

TESIS



**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
FLIPBOOK UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
DI KECAMATAN PATI KABUPATEN PATI**

**Oleh
ASNA MARIATUL KIBTIYAH
NIM 202003116**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2022**



**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
FLIPBOOK UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
DI KECAMATAN PATI KABUPATEN PATI**

TESIS

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk memenuhi salah
satu persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan
Konsentrasi Pendidikan Dasar

Oleh

ASNA MARIATUL KIBTIYAH
NIM 202003116

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Asna Mariatul Kibtiyah

NIM : 202003116

Program Studi : PGSD

Judul Tesis : Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk
Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pati
Kabupaten Pati.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Kudus, Agustus 2022

Pembuat Pernyataan,

Asna Mariatul Kibtiyah



MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap.”

Persembahan

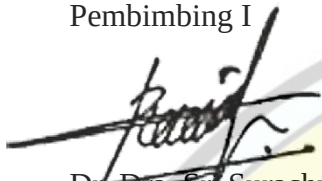
1. Orang tua yang tiada lelah melimpahi doa yang tak pernah berkesudahan bagi keberkahan putra putrinya.
2. Suamiku, Beni Puspito yang tiada henti memberikan dukungan, kebaikan, perhatian, dan kebijaksanaan.
3. Putriku tercinta, Jennaira Ayesha Prima Puspita yang menjadi pemicu semangat dalam menghadapi hari.

HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis oleh Asna Mariatul Kibtiyah (NIM 202003116) ini telah diperiksa dan setuju untuk diuji

Kudus, Agustus 2022

Pembimbing I



Dr. Dra. Sri Surachmi W. M.Pd.

NIDN 0625016801

Pembimbing II



Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0607036901

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua,



Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.

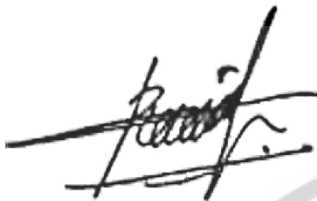
NIDN 0607036901



HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Asna Mariatul Kibtiyah (NIM 202003116) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

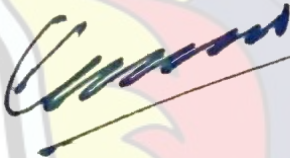
Kudus, Agustus 2022



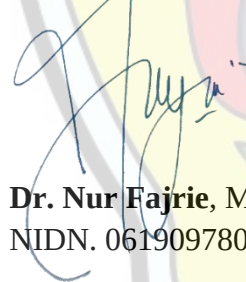
Dr. Dra. Sri Surachmi W. M.Pd.
NIDN. 0625016801



Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0607036901

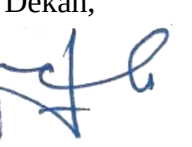


Dr. Suad, M.Pd.
NIDN. 0601085902



Dr. Nur Fajrie, MPd.
NIDN. 0619097803

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd, Kons.
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT peneliti ucapkan atas limpahan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pati Kabupaten Pati”.

Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PGSD Universitas Muria Kudus. Penulis sadar, bahwa dalam penyusunan tesis ini mendapat bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, MSi. Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar peneliti.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. Dekan FKIP yang telah memberikan motivasi belajar Peneliti.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang memberikan kesempatan, doa dan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Dr. Dra. Sri Surachmi W. M.Pd. Pembimbing I dan Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd sebagai dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan terhadap tesis ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
6. Kepala SDN Pati Kidul 01 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Teman guru dan karyawan SDN Pati Kidul 01 atas segala dukungannya
8. Teman-teman mahasiswa S2 UMK angkatan 11, atas kerjasamanya.
9. Keluarga tercinta atas semangat dan motivasinya sehingga sampai di titik ini.

Penulis menyadari kekurangan dalam tesis ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan pembelajaran interaktif.

Kudus, Agustus 2022

Asna Mariatul Kibtiyah

ABSTRACT

Mariatul Kibtiyah, Asna. 2022. "Flipbook-Based Digital Comic Development for Fifth Grade Elementary School Students in Pati District, Pati Regency". Thesis. Basic Education Study Program PGSD Concentration. Graduate program. Muria Kudus University. Advisor I Dr. Dra. Sri Surachmi W. M.Pd., Advisor II Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

Keywords: Flipbook-Based Digital Comics, Critical Thinking Skills, Elementary Social Studies Learning.

This study aims to analyze needs, describe the development design, prove the feasibility and prove the effectiveness of flipbook-based digital comic media for fifth grade elementary school students in Pati District, Pati Regency. According to Devista & Kadafi (2021:36) digital comics as a learning medium have several advantages. First, the cheerful nuances and the many objects or characters in the comics will make students interested so that it can increase students' interest in paying attention to the presentation of material from educators. Second, good digital comic visualization has an impact on the success of students in absorbing learning materials. Third, digital comic media is considered suitable for students who have visual learning styles and auditory learning styles. Fourth, digital comics can be a solution when students are bored with the learning atmosphere that takes place in the classroom.

