

# Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest

Diana Kusumaningrum\* & Aisyatul Masruro

Univeritas Islam Raden Rahmat Malang, Jl. Mojosari No.2 Kepanjen Malang, 65163, Indonesia

## Abstract

This study aims to determine: (1) the feasibility of digital comic flipbook learning media and (2) increase students' interest in learning using digital flipbook comics based on local wisdom. This research uses RnD (Research and Development) research with ADDIE model consisting of: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were fourth grade students of SDN 01 Tirtomoyo Malang with a total of 29 students. Data collection techniques used are interviews, observations, questionnaires, and documentation. The results showed that, (1) digital flipbook comic media based on local wisdom proved to have a feasibility level based on a validation questionnaire, response questionnaire, and readability questionnaire, (2) the percentage increase in student interest in learning in small groups was 44.5%, and the results the percentage increase in student interest in learning is 44.46%. Based on the results of this study, it can be concluded that the learning media of digital flipbook comics based on local wisdom can increase the learning interest of fourth grade elementary school students.

*Keywords:* flipbook digital comic media, local wisdom, learning interest

## 1. Pendahuluan

Munculnya wabah Covid-19 di Indonesia membawa dampak besar terutama pada dunia pendidikan. Hal ini membuat banyak terbentuknya kebijakan baru dalam bidang pendidikan sebagai cara mengatasi penyebaran wabah covid-19. Kebijakan dalam bidang pendidikan di Indonesia, yang mengarah kepada penutupan dan peliburan seluruh lembaga pendidikan baik formal ataupun nonformal. Sehubungan dengan kondisi itu, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) ikut mengambil kebijakan terbaru sesuai dengan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang diterbitkan oleh Menteri Kemendikbudristek Indonesia, Nadiem Anwar Makarim yang berisi tentang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara daring (Dalam Jaringan) sebagai bentuk pencegahan meluasnya penyebaran wabah Covid-19.

Kegiatan belajar mengajar dalam jaringan adalah sistem pembelajaran yang menggunakan alat bantu berupa jaringan internet serta teknologi yang memfasilitasi siswa dalam proses belajar. Penggunaan teknologi informasi diharapkan dapat mendukung pembelajaran agar berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tanpa kendala meskipun sedang berada pada masa pandemi Covid-19. Kemampuan seorang guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan teknologi internet menjadi suatu perangkat/ media pembelajaran menjadi elemen yang penting untuk tercapainya tujuan pendidikan. Seorang guru diharapkan mampu menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang bermakna, kreatif, dan inovatif. Dunia pendidikan dalam bidang perkembangan teknologi pada kenyataannya belum dimanfaatkan secara optimal, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hal tersebut terlihat dengan kurang bervariasinya media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran daring. Kurangnya penggunaan teknologi internet dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung secara daring memiliki kendala. Penyampaian materi dalam pembelajaran yang hanya berupa pokok materi, mengakibatkan siswa hanya menguasai pengetahuan dan kurang dalam aspek sikap serta nilai karakter yang berbasis kearifan lokal pada siswa. Proses belajar mengajar tidak sekedar penyampaian konten saja namun juga adanya transformasi nilai kearifan lokal setempat pada setiap mata pelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan wali kelas IV SDN 01 Tirtomoyo pada tanggal 17 Oktober 2020 didapat data bahwa penggunaan media pembelajaran tematik sudah dilakukan, namun dalam implementasinya masih belum optimal. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang ada kurang memadai dan bervariasi. Berdasarkan

\* Corresponding author.

*E-mail address:* kusumadiana856@gmail.com (Diana Kusumaningrum)

