah mendapatkan penilaian layak dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi yang bertindak sebagai validator adalah Chusnul Chotimah, S.E yang merupakan guru mata pelajaran IPS di MTs Al-Khoirot, sedangkan ahli bahasa yang bertindak sebagai mediator adalah Alvira Maulida guru Bahasa Indonesia di MTs Al-Khoirot, dan ahli media sebagai mediator adalah Devita Anggraini, M.Pd yang merupakan dosen di Universitas Negeri Jakarta. Uji coba terbatas terhadap pengguna media pembelajaran komik digital dilakukan oleh kelas VIII H MTs Al-Khoirot yang terdiri dari 28 siswa.

Hasil uji coba ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan pengguna dapat dilihat sebagai berikut :

### **1. Data Hasil Uji Coba Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Media**

#### **a. Validasi Ahli Materi**

Data validasi ahli materi diperoleh dari hasil pengisian angket yang diberikan kepada ahli materi. Validasi ahli materi yang dilakukan oleh Chusnul Chotimah, S.E pada tanggal 15 Mei 2023. Instrument untuk melakukan validasi materi pada media pembelajaran komik digital ini terdiri dari 7 pertanyaan. Komentar serta saran dijadikan dasar untuk

melakukan revisi sebelum media pembelajaran komik digital diuji cobakan kepada siswa. Data hasil validasi ahli materi disajikan pada table dibawah ini:

NO	KRITERIA	SKOR PENILAIAN					SKOR
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					v	5
2.	Kesesuaian antara isi materi dengan KD					v	5
3.	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran					v	5
4.	Memudahkan penyampaian materi kepada peserta					v	5
5.	Membuat peserta didik untuk aktif di dalam kelas				v		4
6.	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran					v	5
7.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					v	5
						RATA-RATA	4,85714

**Tabel 4. 1 Data Validasi Materi**

Tabel diatas merupakan hasil dari pengisian angket uji validasi pada ahli materi yang telah dihitung rata-ratanya. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 35 atau 5,00 dan ahli materi memberikan nilai 34, dengan keterangan media pembelajaran cukup layak/baik digunakan dengan sedikit revisi. Atas dasar penilaian tersebut, dapat disimpulkan total presentase yang diperoleh adalah 4,85. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan, maka materi yang terdapat pada media pembelajaran komik digital memiliki kualifikasi yang valid dan sangat layak digunakan sebagai materi ajar untuk siswa.

b. Validasi Ahli Bahasa

Data hasil uji validasi ahli bahasa diperoleh dari 1 orang ahli bahasa yaitu guru Bahasa Indonesia ibu Alvira Maulida yang memiliki kualifikasi untuk menilai bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Data hasil validasi ahli materi disajikan pada table dibawah ini:

NO	KRITERIA	SKOR PENILAIAN					SKOR
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian pilihan kata yang digunakan					√	5
2.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Komik Digital mudah dimengerti					√	5
3.	Kebakuan struktur kalimat dalam media pembelajaran Komik Digital					√	5
						RATA-RATA	5

**Tabel 4. 2 Data Validasi Ahli Bahasa**

Dari data yang disajikan didalam tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa perhitungan hasil dari pengisian angket uji validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa mendapatkan nilai maksimal sebesar 5,00 dari keseluruhan jawaban dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan, maka media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dalam segi bahasa sangat layak digunakan.

### c. Validasi Ahli Media

Data uji validasi media pembelajaran diperoleh dari Devita Anggraini, M.Pd selaku dosen Universitas Negeri Jakarta yang telah penulis pilih sebagai ahli media. Instrument untuk melakukan validasi materi pada media pembelajaran komik digital ini terdiri dari 8 pertanyaan dan penulis memberikan instrument secara *online*. Data hasil validasi ahli media disajikan pada table dibawah ini:

NO	KRITERIA	SKOR PENILAIAN					SKOR
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran					√	5
2.	Ketepatan pemakaian jenis font yang digunakan				√		4
3.	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran				√		4
4.	Kemenarikan karakter yang digunakan pada komik digital				√		4
5.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran				√		4
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					√	5
7.	Kesesuaian alur cerita komik dengan materi					√	5
8.	Ketepatan penataan paragraf uraian materi				√		4
						RATA-RATA	4,375

**Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Media**

Dari data yang tersaji didalam tabel tersebut merupakan hasil dari pengisian angket uji validasi pada ahli media yang telah dihitung rata-ratanya. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 40 atau 5,00 dan ahli materi memberikan nilai 35, dengan keterangan media pembelajaran sudah layak/media pembelajaran baik tanpa revisi serta catatan

untuk melengkapi halaman yang kosong dengan percakapan Tanya jawab tentang materi. Atas dasar penilaian tersebut, dapat disimpulkan total presentase yang diperoleh adalah 4,35. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan, maka materi yang terdapat pada media pembelajaran komik digital memiliki kualifikasi yang valid dan sangat layak digunakan sebagai materi ajar untuk siswa.

## 2. Data Hasil Pre-test dan Post-test

Pengambilan data dengan *Pre-test* dan *Post-test* pada peserta didik dilakukan ketika sebelum dan setelah media pembelajaran komik digital mendapatkan hasil yang valid oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. *Pre-test* media pembelajaran komik digital dilakukan pada tanggal 20 Mei 2023 dan *Post-Test* pembelajaran komik digital dilakukan pada tanggal 3 Juni 2023. Pelaksanaan *Pre-test* dan *Post-test* dilakukan oleh dilakukan oleh 28 siswa kelas VIII-H MTs Al-Khoirot. Peneliti memberikan sebanyak 30 butir soal mengenai materi mengenal ASEAN pada masing-masing *Pre-test* dan *Post-test*. Dan presentase hasil *Pre-test* dan *Post-test* oleh peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{poin yang didapatkan siswa}}{\text{Nilai maksimal (30)}} \times 100\%$$

Setelah dilakukannya penghitungan presentase dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* masing-masing peserta didik

didapatkannya data hasil *Pre-test* dan *Post-test* pada table berikut:

