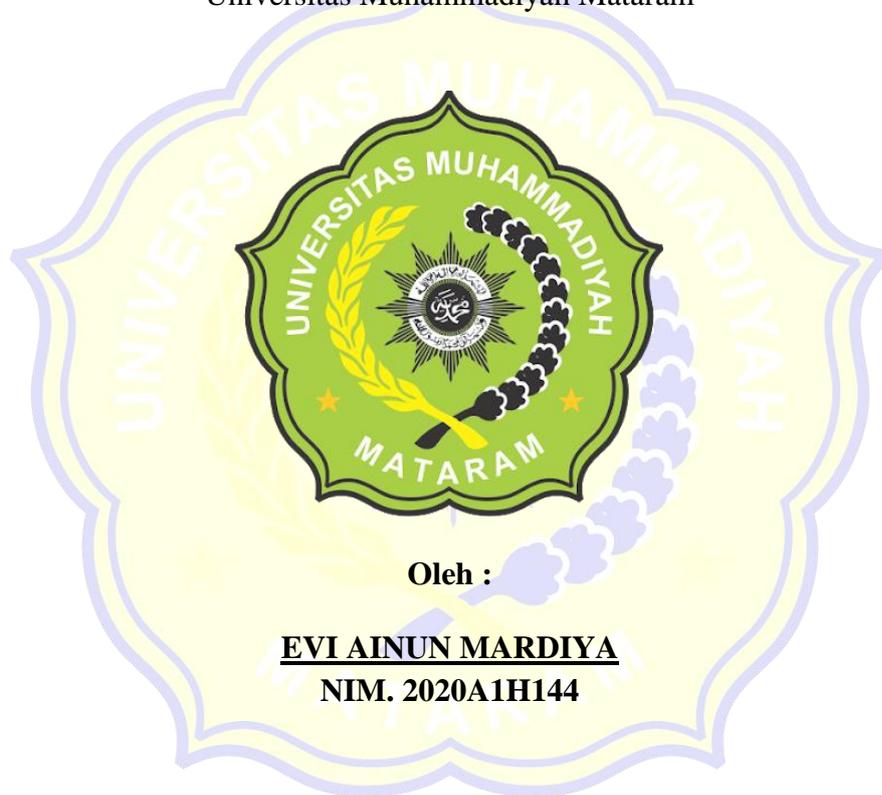


SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC FLIP BERBASIS PROBLEM
BASEDD LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SAINS
SISWA KELAS 6 SDN PERIGI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

2024

EVI AINUN MARDIYA 2024 **“PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC FLIP BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SAINS SISWA KELAS 6 SDN PERIGI”**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Pembimbing II: Linda Sekar Utami,M.PFis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media e-comic flip berbasis problem based learning untuk meningkatkan pemahaman sains siswa kelas 6 SDN Perigi yang valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE . Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan lembar soal tes. Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan pengembangan media e-comic flip berbasis problem based learning siswa rata-rata dari validator media dengan presentase 98,07% dengan kategori sangat valid, nilai rata-rata validator ahli materi dengan presentase 95,83% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli Bahasa dengan presentase 97,22%. Hasil angket respon siswa pada uji terbatas di kelas VI A SDN Perigi dengan presentase 82,453% dengan katagori sangat praktis. Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 44%, rata-rata posttest 92%, dan nilai n-gain 0,85 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media e-comic flip berbasis problem based learning ini dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 92,5% dengan katagori Sangat Terlaksana.

Kata Kunci: E-Comic Flip Berbasis Problem Based Learning.