hal tersebut berdampak pada minat belajar siswa yang menurun, hal ini dapat diketahui dari kurangnya respon siswa selama proses pembelajaran, dan siswa lalai dalam mengumpulkan tugas yang diberikan. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru dalam memberikan materi tentang kearifan lokal setempat terutama kearifan lokal Malang belum efektif karena guru lebih banyak memberikan materi sesuai dengan buku yang disediakan oleh Kemendikbud yang mengaplikasikan kearifan lokal secara nasional. Hal ini mengakibatkan kurangnya pengetahuan serta pengalaman siswa tentang kearifan lokal daerah domisili siswa, serta kurangnya bekal siswa akan penanaman rasa memiliki terhadap kearifan lokal di daerahnya. Menurut Shufa (2018: 49) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa proses belajar mengajar yang tepat yaitu proses yang mengajak siswa belajar mengenai lingkungan sekitar, setelah itu belajar dari wilayah lain secara menyeluruh. Nilai-nilai kearifan lokal dan teknologi perlu diintegrasikan dalam materi pelajaran. Integrasi dapat dilaksanakan dengan menggunakan alat pendukung yaitu media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran oleh guru di dalam pembelajaran online di SDN 01 Tirtomoyo, peneliti menyimpulkan perlunya inovasi pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut. Inovasi pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan (Trianto, 2010: 113). Media pembelajaran komik digital *flipbook* merupakan integrasi antara komik dan *flipbook* yang disajikan secara *online*. Komik digital adalah komik berbasis elektronik yang penyimpanannya melalui *online* ataupun *offline* menggunakan *gadget*, yang isinya tidak hanya menyampaikan alur cerita, tapi juga bisa disisipkan *game*, animasi, film, atau aplikasi (Barokah, 2014: 22). Media komik berfungsi sebagai pembawa pesan yang dapat menarik minat siswa dalam memahami materi karena disajikan dalam bentuk gambar dan teks untuk memperjelas alur cerita. *Flipbook* dalam implementasinya merupakan buku digital, yang setiap halamannya dapat dibuka dan dibaca pada layar komputer atau *gadget*. *Flipbook* dalam penyajiannya berbantuan software FlipHTML5. FlipHTML5 merupakan software yang digunakan untuk menghidupkan pdf biasa dan membuatnya menjadi interaktif.

Kearifan lokal merupakan suatu bagian dari budaya yang bisa timbul disemua elemen kehidupan. Kearifan lokal merupakan suatu keragaman lokal yang terbentuk dengan nilai budaya yang turun temurun dan berkembang dilingkungan masyarakat. Kearifan lokal Malang yang akan dimuat dalam media pembelajaran ini adalah bahasa Malangan (model walikan), makana khas (bakso Malang, kripik Malang, gethuk), kerajinan alam (topeng, keramik Dinoyo), wisata bahari (Pantai Balekambang). Kearifan lokal yang ada di Malang adalah suatu yang harus dijaga dan dilestarikan sebagai warisan budaya yang sudah diciptakan sejak dahulu oleh nenek moyang.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui kelayakan media KODIBOOK (komik digital *flipbook*) berbasis kearifan lokal pembelajaran tema 8 sub tema lingkungan tempat tinggalku kelas IV Sekolah Dasar, (2) untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap media komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal. Penelitian ini mengenai pengembangan media komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal digunakan dalam menerangkan materi tema 8 sub tema 1 lingkungan tempat tinggalku kelas IV SD. Media tersebut diharapkan mampu menarik minat belajar siswa pada pembelajaran, dan diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan.

## 2. Metodologi

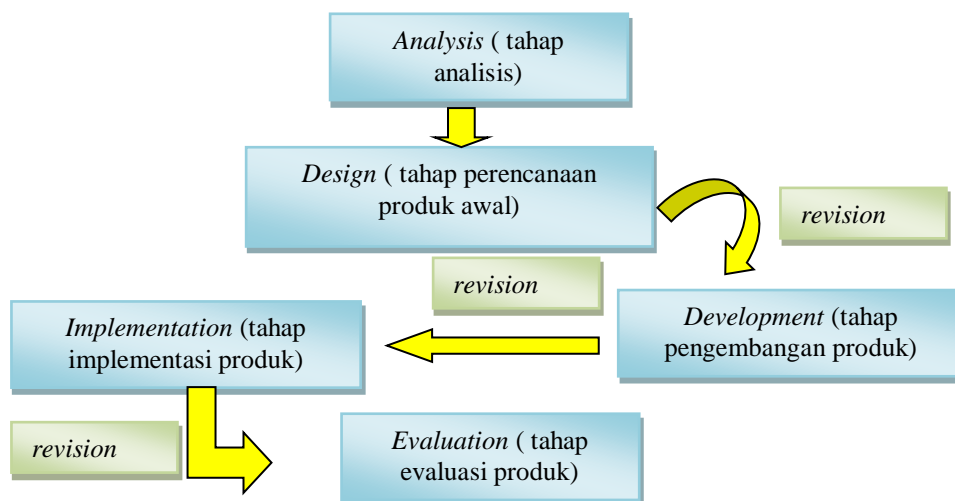
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun penelitian yang akan dikembangkan adalah media komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal. Tahapan dalam penelitian R&D yang menggunakan model ADDIE seperti pendapat Sugiyono (2017: 38) dijelaskan pada tabel 1.

Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan oleh siswa kelas IV SD yang berjumlah 5 siswa. Subjek uji coba lapangan utama dilaksanakan oleh siswa kelas IV SDN 01 Tirtomoyo dengan responden sebanyak 29 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian yaitu wawancara, observasi, pengisian angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru wali kelas IV dan kepala sekolah SDN 01 Tirtomoyo, serta saran dan masukan ahli media dan materi. Data kuantitatif diperoleh dari skor validator, angket siswa, dan angket guru.

Terdapat dua teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik yang pertama digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun pedoman kualitas kevalidan menggunakan kualifikasi penilaian kevalidan pada Tabel 1, dan kualifikasi tanggapan siswa pada Tabel 2. Media pembelajaran komik digital *flipbook* dikatakan valid jika hasil rata-rata minimal dalam kategori “Valid/ baik”.

$$P = (\sum x) / (\sum xi) \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan :  
 P : persentase  
 $\sum x$  : jumlah keseluruhan jawaban responden  
 $\sum xi$  : jumlah keseluruhan nilai ideal dalam item (Arikunto, 2003: 313)



**Gambar 1.** Tahapan Model ADDIE

**Tabel 1 .** Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
84 < skor ≤ 100	Sangat valid	Tidak revisi
68 < skor ≤ 84	Valid	Tidak revisi
52 < skor ≤ 68	Cukup valid	Sebagian revisi
36 < skor ≤ 52	Kurang valid	Revisi
20 < skor ≤ 36	Sangat kurang valid	Revisi

(Arifin, 2009: 162)

**Tabel 2.** Kriteria Persentase Tanggapan Siswa

Persentase	Kriteria	Keterangan
81% ≤ skor ≤ 100%	Sangat baik	Sangat layak
60% ≤ skor ≤ 80%	Cukup baik	Layak
41% ≤ skor ≤ 59%	baik	Kurang layak
20% ≤ skor ≤ 40%	cukup	Tidak layak
< 20%	Kurang	Sangat tidak layak

(Arikunto, 2010: 35)

Teknik analisis data kedua digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Adapun pedoman kriteria angket minat belajar siswa seperti pada Tabel 3. Rumus untuk menghitung skor angket minat belajar siswa sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \tag{2}$$

**Tabel 3.** Kriteria Penilaian Minat Belajar

Nilai (%)	Kriteria
85 – 100	Sangat tinggi
64 – 84	Tinggi
55 – 64	Cukup tinggi
0 – 54	Rendah

(Sumber: Safitri, 2019: 49)

### 3. Hasil dan Pembahasan

Inovasi media yang dikembangkan adalah media *KODIBOOK* (Komik Digital *Flipbook*) berbasis kearifan lokal pada materi tema 8 subtema lingkungan tempat tinggal kelas IV. Media visual yang dikembangkan adalah *KODIBOOK* yang ditampilkan berupa cerita bergambar disertai balon percakapan yang dikemas dalam bentuk *e-book*.

Media komik digital *flipbook* dirancang menggunakan aplikasi *microsoft power point*, *comic strip maker*, dan *background eraser* yang dikemas menggunakan *software FlipHTML5*. *Software FlipHTML5* merupakan software untuk membuat media pembelajaran berbentuk *e-book* digital yang dapat diakses melalui link HTML secara *online*. Media pembelajaran komik digital *flipbook* ini terdiri dari 16 seri cerita yang telah disinkronkan dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang dikembangkan juga memuat kearifan lokal daerah tempat tinggal yaitu Malang.

Hasil pengembangan produk yang dibuat menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu:

- Tahap analisis: pada tahap ini dilakukan penelitindan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi dan mendapat informasi terkait kendala pembelajaran yang ada. Observasi dilakukan secara langsung di SDN 01 Tirtomoyo dengan mengamati proses pembelajaran yang dilakukan secara daring. Wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah SDN 01 Tirtomoyo.
- Tahap perancangan: tahap perancangan ini memiliki fokus utama yaitu menentukan indikator pembelajaran yang sesuai kompetensi, desain media dengan pembuatan *storyboard*, merancang skenario pembelajaran, dan merancang evaluasi belajar.
- Tahap pengembangan: merupakan tahap merealisasikan produk yang sudah dibuat dalam tahap perancangan, atau biasa disebut tahap produksi media. Media yang sudah dikembangkan di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Bapak Parnoto Ampd selaku wali kelas IV SDN 01 Tirtomoyo. Validasi skor ahli media memperoleh 66 dengan persentase 94,3% mendapat kualifikasi sangat valid (Tabel 5).