NO.	NAMA	SKOR PRETEST	SKOR POSTEST
1	ADINDA FADILATUL JANNAH	90	93
2	AISYLA NAILA ALIFA	86	93
3	ARIFAH NAILI	83	86
4	CANTIKA PUTRI NIRWANA N.A	86	93
5	DEWI SIFA ISTIKHOMAH	90	93
6	DIVA AYU ASHARI	83	90
7	EVA PUSPITA	86	93
8	FATIMA MAULIDA KAMILA	86	86
9	FIKI AMALIYAH WAHAB	86	90
10	HAFIDHOTUL FANNIL HUSNAIN	86	93
11	IFTITA AYUNI PUTRI	86	93
12	IKA LESTARI	90	90
13	IZZATUL MILA	93	96
14	KANZUL ATIYA	83	86
15	LIA LISTIANA	86	90
16	MAULANNISA' NAJWA	83	93
17	MAULIDA NAILA NURIN NASYW	76	86
18	MUTMAINNATUL IZZA	83	90
19	NAJWE ISMA WARDANI	90	93
20	NI'ATUL MASRIFAH	86	93
21	NIHAYATUZ ZAIN	73	86
22	NUR NAILUL FAUZIYAH	83	83
23	PUTRI AULIA .R.	73	86
24	RISQI RAYA MAULIDHA .H.	83	83
25	VALERIE GISKA.R.	86	93
26	VE LOVE FAUZIAH MAHGFIROH	83	86
27	ZAHRIA KAMILA	83	93
28	ZHAHIRA RUSDIANA	73	90
	JUMLAH	2355	2520
	RATA-RATA	84,10714286	90

**Tabel 4. 4 Tabel Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test***

Berdasarkan hasil data *Pre-Test* dan *Post-Test* pada tabel tersebut hasil *Pre-Test* mendapat jumlah 2355 dan rata-rata nilai dari peserta didik sebesar 84,1. Setelah digunakannya media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada proses pembelajaran dan dilakukannya *Post-Test* menunjukkan kenaikan dalam nilai yang didapat oleh peserta didik dari jumlah 2520 dan rata-rata nilai sebesar 90. Dapat disimpulkan bahwa dari penerapan media pembelajaran komik digital

berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### 3. Data Respon Peserta Didik

Setelah media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* diuji cobakan kepada para siswa, peneliti kemudian memberikan angket mengenai respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Data respon peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

NO.	NAMA	ITEM JAWABAN										SKOR	RATA-RATA	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	ADINDA FADILATUL JANNAH	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	34	3,4	
2	AISYLA NAILA ALIFA	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	34	3,4	
3	ARIFAH NAILI	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35	3,5	
4	CANTIKA PUTRI NIRWANA N.A	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9	
5	DEWI SIFA ISTIKHOMAH	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	3,6	
6	DIVA AYU ASHARI	4	3	4	4	4	4	2	1	4	4	34	3,4	
7	EVA PUSPITA	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	30	3	
8	FATIMA MAULIDA KAMILA	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	36	3,6	
9	FIKI AMALYAH WAHAB	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	3,6	
10	HAFIDHOTUL FANNIL HUSNA	4	3	3	4	4	4	3	2	4	3	34	3,4	
11	IFTITA AYUNI PUTRI	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	3,6	
12	IKA LESTARI	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	33	3,3	
13	IZZATUL MILA	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37	3,7	
14	KANZUL ATIYA	3	3	4	4	4	4	2	1	4	4	33	3,3	
15	LIA LISTIANA	4	4	4	3	4	2	3	3	2	3	32	3,2	
16	MAULANNISA' NAJWA	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	35	3,5	
17	MAULIDA NAILA NURIN NASY'	4	4	4	4	3	4	3	2	2	3	33	3,3	
18	MUTMAINNATUL IZZA	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	37	3,7	
19	NAJWE ISMA WARDANI	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37	3,7	
20	NI'ATUL MASRIFAH	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	29	2,9	
21	NIHAYATUZ ZAIN	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	36	3,6	
22	NUR NAILUL FAUZY'AH	4	3	4	4	4	4	2	1	3	3	32	3,2	
23	PUTRI AULIA .R.	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	3,6	
24	RISQIRAYA MAULIDHA .H.	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	3,6	
25	VALERIE GISKA.R.	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	37	3,7	
26	VE LOVE FAUZIAH MAHGFIRO	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37	3,7	
27	ZAHRIA KAMILA	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	38	3,8	
28	ZAHIRA RUSDIANA	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	35	3,5	
												RATA-RATA	34,893	3,4893

**Tabel 4. 5 Data Respon Peserta Didik**

Data yang diperoleh dari pengguna media pembelajaran komik digital berbasis *Flipbook* telah tersaji didalam tabel

tersebut. dapat diketahui skor maksimal dari keseluruhan data adalah 40 atau 4,00 dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran rata-rata memberikan nilai sebesar 3,48. Berdasarkan hasil respon peserta didik sebagai pengguna, media komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kategori sangat layak, karena aspek penilaian dari media komik digital yang menunjukkan persentase 3,48 yang berada pada kategori sangat layak.

### C. Revisi Produk

#### 1. Revisi Produk Berdasarkan Saran dari Ahli Materi

Sebelum pengembang melakukan penyebarluasan media pembelajaran berbasis *flipbook*, Pengembang terlebih dahulu berkonsultasi dengan ahli materi dengan tujuan mendapatkan materi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Setelah melakukan konsultasi, pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dimulai dan telah mendapatkan revisi guna menyempurnakan produk

Uji Coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
Ahli Materi	a. Materi negara-negara Asia Tenggara yang berada pada kawasan kepulauan kurang lengkap (kurang Malaysia bagian Timur).	a. Pada materi negara-negara Asia Tenggara yang berada pada kawasan kepulauan sudah dilengkapi dengan semua negara-negara yang berada di Asia Tenggara. b. Materi telah

	b. Pada materi belum dicantumkan alasan mengapa Asia Tenggara berada di posisi silang.	dicantumkan alasan mengapa Asia Tenggara berada di posisi silang serta keuntungannya.
--	--	---

**Tabel 4. 6 Tabel Revisi Ahli Materi**

## 2. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Bahasa

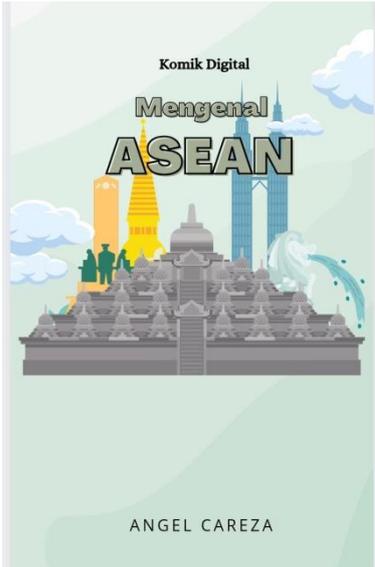
Setelah pengembang melakukan validasi media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* kepada Ahli Bahasa, pengembang pun menyempurnakan penggunaan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis *flipbook* sehingga media pembelajaran tersebut dapat disebarluaskan.