This research is a research development or Research and Development (R&D) using the Borg and Gall model development method which aims to develop flipbook-based digital comic learning media by paying attention to three quality aspects, namely valid, practical and effective. Qualitative data collection techniques through documentation, interviews and observations, while quantitative data collection techniques through tests and questionnaires. Data analysis is in the form of initial data before research, product development process data, product feasibility data and data on the effectiveness of flipbook-based digital comic learning media.

Based on the results of interviews, questionnaires, and observations made, it was concluded that the level of need for social studies learning media in the form of flipbook-based digital comics was quite high. Next, in designing flipbook-based digital comics through the sparkol application, there are several stages to go through which consist of: 1) Entering the sparkol videoscribe application; 2) Create and design digital comics with the help of the sparkol videoscribe application as well as voice over based on the storyline that has been made; 3) designing books using adobe photoshop; 4) make digital comics into book form with the help of a flipbook application called pdf pro; 5) digital comics that are already in the form of flipbooks are converted into android applications with the help of website 2 apk builder; 6) Digital comics are also made in a portable form so that they can be used via a PC or laptop. Next, the overall average score of validation from linguists, materials,

and media experts is 3.31; 3.48 and 3.39 where all three are included in the "Very Eligible" criteria. Eligibility is also supported by the results of student and teacher questionnaire responses which show an average score of 3.31 and 3.25 with the criteria of "Very Good" and "Good". The use of flipbook-based digital comics is effective in helping students understand the concept of the role of the economy in an effort to improve people's lives and critical thinking skills of fifth grade elementary school students in Pati District, Pati Regency based on the results of Paired Sample T-test < 0.05 namely 0.049 and 0.048, which strengthened by the results of the Independent Sample T-test < 0.05 , namely 0.004 and 0.011.



ABSTRAK

Mariatul Kibtiyah, Asna. 2022. “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kecamatan Pati Kabupaten Pati”. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Dasar. Program Pascasarjana. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Dra. Sri Surachmi W. M.Pd., Pembimbing II Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

Kata Kunci: Komik Digital Berbasis *Flipbook*, Keterampilan Berpikir Kritis, Pembelajaran IPS SD.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mendeskripsikan desain pengembangan, membuktikan kelayakan serta membuktikan keefektifan media komik digital berbasis *flipbook* untuk siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati. Menurut Devista & Kadafi (2021:36) komik digital sebagai sebuah media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Pertama nuansa yang penuh ceria serta objek-objek atau karakter dalam komik yang banyak akan membuat peserta didik tertarik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memperhatikan pemaparan materi dari tenaga pendidik. Kedua, visualisasi komik digital yang baik berdampak pada keberhasilan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Ketiga, media komik digital dianggap cocok untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan gaya belajar auditori. Keempat, komik digital dapat menjadi sebuah solusi ketika siswa jenuh dengan suasana pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dengan memperhatikan tiga aspek kualitas yaitu valid, praktis dan efektif. Teknik pengumpulan data kualitatif melalui dokumentasi, wawancara dan observasi, sedangkan teknik pengumpulan data kuantitatif melalui tes dan angket. Analisis data berupa data awal sebelum penelitian, data proses pengembangan produk, data kelayakan produk serta data keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*.

Berdasarkan hasil wawancara, kuesioner, dan observasi yang dilakukan, disimpulkan bahwa tingkat kebutuhan media pembelajaran IPS berupa komik digital berbasis *flipbook* cukup tinggi. Berikutnya, dalam mendesain komik digital berbasis *flipbook* melalui aplikasi sparkol terdapat beberapa tahapan yang dilalui yang terdiri atas : 1) Masuk ke aplikasi sparkol videoscribe; 2) Berkreasi dan mendesain komik digital dengan bantuan aplikasi sparkol videoscribe sekaligus melakukan *voice over* berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat; 3) mendesain buku menggunakan adobe photoshop; 4) membuat komik digital menjadi berbentuk buku dengan bantuan aplikasi *flipbook* bernama pdf pro; 5) komik digital yang sudah berbentuk *flipbook* diubah menjadi bentuk aplikasi android dengan bantuan website 2 apk builder; 6) komik digital juga dibuat dalam bentuk portabel agar dapat digunakan melalui PC atau laptop. Berikutnya, skor rata-rata keseluruhan validasi dari ahli bahasa, materi, dan media berturut-turut adalah 3,31, 3,48 dan 3,39 dimana ketiganya termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Kelayakan juga didukung dari hasil angket respon siswa dan guru yang menunjukkan skor rata-rata 3,31 dan 3,25

dengan kriteria “Sangat Baik” dan “Baik”. Penggunaan komik digital berbasis *flipbook* efektif dalam untuk membantu siswa memahami konsep peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Pati Kabupaten Pati berdasarkan hasil *Paired Sample T-test* $< 0,05$ yakni 0,049 dan 0,048, yang dikuatkan dengan hasil *Independent Sample T-test* $< 0,05$ yakni 0,004 dan 0,011.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS.....	vii
PRAKATA	viii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Cakupan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.7. Spesifikasi Produk	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	7
2.1. Kajian Pustaka	7
A. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	7
B. Karakteristik Media Komik Digital Berbasis Flipbook IPS SD.....	8
C. Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPS SD.....	13
2.2. Kajian Penelitian Sebelumnya	15

