

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA
MATERI KEBERAGAMAN KELAS IV
SD NEGERI 14 AEKSIPITUDAI**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mendeskripsikan desain pengembangan, membuktikan kelayakan, dan membuktikan keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas IV SD Negeri 14 Aeksipitudai. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Richey and Klein atau sering disebut dengan model PPE yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dengan memperhatikan dua aspek kualitas, yaitu valid dan praktis. Teknik pengumpulan data kualitatif melalui dokumentasi dan observasi, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui lembar validasi dan angket. Perancangan produk dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang terdapat di sekolah, produksi dilakukan yaitu dengan menyusun indikator dan materi ke dalam media, dan yang terakhir adalah mengevaluasi media yang sudah dibuat kepada validator. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kebutuhan akan media pembelajaran PKN berupa komik digital berbasis *flipbook* cukup tinggi apalagi dalam mempelajari materi keberagaman. Selanjutnya, dalam merancang komik digital berbasis *flipbook* melalui crome dengan cara mengklik link yang sudah dibagikan melalui PC atau laptop tanpa mengakses internet. Selanjutnya, penilaian validasi ahli media sebesar 96,8 %, ahli materi 95 %, respon guru 100 %, dan angket respon peserta didik sebesar 88,3 %, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak. Penggunaan komik digital berbasis *flipbook* sangat layak dalam membantu peserta didik kelas IV SD Negeri 14 Aeksipitudai dalam memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKN materi keberagaman.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik Digital, *Flipbook*, Keberagaman, PKN SD

**THE DEVELOPMENT OF FLIPBOOK-BASED DIGITAL COMICS ON LEARNING
OUTCOMES IN GRADE IV DIVERSITY MATERIAL
SD NEGERI 14 AEKSIPITUDAI**

ABSTRACT

This study aims to analyze needs, describe development designs, prove feasibility, and prove the effectiveness of flipbook-based digital comic learning media for fourth-grade students of SD Negeri 14 Aeksipitudai. This study is a development study of the Richey and Klein model or often called the PPE model which aims to develop flipbook-based digital comic learning media by paying attention to two aspects of quality, namely validity and practicality. Qualitative data collection techniques through documentation and observation, while quantitative data collection techniques through validation sheets and questionnaires. Product design is carried out according to the needs of the school, production is carried out by compiling indicators and materials into media, and the last is evaluating the media that has been made to the validator. The results of this study indicate that the level of need for PKN learning media in the form of flipbook-based digital comics is quite high, especially in studying diversity material. Furthermore, in designing flipbook-based digital comics via chrome by clicking on the link that has been shared via PC or laptop without accessing the internet. Furthermore, the validation assessment of media experts was 96.8%, material experts 95%, teacher responses 100%, and student response questionnaires 88.3%, so that the developed learning media has very feasible criteria. The use of flipbook-based digital comics is very feasible in helping fourth-grade students of SD Negeri 14 Aeksipitudai in understanding learning, especially in the subject of PKN on diversity material.

Keywords: Learning Media, Digital Comics, Flipbook, Diversity, Elementary School Civics