Uji Coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
Ahli Bahasa	<p>a. Pada media pembelajaran komik digital berbasis <i>flipbook</i> masih terdapat beberapa kesalahan ejaan serta tulisan seperti ‘AUATRALIA’ dan ‘TIMOR LEDTE’</p> <p>b. Penggunaan tanda baca masih terdapat kesalahan seperti penggunaan tanda ‘,’ (koma) sebelum kata ‘dan’</p>	<p>a. Kesalahan ejaan dan tulisan seperti ‘AUATRALIA’ telah dirubah menjadi ‘AUSTRALIA’ dan ‘TIMOR LESTE’</p> <p>b. Pengembang telah menambahkan tanda baca ‘,’ (koma) pada kata sebelum ‘dan’.</p>

**Tabel 4. 7 Tabel Revisi Ahli Bahasa**

### 3. Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media

Berdasarkan hasil analisis terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* oleh uji coba yang telah dilakukan ahli media, perlu dilakukannya revisi untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh dari ahli media.

Uji Coba	Bagian yang perlu direvisi	Bagian yang telah direvisi
Ahli Media a	<p>a. Penggunaan <i>font</i> yang terlalu kaku yang memungkinkan peserta didik mudah jenuh ketika membaca materi pada komik digital. Karena penggunaan <i>font</i> dapat menggambarkan suasana melalui tampilan teks.</p> <p>b. Pada sampul media pembelajaran komik digital tidak dicantumkan sasaran atau untuk siapa media pembelajaran komik digital ini ditujukan.</p>  <p>c. Mengisi bagian yang kosong pada media pembelajaran</p>	<p>a. Mengganti <i>font</i> menjadi <i>font</i> jenis '<i>comic</i>' agar peserta didik dapat menggambarkan suasana yang sedikit santai namun tetap bermakna.</p> <p>b. Pengembang telah menambahkan sasaran atau pengguna dari media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan pada sampul.</p>  <p>c. Pengembang telah menambahkan karakter</p>

komik digital dengan karakter atau dialog agar tidak terlalu monoton karena berisi materi saja.

dengan balon teks pada bagian yang kosong dan hanya berisi materi.



**Tabel 4. 8 Tabel Revisi Ahli Media**

## BAB V

### PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan yang menampilkan media pembelajaran yang telah direvisi serta pembahasan mengenai pengembangan Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN kelas VIII MTs. Al-Khoirot. Secara garis besar bab ini membahas beberapa hal yakni, bagaimana pengembangan Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN kelas VIII MTs. Al-Khoirot dan kelayakan Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN

#### **A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs. Al-Khoirot**

Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah dan bukan untuk menguji teori.<sup>39</sup> Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*) merupakan model pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Model pengembangan media pembelajaran ini memiliki empat tahapan utama yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design*

---

<sup>39</sup> Tatik Sutarti dan Edi Irawan, Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan, (Yogyakarta: Deepublish, 2017). hal.5

(Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebarluasan).<sup>40</sup> Tahap *Define* merupakan kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan. Pada tahap *Define* atau pendefinisian terdapat beberapa proses antara lain : analisis kurikulum, wawancara, menyiapkan materi, perumusan tujuan, spesifikasi kebutuhan media, model pengembangan media, spesifikasi perangkat lunak. Kemudian berdasarkan hasil tahap sebelumnya akan dilanjutkan pada tahap *Design*, tahap ini merupakan tahap dimana produk awal atau membuat rancangan produk yang akan dikembangkan.

Tahap ketiga adalah tahap *Development*, pada tahap ini media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* disesuaikan dengan memperhatikan materi yang akan disampaikan, kebutuhan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dan karakteristik dari peserta didik. Pada tahap ini pengembang juga melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan peserta didik.

Tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* adalah tahap *Dissemination* atau penyebaran media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* disebarluaskan secara terbatas dengan cara membagikan tautan dari laman *Flipbook* yang berisi komik digital yang telah dikembangkan

---

<sup>40</sup> <sup>40</sup> Thiagarajan, Sivasailam, dkk. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. (Washington DC: National Center for Improvement Educational System, 1974)

kepada guru mata pelajaran dan sebagai tambahan media pembelajaran bagi MTs-Al Khoirot. Pertimbangan peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*) dikarenakan model ini sederhana, sistematis, mudah dipelajari serta sesuai.

Prosedur pengembangan media pembelajaran yang digunakan selaras dengan prosedur pengembangan dalam penelitian Keziah Diahtantri dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital pada Konsep Invertebrata ”.<sup>41</sup> Namun, pada penelitian Vincentia keefektifan media pembelajaran diukur berdasarkan hasil kognitif peserta didik bukan dari peningkatan minat belajar dan baca peserta didik serta hasil belajar peserta didik.

## **B. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Mengenal ASEAN**

Metode penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung dapat digunakan.<sup>42</sup> Kevalidan dan kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN diukur oleh ahli dibidang media, materi, dan bahasa. Serta kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN dinilai oleh siswa. Dalam hal ini kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang telah

---

<sup>41</sup> Keziah Diahtantri, “Pengembangan Media Komik Digital pada Konsep Invertebrata”

<sup>42</sup> *Ibid*

Tatik Sutarti dan Edi Irawan, Kiat Sukses Meraih Hibah,...hal.6

dikembangkan merujuk pada penggunaan serta tingkat kesukaan siswa terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta pengguna yaitu siswa kelas VIII H MTs. Al-Khoirot sebanyak 28 siswa. Data yang didapatkan dari hasil penilaian para ahli dan pengguna selanjutnya dihitung reratanya. Dari hasil persentase rata-rata yang telah dihitung kemudian dikategorikan sesuai lima tingkatan kelayakan media yang sudah ditetapkan sebelumnya. Penilaian ahli materi mendapatkan skor 4,85, oleh ahli bahasa memperoleh skor 5, kemudian penilaian ahli media mendapatkan skor 4,35. Sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN termasuk dalam kategori sangat layak.