2.3.	Kerangka Berpikir	16
2.4.	Hipotesis	17
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1.	Desain Penelitian	18
3.2.	Prosedur Penelitian	18
3.3.	Sumber dan Jenis Data Penelitian	21
3.4.	Teknik pengumpulan Data	21
3.5.	Instrumen Penelitian	22
3.6.	Uji Keabsahan Data	26
3.7.	Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		32
4.1.	Hasil Penelitian	32
4.2.	Pembahasan.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		59
5.1.	Simpulan	59
5.2.	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis Menurut Karim Normaya.....	13
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru Penggunaan Komik Digital	23
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa Penggunaan Komik Digital.....	23
Tabel 3.3 Kisi-kisi keterampilan berpikir Pembelajaran IPS	23
Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Pemahaman IPS	25
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Uji Ahli Materi	25
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Uji Ahli Media	25
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Uji Ahli Bahasa.....	25
Tabel 3.8 Kisi-kisi angket respon siswa pada komik digital <i>flipbook</i>	26
Tabel 3.9 Kisi-kisi angket respon guru pada komik digital <i>flipbook</i>	26
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Pemahaman Konsep	26
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Keterampilan Berpikir Siswa	27
Tabel 3.12 Hasil Uji Reabilitas	27
Tabel 3.13 Pedoman Penskoran Hasil Validasi Ahli	28
Tabel 3.14 Klasifikasi Kelayakan Produk.....	29
Tabel 4.1 <i>Srotyline</i> Komik Digital	37
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	44
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	44
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	45
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli	45
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Terbatas	46
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas	46
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama	46
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru pada Uji Coba Lapangan Utama.....	46
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa	47
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru	47
Tabel 4.12 Rerata Nilai Tes Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.13 Rerata hasil observasi berpikir kritis kelas eksperimen	49
Tabel 4.14 Rerata Nilai Tes Pemahaman Konsep Kelas Kontrol	50
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas Pemahaman Konsep.....	50
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berpikir Kritis	50
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Pemahaman Konsep	51
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Pemahaman Konsep	51
Tabel 4.19 Hasil Uji-T Berpasangan Pemahaman Kelas Eksperimen A	52
Tabel 4.20 Hasil Uji-T Berpasangan Pemahaman Kelas Eksperimen B	52
Tabel 4.21 Hasil Uji-T Berpasangan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen A	52

Tabel 4.22 Hasil Uji-T Berpasangan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen B	52
Tabel 4.23 Hasil Uji-T Independen Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen A	53
Tabel 4.24 Hasil Uji-T Independen Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen B	53
Tabel 4.25 Hasil Uji-T Independen Berpikir Kritis Kelas Eksperimen A	53
Tabel 4.26 Hasil Uji-T Independen Berpikir Kritis Kelas Eksperimen B	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	17
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Borg and Gall.....	18
Gambar 4.1 Desain Komik Digital Berbasis <i>Flipbook</i>	41
Gambar 4.2 Halaman Sampul	42
Gambar 4.3 Halaman Isi.....	42
Gambar 4.4 Halaman Judul	42
Gambar 4.5 Isi Komik Digital.....	42
Gambar 4.6 Revisi Pertama.....	43
Gambar 4.7 Revisi Kedua	43
Gambar 4.8 Revisi Ketiga	44



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1. Hasil Angket Respon Siswa Uji lapangan Utama	68
Lampiran 2. Hasil Angket Respon Guru Uji lapangan Utama	69
Lampiran 3. Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa	70
Lampiran 4. Hasil Penilaian Validator Ahli Materi.....	70
Lampiran 5. Hasil Penilaian Validator Ahli Media	71
Lampiran 6. Penilaian Pretes dan Postes Kelas Eksperimen A (VB)	73
Lampiran 7. Penilaian Pretes dan Postes Kelas Eksperimen B (VD)	74
Lampiran 8. Penilaian Pretes dan Postes Kelas Kontrol (VA)	75
Lampiran 9. Penilaian Berpikir Kritis Kelas Eksperimen A (VB)	76
Lampiran 10. Penilaian Berpikir Kritis Kelas Eksperimen B (VD)	77
Lampiran 11. Penilaian Berpikir Kritis Kelas Kontrol (VA).....	78
Lampiran 12. Hasil Penilaian Postes Pemahaman Konsep Kelas Eksperimen .	79
Lampiran 13. Hasil Penilaian Postes Pemahaman Konsep Kelas Kontrol	80
Lampiran 14. Berpikir Kritis Kelas Eksperimen Setelah Pembelajaran.....	82
Lampiran 15. Berpikir Kritis Kelas Kontrol Setelah Pembelajaran	83
Lampiran 16. Foto Kegiatan	83