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Andi Wibowo M.Pd. validasi ahli media memperoleh jumlah skor 49 dan presentase 89,1% dengan kualifikasi sangat valid dan revisi.

**Tabel 4.** Analisis Skor Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase
1	Kesesuaian kurikulum	9	10	90%
2	Kebenaran isi	29	30	97%
3	Cara penyajian	28	30	93%
<b>Jumlah Skor</b>		66	70	
<b>Presentase Akhir</b>				<b>94,3%</b>
<b>Kualifikasi</b>				<b>Sangat valid</b>

## d. Tahap implementasi

Tahap ini dilakukan dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan utama. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 5 orang siswa kelas 4 dan uji coba lapangan utama dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 01 Tirtomoyo yang berjumlah 29 siswa. Hasil uji coba lapangan pendahuluan pada angket respon siswa memperoleh skor 59 dengan persentase 84,3% mendapat kualifikasi sangat baik. Angket keterbacaan media oleh siswa memperoleh skor 328 dengan persentase mencapai 87,5% mendapat kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran komik digital *flipbook* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran diperoleh persentase 45% dengan kriteria rendah, kemudian setelah penggunaan media diperoleh persentase 89,47% dengan kualifikasi sangat tinggi. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media komik digital *flipbook* mencapai 44,5%.

**Tabel 5.** Analisis Skor Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks
1	Tema media komik digital <i>flipbook</i> menarik minat siswa	5	5
2	Komponen pembelajaran dalam media sangat lengkap	4	5
3	Komponen media pembelajaran disajikan secara sistematis	5	5
4	Komponen media pembelajaran mudah dipahami dan mudah digunakan dalam pembelajaran	4	5
5	Petunjuk dalam media pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti	4	4
6	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa	5	5
7	Pemilihan gambar/ foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam media	4	5
8	Teks dalam media komik mudah dibaca	5	5
9	Relasi setiap komponen media pembelajaran sangat sesuai	4	5
10	Kebermanfaatan media komik dengan materi	5	5
11	Keefektifan media komik dalam proses belajar mengajar	4	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>49</b>	<b>55</b>
<b>Presentase Akhir</b>		<b>89,1%</b>	
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Valid</b>	

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan utama hasil dari angket respon siswa memperoleh persentase 89,97% dengan kualifikasi sangat baik, kemudian pada angket keterbacaan media oleh guru mendapat persentase 89,3%, dan pada angket keterbacaan media oleh siswa memperoleh 83% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil dari angket minat belajar siswa sebelum menggunakan media komik digital *flipbook* adalah 44,5% dengan kualifikasi rendah, setelah menggunakan media memperoleh persentase 88,96% dengan kualifikasi tinggi. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh peningkatan 44,46% setelah menggunakan media komik digital *flipbook*. Sehingga media komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan media komik digital *flipbook* berdasarkan uji coba lapangan sesuai dengan pernyataan Azizah (2018: 11) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan rasa tertarik, perhatian, partisipasi, perasaan senang, dan keinginan. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Slameto (2010: 180) bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka serta rasa ketertarikan pada suatu aktivitas atau kegiatan, tanpa ada yang menyuruh.

#### 4. Kesimpulan

Media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan telah divalidasi dan diuji cobakan kepada siswa. Hasil validasi materi diperoleh 94,3%, validasi media diperoleh 89,1%, hasil respon siswa uji

coba lapangan pendahuluan diperoleh 84,3% dan hasil respon siswa uji coba lapangan utama 84,97%, serta hasil keterbacaan media oleh guru 89,3% dan keterbacaan oleh siswa 83%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal sangat layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran pada materi subtema 1 lingkungan tempat tinggalku untuk siswa kelas VI SD. Media pembelajaran berbentuk komik digital *flipbook* berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan setelah penggunaan media pada uji coba lapangan pendahuluan memperoleh persentase 44,5%, dan pada uji coba lapangan utama memperoleh peningkatan 44,46%.

## References

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azizah, A. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di SMA Batik 2 Surakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Surakarta: Program Studi Pendidikan Akutansi Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Barokah, U. S. (2014). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akutansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas IX*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Akutansi UNY.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. 2020. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Safitri, D. N. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN I Ngenep Kabupaten Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Jurusan PGMI UIN Maulan Malik Ibrahim Malang.
- Shufa, N. K. F. (2018). *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual*. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1 (1), 48-53.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hetland, B., McAndrew, N., Perazzo, J., & Hickman, R. (2018). *A qualitative study of factors that influence active family involvement with patient care in the ICU: Survey of critical care nurses*. PubMed Central. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5736422/?report=classic>