### **C. Keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Mengenal ASEAN**

Efektivitas pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Rusman, Kurniawan, D., & Riyana. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. ( Jakarta: Raja Grafindo Persada.2015)

Peneliti melakukan *Pre-Test* dan *Post-Test*, pengamatan langsung pada peserta didik yang telah didokumentasikan oleh peneliti, dan memberikan angket respon peserta didik. Setelah dilakukannya kegiatan tersebut didapatkan Hasil berupa data *Pre-Test* dan *Post-Test*. *Pre-Test* mendapat jumlah 2355 dan rata-rata nilai dari peserta didik sebesar 84,1. Setelah digunakannya media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada proses pembelajaran dan dilakukannya *Post-Test* menunjukkan kenaikan dalam nilai yang didapat oleh peserta didik dari jumlah 2520 dan rata-rata nilai sebesar 90. Angket respon peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran mendapatkan rata-rata nilai sebesar 3,48. Serta pengamatan kepada peserta didik yang terlihat antusias, aktif, dan focus pada proses pembelajaran



**Gambar 5. 1 Peserta Didik Antusias Dalam Kegiatan Pembelajaran**

Berdasarkan kriteria keefektivan media pembelajaran, Dapat disimpulkan bahwa dari penerapan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajara



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN menggunakan model pengembangan 4D (Four D), model ini memberikan pendekatan yang sistematis dan efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan Define membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan media pembelajaran, sedangkan tahap Design memungkinkan pengembang untuk merancang produk awal dengan baik. Pada tahap Development, media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan melibatkan validasi dari ahli media, bahasa, dan materi untuk memastikan kelayakan penggunaannya. Tahap terakhir, Dissemination, memungkinkan media pembelajaran tersebut tersebar luas dan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran dan sebagai tambahan media pembelajaran bagi MTs-Al Khoirot. Penggunaan model 4D dalam pengembangan ini memberikan pendekatan yang sistematis dan efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN dinilai layak dan baik digunakan apabila dalam proses pengembangannya, menunjukkan kategori “Baik” oleh validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta telah dilakukannya revisi sesuai catatan

revisi yang diperoleh dari tahapan validasi dan uji coba dengan tujuan penyempurnaan produk. Hasil penilaian ahli materi mendapatkan skor 4,85, oleh ahli bahasa memperoleh skor 5, kemudian penilaian ahli media mendapatkan skor 4,35, dan yang terakhir respon peserta didik mendapatkan skor 3,48. Hasil tersebut kemudian dikategorikan sesuai lima tingkatan kelayakan media yang sudah ditetapkan sebelumnya, dan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN mendapatkan kategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

Hasil data *Pre-Test* mendapat jumlah 2355 dan rata-rata nilai dari peserta didik sebesar 84,1. Setelah digunakannya media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada proses pembelajaran dan dilakukannya *Post-Test* menunjukkan kenaikan dalam nilai yang didapat oleh peserta didik dari jumlah 2520 dan rata-rata nilai sebesar 90. Dapat disimpulkan bahwa dari penerapan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan efektif untuk meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Saran**

Merujuk pada hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media serta uji coba lapangan yang dilakukan untuk mengetahui nilai kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada

materi mengenal ASEAN yang telah dikembangkan, maka saran pemanfaatan produk adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN diharapkan dapat menjadi media presentasi yang mudah diterapkan oleh guru sebagai modul digital karena dapat memberikan gambaran terhadap materi yang dapat meningkatkan motivasi, minat, dan ketertarikan belajar peserta didik.
2. Pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN terdapat beberapa hambatan dan kesulitan yang dapat dijadikan bahan perbaikan bagi peneliti lain sehingga dapat mengembangkan media yang lebih layak untuk kegiatan belajar, dengan cara menambah referensi penelitian dan literatur agar penelitian dan pengembangan memiliki hasil yang lebih baik serta memperoleh ilmu pengetahuan yang lebih banyak.
3. Bagi peneliti lain, agar dapat menambah jumlah validator dan responden serta poin-poin instrument sehingga mendapatkan hasil kelayakan yang lebih akurat.
4. Untuk penelitian kedepannya, agar menggunakan website *Flipbook* yang tidak berbayar dan tanpa adanya batas waktu.
5. Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN dapat digabungkan

dengan media lain sehingga dapat lebih menunjang pembelajaran.

6. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi mengenal ASEAN dapat juga digunakan sebagai tambahan point media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan yang terdapat pada sekolah dalam EDM (Penilaian Mandiri Madrasah).

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Hafiz Aziz. 2009; **Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009.** (Online). ([https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital) diakses pada tanggal 29 september 2022)
- Arsyad. 2014; *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012; *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : ReferensiJakarta
- Briggs, Leslie, J. 1977 ; *Intructional Design, Principle, and Aplication*. New York: Mc.Graw-Hill BookCompany
- Damopolii1, D., Bito, N., & Resmawan. 2019. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat*. ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME). Vol 1, No. 2, 74-985.
- Esterberg, Kristin G,2002 ; *Qualitative Methods Ins Social Research*, Mc Graw Hill, New York
- Firosalia, K. (2016); *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 2(1), 90-98.
- Hamalik, 1989; *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya
- Kustianingsari, Nadia., & Dewi, Utari. 2015 ; *Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379*. Surabaya: EduHumaniora,Jurnal Pendidikan Dasar
- Mulyadi Pranata 2003. *Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual* , Jurnal Nirmana. Vol.5 No. 2 Surabaya, 2003, Pusat Penelitian UK Petra.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Noor, Any. 2013. *Manajemen Event edisi revisi*. Bandung : Alfabeta
- Nur, Mukhlis dan Zpalanzani, 2010 ; *Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu: Coronation*. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*. No.1. Bandung: FRSDITB
- Diena, R dan Heri, S .2010. *Penggunaan Media flash flipbook dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* Jurnal Teknologi Informasi 2010. Bandung: FPMIPA UPI

- Rasiman. 2014 ; *Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students*. International Journal of Education and Research.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, 2002 ; *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta:RajaGrafindo Persada
- Smith, J., Johnson, A., & Brown, K. 2020: "*The Impact of Comics on Students' Imagination and Creativity in the Classroom.*" *Journal of Education and Creativity*, 15(2), 45-62.
- Styaningsih,dkk. 2016 ; *Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM*. Vol 3 No.2 ISSN 2442-6350 Jawa Tengah: Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia
- Suci Lestari, 2009 ; *Media Komik*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sudjana, dkk. 2017 ; *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.2
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. 2008 ; *Media Pembelajaran:Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: Jurusan KurtekipendFIP UPI
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974 ; *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- Usman,2002 ; *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat press

## LAMPIRAN

### TRANSKRIP WAWANCARA

#### Wawancara Dengan Guru IPS MTs. AL-Khoirot

Inisial Narasumber : CH

Hari, Tanggal : Senin, 12 September 2022

**1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran IPS di MTs. Al-Khoirot?**

*“Pembelajaran di MTs Al-Khoirot ini kebanyakan materi disampaikan dan dijelaskan oleh guru langsung, yah meskipun beberapa kali siswa diberi kesempatan untuk belajar sendiri mereka tetap butuh materi yang lebih mendalam karena sumber materinya terbatas lks walaupun ada buku paket, jumlah buku paket di perpustakaan sangat terbatas. Trus kebanyakan guru disini jarang pakai media mbak, palingan juga ppt sama video itupun jarang jadi yah siswa butuh media belajar lain”*

**2. Menurut Anda strategi dan metode pembelajaran apa yang efektif digunakan saat pembelajaran di kelas? Mengapa?**

*“Metode yang saya pakai kebanyakan active learning sih mbak jenis “strategi pengajuan pertanyaan”, menurut saya ya itu melempar pertanyaan ke siswa*

*yang paling efektif. Soalnya apa ya, kan kalo kita monoton dari guru yang menerangkan materi saja itu siswa ngantuk bahkan tidur. Jadi enaknya itu menurut saya active learning.”*

**3. Menurut anda media pembelajaran apa yang dianggap efektif untuk digunakan ketika belajar mengajar di kelas?**

*“Seringnya saya pake LKS, buku cetak, kemudian saya sering menggunakan Audio visual seperti video pembelajaran, karena saya pribadi ya video pembelajaran mudah didapatkan dari youtube dll dan mudah menyampaikan ke anak-anak”*

**4. Bagaimana Hasil Belajar siswa dengan penggunaan strategi dan media pembelajaran yang anda terapkan?**

*“Kalau untuk nilai biasanya nilai mereka masih pas di rata-rata KKM ini agak sulit sih mbak kalau diupload di RDM jadi sebisa mungkin harus ditingkatkan, kadang anak-anak itu kalau dijelaskan paham tapi saat diberikan soal evaluasi nilainya minim semua. Namun setelah saya sering ulas kembali tiap materi dan latihan soal, ada beberapa anak yang nilainya tuntas dan di atas KKM.”*

**5. Bagaimana hambatan selama proses pembelajaran**

**di kelas?**

*“Karena yang saya pegang ini kelas 7 masa-masa peralihan dari SD, mengkondufikan keadaan di kelas itu saya kesulitan di situ. Karena keadaan kelas yang ramai dan focus anak-anak gampang hilang jadi saya terkadang agak kewalahan dan harus sering-sering bangunin.”*

**6. Bagaimana cara mengatasi hambatan pada saat proses pembelajaran di kelas?**

*“Mungkin saya biasanya anak-anak saya beri peraturan dan kesepakatan, misalnya kalau rame nanti disuruh menerangkan di depan kelas, atau mungkin yang rame didenda. Kemudian dengan kesepakatan itu anak-anak bisa lebih tenang dan diam.”*

## **TRANSKRIP WAWANCARA**

**Wawancara Dengan Siswa Kelas VIII MTs. AL-Khoirot**

**Inisial Narasumber : ‘A’, ‘AS’, dan ‘Y’**

**Hari, Tanggal : Minggu, 11 September 2022**

**(pada wawancara ini ketiga narasumber bersamaan dan bergantian menjawab**

pertanyaan)

**1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran IPS di MTs. Al-Khoirot?**

*”pelajaran kadang ngebosenin dan harus banyak-banyak hafalan bu trus kadang ada istilah yang susah dipahami, tapi IPS tuh sebenarnya seru bu kalo ada cerita-cerita atau gambarannya soalnya kita kadang clueless kayak apa itu... kalo dijelasin guru kata-kata yang jarang kita dengar”*

**2. Bagaimana cara penyampaian materi guru IPS di MTs.Al-Khoirot?**

*“ menurut saya sih sedikit ngebosenin bu, guru terkadang hanya masuk kelas, menjelaskan materi, ngasih soal, dinilai, sudah. Bahkan temen-temen kita sering ketiduran di kelas.”*

**3. Menurut kali metode pembelajaran apakah yang efektif ketika pembelajaran di kelas? Mengapa?**

*“kalau metode mungkin yang banyak gerak atau aktif seperti game atau yang lain mungkin, apapun itu yang penting berbeda bu, ibaratnya kita butuh suasana baru soalnya kita kan di pesantren jadi kita butuh sedikit hiburan”*

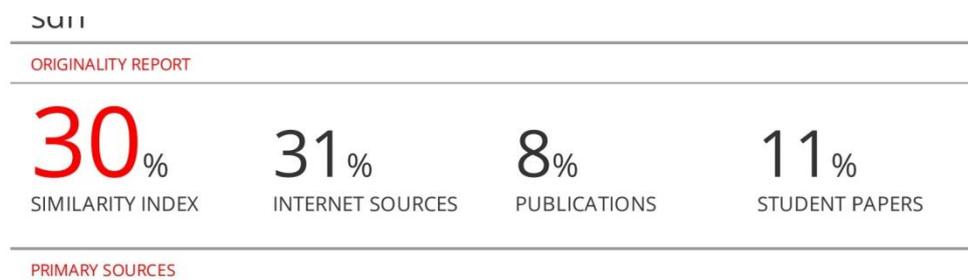
**4. Media apa yang biasa digunakan guru dalam proses pembelajaran?**

*“Kita biasanya pakai LKS saja bu, kita jarang pakai buku paket soalnya jumlahnya dikit bu jadi kita kadang harus rebutan, kadang juga guru memberikan materi menggunakan ppt dan video. Tapi terkadang videonya juga membosankan bu, soalnya isinya orang jelasin materi saja tanpa ada hiburannya. Udah gitu kadang suara dan penjelasan narrator di videonya bikin ngantuk”*

**5. Menurut kalian media pembelajaran apakah yang efektif ketika pembelajaran di kelas? Mengapa?**

*“yang berbeda dari biasanya, antimainstream, yang baru pokoknya. Kalau kita sih suka yang bergambar bu”*

**Lampiran 1 Bukti Turnitin**





## Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Media

1.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran dalam media pembelajaran				
2.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar				
3.	Kesesuaian penggunaan warna pada materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar				
4.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar				
5.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar				
6.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar				

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini :

o Dapat digunakan tanpa revisi (✓)

o Dapat digunakan dengan sedikit revisi

o Dapat digunakan dengan banyak revisi

o Belum dapat digunakan

**D. Saran**

**Melengkapi halaman yang masih kosong, mungkin dengan menambahkan dialog percakapan nyata jawab tentang materi tersebut.**

Jakarta, 03 April 2023



(Devita Anggrani, M.Pd)  
NIP.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI MENGENAL ASEAN KELAS VIII**

**A. Pengantar**

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa SMP/MTs kelas VIII pada bidang studi IPS pada materi mengenai ASEAN, berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut. Penulis bermaksud untuk melakukan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, pengembang mohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui lembar validasi ini. Hasil dari pengisian lembar validasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelahnya pengembang menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian lembar validasi ini.

**B. Identitas Validator**

Nama: Devita Anggrani, M.Pd  
NIP :  
Jabatan : Dosen  
Instansi : Universitas Negeri Jakarta

**Peringkat pengisian Angket**

Adapun penjurian pengisian angket adalah sebagai berikut :

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
- Berilah tanda centris (✓) pada kolom skor penilaian
  - Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
  - Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
  - Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
  - Skor 4 : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
  - Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecematan dalam penentuan produk sangat diharapkan.

**C. Kriteria Angket**

No	Kriteria	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran dalam media pembelajaran					✓
2.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar					✓
3.	Kesesuaian penggunaan warna pada materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar					✓
4.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar					✓
5.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar					✓
6.	Kemudahan akses ke materi pembelajaran yang disajikan pada bentuk grafik, tabel, dan gambar					✓

## Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK PADA MATERI MENGENAL ASEAN KELAS VIII**

**A. Pengantar**

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa SMP/MTS kelas VIII pada bidang studi IPS pada materi Mengenal ASEAN berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran tersebut, penulis bermaksud untuk mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu pengembang memohon kepada Bapak/Ibu untuk ketersediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui lembar validasi ini. Hasil dari pengisian lembar validasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya pengembang menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk partisipasi dalam pengisian lembar validasi ini.

**B. Identitas Validator**

Nama : ALVIRA MAULIDA  
NIP :  
Jabatan : Guru Bahasa Indonesia  
Instansi : MTS AL-CHOLIQ

**Petunjuk pengisian Angket**

Adapun petunjuk pengisian angket adalah sebagai berikut :

- Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian
  - Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
  - Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
  - Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
  - Skor 4 : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
  - Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
  - Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
  - Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

**C. Kriteria Angket**

NO	Kriteria	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian pilihan kata yang digunakan					✓
2.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Komik Digital mudah dimengerti					✓
3.	Kebakuan struktur kalimat dalam media pembelajaran Komik Digital					✓

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini :

Dapat digunakan tanpa revisi

Dapat digunakan dengan sedikit revisi

Dapat digunakan dengan banyak revisi

Belum dapat digunakan

**D. Saran**

.....

.....

.....

Malang, 03 JUNI 2023

*Maycha*  
( ALVIRA MAULIDA )  
NIP.



## Lampiran 5 Instrumen Respon Peserta Didik

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA

A. Biodata Siswa  
 Nama : Ue love football Makafiroh  
 Kelas : VII 4  
 Sekolah : MTs Al-Ghaisrot Putri

B. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik mengamati media pembelajaran yang ditampilkan.
- Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada pada jawaban yang sesuai dengan penilaian adik anggap tepat.
- Kecematan dalam penilaian ini sangat diharapkan

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

- Apakah media pembelajaran komik digital ini memudahkan adik dalam memahami materi Mengenal ASEAN?
  - Sangat mudah
  - Mudah
  - Kurang mudah
  - Sulit
- Apakah adik lebih mudah berkonsentrasi saat menggunakan media pembelajaran komik digital?
  - Sangat mudah
  - Mudah
  - Kurang mudah
  - Sulit
- Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dipahami?
  - Sangat mudah
  - Mudah
  - Kurang mudah
  - Sulit

g. Apakah kalian akan mengakses materi ini ditemudkan hari?  
 a. pasti akan mengaksesnya  
 x. mungkin akan mengaksesnya

- Apakah dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital membuat adik lebih bersemangat dalam belajar?
  - Sangat setuju
  - Setuju
  - Kurang setuju
  - Sangat tidak setuju
- Bagaimanakah pendapat adik tentang materi yang terdapat pada media pembelajaran komik digital tersebut?
  - Sangat mudah dipahami
  - Cukup mudah dipahami
  - Kurang mudah dipahami
  - Tidak mudah dipahami
- Apakah adik menemukan kata-kata yang sulit selama belajar menggunakan media pembelajaran komik digital tersebut?
  - Tidak menemukan
  - Cukup banyak menemukan
  - Jarang menemukan
  - Sering menemukan
- Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, adik dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami?
  - Sangat bisa
  - Bisa
  - Kurang bisa
  - Tidak bisa
- Apakah adik dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami dengan rasa percaya diri di depan kelas?
  - Sangat bisa
  - Bisa
  - Kurang bisa
  - Tidak bisa

9. Apakah Mengakses komik digital ini mudah?  
 x. Sangat mudah diakses  
 b. Cukup mudah diakses  
 c. Kurang mudah diakses  
 d. Tidak mudah diakses

### Lampiran 6 Soal Pre-Test

... sebagai kepala negara...  
 a. Indonesia dan Malaysia  
 b. Indonesia dan Filipina  
 c. Malaysia dan Thailand  
 d. Malaysia dan Vietnam

11. Bandar Seri Begawan merupakan ibu kota negara...  
 a. Vietnam  
 b. Brunei Darussalam  
 c. Kamboja  
 d. Myanmar

12. Sebagian besar hutan yang ada di kawasan Asia Tenggara adalah hutan hujan tropis. Berikut ciri-ciri hutan hujan tropis, kecuali...  
 a. daunnya hijau sepanjang tahun  
 b. terdapat lapisan-lapisan jenis tumbuhan  
 c. jarak antarpohon jauh  
 d. banyak tumbuhan parasit dan menjalar

13. Perhatikan pernyataan di bawah ini!  
 (1) Penduduk yang dominan adalah etnis Cina.  
 (2) Mata pencaharian penduduk bertumpu pada bidang pertanian.  
 (3) Tonle Sap merupakan danau terbesar di Asia Tenggara.  
 Pernyataan di atas merupakan ciri dari negara...  
 a. Laos  
 b. Vietnam  
 c. Myanmar  
 d. Kamboja

14. Komoditi ekspor utama Brunei Darussalam adalah...  
 a. minyak  
 b. pertanian  
 c. tambang  
 d. emas

15. Negara Asia Tenggara yang beriklim subtropis adalah...  
 a. Indonesia  
 b. Malaysia  
 c. Thailand  
 d. Myanmar

16. Komposisi penduduk Malaysia terdiri atas...  
 a. Orang Melayu 61,7%, Tiongkok 20,8%, India 6,2%, serta sisanya orang-orang Eurasia, Eropa, dan dan India 7%  
 b. Keturunan Tiongkok 78%, orang Melayu 14%, orang India 7% dan sisanya suku bangsa lain.  
 c. Sebagian besar 73% suku bangsa Thai, orang Tiongkok 14%, Melayu, dan Mongolnya yang berkulit kuning 11%.

17. Negara di kawasan Asia Tenggara yang belum pernah mengalami penjajahan oleh bangsa lain adalah...  
 a. Thailand  
 b. Filipina  
 c. Myanmar  
 d. Laos

18. Jalur pegunungan muda yang melewati Asia Tenggara Daratan merupakan rangkaian dari pegunungan...  
 a. Mediterania  
 b. Pasifik  
 c. Tsin Ling  
 d. Himalaya

19. Salah satu bentuk kerja sama negara-negara ASEAN di bidang pendidikan, yaitu...  
 a. ASEAN Commission on the Promotion and Protection of the Rights of Women and Children  
 b. The Southeast Asia Ministers of Education Organization (SEAMEO)  
 c. ASEAN Tourism Agreement  
 d. Defence Ministers Meeting

20. Berikut merupakan faktor penghambat terjadinya kerja sama negara-negara ASEAN adalah...  
 a. perbedaan dan persamaan budaya  
 b. persamaan dan perbedaan sumber daya alam  
 c. perbedaan perkembangan teknologi  
 d. perbedaan ideologi

21. Berikut ini salah satu kerja sama ASEAN di bidang industri adalah...  
 a. proyek industri tekstil ASEAN Copper Fabrication Project di Filipina dengan Singapura  
 b. proyek Vaksin ASEAN Vaccine Project di Kamboja  
 c. proyek pupuk ASEAN Aceh fertilizer Project di Indonesia  
 d. proyek soda api Rock Salt Soda Ash di Myanmar

22. Berikut ini yang dapat direalisasikan di ASEAN, kecuali...  
 a. membuka pusat promosi ASEAN untuk perdagangan, wisata, dan pariwisata di Tokyo  
 b. menyediakan cadangan pangan (berusaha bersama)  
 c. membangun proyek-proyek industri ASEAN  
 d. meningkatkan hasil pertanian

23. Berikut yang bukan merupakan usaha menciptakan stabilitas dalam bidang politik dan keamanan adalah...  
 a. perjanjian kawasan damai, bebas, dan netral  
 b. traktat persahabatan dan kerja sama di Asia Tenggara  
 c. Zona Bebas Senjata Nuklir Asia Tenggara (SEANWFZ)  
 d. Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)

24. Perhatikan peristiwa-peristiwa berikut ini!  
 (1) Kasus Pulau Sipadan dan Ligitan  
 (2) Sengketa Kepulauan Spratly oleh beberapa negara ASEAN  
 (3) Peningkatan Kepulauan Kuril  
 (4) Sengketa Pulau Dokdo  
 (5) Kasus Pulau Pedra Branca  
 Dari pernyataan di atas, yang termasuk sengketa perbatasan di kawasan ASEAN ditunjukkan pada nomor...  
 a. (1), (2), dan (3)  
 b. (1), (2), dan (4)  
 c. (1), (2), dan (5)  
 d. (1), (3), dan (5)

25. Niat positif dari kasus pengungsi manusia perbatasan Myanmar yang menimbulkan interaksi antarnegara ASEAN, yaitu...  
 a. bertambahnya warga asing  
 b. memicu rasa kemarahan  
 c. meningkatkan persaingan kerja  
 d. diskriminasi sosial pengungsi

II. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!  
 1. Sebutkan seluruh anggota ASEAN beserta tanggal bergabungnya!  
 2. Sebutkan tujuan berdirinya organisasi ASEAN!  
 3. Sebutkan lima (5) perwakilan dari setiap negara yang menandatangani Deklarasi Bangkok!  
 4. Jelaskan bentang alam negara Laos!

26. sama dengan kepegawaian...  
 a. antarnegara  
 b. antarnegara  
 c. ekonomi dalam bidang...  
 d. sosial budaya  
 e. politik

27. Penanaman padi banyak dilakukan di kawasan Asia Tenggara karena faktor-faktor berikut, kecuali...  
 a. tersedia banyak tenaga kerja  
 b. perangan cukup mudah  
 c. suhu udara tinggi  
 d. sempitnya lahan pertanian  
 e. Berikut ini merupakan faktor alam yang dapat membuat interaksi antarnegara terjadi, kecuali...  
 a. iklim  
 b. geologi  
 c. ketersediaan sumber daya alam  
 d. etnisitas  
 e. deklarasi budaya

29. Berubahnya penggunaan lahan dari penggunaan semula disebut...  
 a. relokasi  
 b. konversi  
 c. delokasi  
 d. relokasi

30. Perhatikan pernyataan di bawah ini!  
 (1) Penggunaan monorel kereta jurusan Bandung-Jakarta.  
 (2) Kemacetan yang panjang di Johor, Malaysia.  
 (3) Penggunaan hutan sebagai Jalur Jalan Lintas Selatan (JLS) di Jawa.  
 (4) Pembangunan transportasi bawah tanah di Thailand.  
 (5) Alih fungsi lahan dari pemukiman menjadi kawasan bandar udara.  
 Pernyataan yang menunjukkan dampak negatif dari interaksi antarnegara-negara ASEAN yang menimbulkan perubahan di bidang transportasi ditunjukkan nomor...  
 a. (1), (2), dan (4)  
 b. (1), (3), dan (5)  
 c. (2), (3), dan (4)  
 d. (3), (4), dan (5)

### Lampiran 7 Soal Post-test

... salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Batas sebelah utara dari kawasan Asia Tenggara adalah...  
 a. Benua Australia, Samudra Hindia  
 b. Teluk Benggala dan Laut Andaman  
 c. Samudra Pasifik dan Papua Nugini  
 d. Daratan Tiongkok dan India

2. Letak astronomis Asia Tenggara adalah...  
 a. 28°LS - 11°LU dan 92°BB - 141°BT  
 b. 18°LS - 32°LS dan 92°BB - 141°BT  
 c. 28°LU - 11°LS dan 92°BB - 101°BB  
 d. 38°LU - 21°LS dan 62°BT - 101°BT

3. Perwakilan dari Indonesia yang menandatangani Deklarasi Bangkok adalah...  
 a. Adam Malik  
 b. S. Rajaratnam  
 c. Tun. Abdul Razak  
 d. Thanat Khoman

4. Negara-negara berikut yang bukan pelopor pendiri ASEAN, yaitu...  
 a. Malaysia  
 b. Myanmar  
 c. Indonesia  
 d. Singapura

5. Berikut merupakan tujuan berdirinya ASEAN, kecuali...  
 a. mempercepat pertumbuhan ekonomi  
 b. meningkatkan perdamaian dan stabilitas regional  
 c. menyediakan bantuan berupa fasilitas pelatihan dan penelitian  
 d. memonopoli perdagangan internasional

6. Berikut ini faktor pendukung Singapura menjadi negara paling maju dan modern di Asia Tenggara, kecuali...  
 a. Singapura memiliki letak yang strategis  
 b. Singapura memiliki sarana dan prasarana penerbangan dan pelabuhan bertaraf internasional  
 c. Singapura memiliki sumber daya alam yang melimpah  
 d. kondisi politik dan keamanan negara Singapura relatif stabil

7. Negara Asia Tenggara yang memiliki garis pantai terpanjang adalah...  
 a. Thailand  
 b. Filipina  
 c. Indonesia  
 d. Myanmar

8. Negara Asia Tenggara yang bentuk pemerintahannya kerajaan adalah...  
 a. Myanmar  
 b. Manila  
 c. Bangkok  
 d. Naypidaw

9. Negara di kawasan Asia Tenggara yang tidak memiliki lautan adalah...  
 a. Indonesia  
 b. Laos  
 c. Kamboja  
 d. Filipina

10. Ibu kota negara Myanmar adalah...  
 a. Vientiane  
 b. Manila  
 c. Bangkok  
 d. Naypidaw

11. Negara dengan indeks pembangunan manusia (IPM) tertinggi di kawasan Asian Tenggara adalah...  
 a. Brunei Darussalam  
 b. Indonesia  
 c. Singapura  
 d. Thailand

12. Negara ASEAN yang memiliki populasi paling sedikit, yaitu...  
 a. Singapura  
 b. Brunei  
 c. Vietnam  
 d. Myanmar

13. Lokasi negara-negara ASEAN yang berada di antara Benua Asia dan Benua Australia menyebabkan wilayah ini memiliki pola arah angin yang berganti setiap setengah tahun sekali sehingga menyebabkan terjadinya...  
 a. iklim musim barat dan musim timur  
 b. angin musim barat dan musim timur  
 c. musim kemarau dan musim penghujan  
 d. iklim tropis dan iklim subtropis

14. Negara di Asia Tenggara yang tidak memiliki hasil tambang berupa emas adalah negara...  
 a. Filipina  
 b. Indonesia  
 c. Thailand  
 d. Singapura

15. adalah...  
 a. banyak memiliki pantai  
 b. beriklim tropis  
 c. sering terjadi banjir  
 d. sering terjadi gempa bumi

16. Pertukaran pelajar antarnegara anggota merupakan kerja sama ASEAN dalam bidang...  
 a. keamanan  
 b. sosial  
 c. pendidikan  
 d. budaya

17. Berikut yang termasuk dalam bentuk kerja sama ASEAN di bidang pendidikan, kecuali...  
 a. penyelenggaraan pesta olahraga dua tahun sekali (SEA GAMES)  
 b. menyinkronkan standar ijazah antarnegara anggota ASEAN  
 c. dibentuknya The Southeast Asian Minister of Education Organization (SEAMEO)  
 d. pembentukan kurikulum sekolah di negara-negara ASEAN

18. MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) memberikan beberapa dampak. Berikut yang merupakan dampak positif MEA, yaitu...  
 a. industri lokal kesulitan bersaing dengan produk-produk luar negeri  
 b. terjadi eksploitasi dengan skala besar terhadap sumber daya alam  
 c. terjadinya persaingan ketat dalam memperoleh pekerjaan  
 d. menciptakan iklim yang mendukung masuknya investasi

19. The South East Asian Ministers of Education Organization (SEAMEO) merupakan kerja sama negara-negara ASEAN dalam bidang...  
 a. politik  
 b. keamanan  
 c. pendidikan  
 d. sosial

20. Kesepakatan yang dibentuk oleh negara-negara ASEAN untuk menciptakan suatu zona perdagangan bebas disebut...  
 a. politik  
 b. keamanan  
 c. sosial  
 d. budaya

21. Berikut ini yang merupakan kerja sama ASEAN dalam bidang sosial adalah...  
 a. pertukaran pelajar dan mahasiswa  
 b. penanggulangan bencana alam  
 c. menciptakan Preference Trading Arrangement (PTA)  
 d. penandatanganan perjanjian ZOPFAN

22. Tujuan dibentuknya AFTA adalah untuk...  
 a. membatasi perdagangan internasional  
 b. menciptakan suatu zona perdagangan bebas  
 c. mengatur perdagangan antarnegara  
 d. mencegah terjadinya perdagangan bebas

23. AFTA (ASEAN Free Trade Area) merupakan kesepakatan yang dibentuk oleh negara-negara ASEAN untuk menciptakan suatu zona perdagangan bebas. Hal tersebut berarti negara-negara ASEAN dapat menjual produknya tanpa dikenai pajak sehingga harga produk tersebut menjadi lebih murah. Menurut analisismu, tindakan yang tepat bagi masyarakat dalam menyikapi hal tersebut adalah...  
 a. membeli barang-barang negara asing yang kualitasnya lebih baik dan murah  
 b. meningkatkan kualitas produk sehingga mempunyai daya saing yang kuat  
 c. menolak kebijakan AFTA karena merugikan masyarakat Indonesia  
 d. mempromosikan produk luar negeri untuk dijual di daerah setempat dengan harga lebih mahal

24. Berikut ini merupakan faktor alam yang dapat membuat interaksi antarnegara terjadi, yaitu faktor...  
 a. iklim  
 b. keamanan  
 c. sosial  
 d. budaya

### Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan



### Lampiran 9 Biodata Peneliti



Nama : Angel Careza  
NIM : 18130049  
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 08 Maret 2001  
Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan IPS  
Tahun Masuk : 2018  
Alamat Rumah : Jl. Cerme No. 02 RT.02 RW.01, Kendalpayak,  
Pakisaji, Kabupaten Malang  
No. Telpon : 085745038408  
E-mail : [carezaangel318@gmail.com](mailto:carezaangel318@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan :  
1. Dharma Wanita Wajak  
2. SDN Kendalpayak  
3. SMPN 1 Pakisaji  
4. SMAN 1 Bululawang  
5. Universitas Islam Negeri Maulana Malik  
Ibrahim Malang