EVI AINUN MARDIYA, 2024. **"THE DEVELOPMENT OF PROBLEM-BASED LEARNING-BASED E-COMIC FLIP MEDIA TO IMPROVE SCIENCE UNDERSTANDING AT THE 6TH GRADE STUDENTS OF SDN PERIGI"**. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor I : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
Supervisor II : Linda Sekar Utami, M.PFis

ABSTRACT

The objective of this study is to create an e-comic flip media that utilizes problem-based learning (PBL) that may effectively and validly improve the science comprehension of sixth-grade students at SDN Perigi. The model of development used in the research was ADDIE. Test sheets, student response questionnaires, validation questionnaires, and observation sheets for learning implementation were the instruments employed in this study. Data analysis revealed that the creation of the PBL-based e-comic flip media produced an average validator rating of 98.07%, which is classified as very valid. The material expert validators gave an average score of 95.83%, also categorized as highly valid, while language expert validators gave an average score of 97.22%. The student response questionnaire in a limited trial conducted with class VI A students at SDN Perigi showed a percentage of 82.453%, categorized as very practical. The operational field test results showed an average pretest score of 44%, an average post-test score of 92%, and an N-gain score of 0.85, which falls into the high category. The effectiveness of the PBL-based e-comic flip media was further demonstrated through the observation sheets for learning implementation, which showed a result of 92.5%, categorized as very well implemented.

Keywords: *Problem-Based Learning, E-Comic Flip*

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada undang-undang dasar 1945 Nomor 12 Tahun 2012 pasal 1 menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya baik spiritual, pengendalian diri, kepribadian diri, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan. Pada proses kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar/media pembelajaran, guru juga harus memilih/memiliki bahan ajar terutama yang sesuai dengan karakteristik siswa ditingkat sekolah dasar. Namun kenyataan yang terjadi dilapangan aktivitas pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang siswa harapkan, hasil obeservasi awal masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran tradisional dan hanya sebageian kecil yang melengkapi minimal konten yang tersedia dengan bahan ajar dari sumber seadanya.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Juli tahun 2023 di SDN Perigi Desa Jango Kecamatan Janapria Lombok Tengah, masalah yang dideteksi oleh peneliti adalah pada saat kegiatan belajar mengajar siswa kurang dalam memahami apa yang diterangkan guru terutama dalam pembelajaran IPA sains, kebanyakan dari mereka tidak mengerti teori dan materi yang disampaikan. Pada proses pengamatan peneliti, guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana, lalu metode yang digunakan hanya

menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga cepat membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat mengikuti KBM, hal tersebut menyebabkan siswa kurang perhatian dalam proses belajar mengajar. Pernyataan tersebut didukung oleh (Nizaar et al., 2021) menyebutkan bahwa siswa merasa jenuh dan kurang berminat pada pelajaran, sehingga berdampak pada suasana kelas yang menjadi pasif. Siswa membutuhkan inovasi pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran, dimana materi yang bersifat abstrak, mikroskopis dapat dijelaskan melalui media yang dikembangkan sehingga diperlukannya inovasi baru untuk guru dalam KBM sehari-hari dan dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran sehari-hari.

Sebagaimana yang kita ketahui pengembangan E-Comic flip bermula pada saat Indonesia mengalami pandemi yang panjang dimana para siswa diharuskan untuk belajar dirumah (daring) sehingga mau tidak mau guru harus menciptakan ide baru dalam menjalankan kegiatan KBM tersebut, muncullah ide dengan mengembangkan bahan ajar digital salah satunya pengembangan E-Comic flip sebagai media belajarnya, e-comic menghadirkan konsep sistematis dan nyata sehingga siswa dapat mengaitkan pembelajaran dengan kenyataan yang terjadi. Media e-komik dapat memperkenalkan konsep dasar dalam materi menjelajahi luar angkasa dengan indikator sistem tata surya dengan skenario yang menarik dan gampang dimengerti sehingga siswa tetap fokus dalam memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Salah satu solusi yang interaktif dan inovatif dapat diterapkan dalam mengatasi masalah ini yaitu mengembangkan media E-Comic flip berbasis

Problem Based Learning (PBL). PBL merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah pendekatan penting dalam psikologi pendidikan yang menekankan bahwa siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif dari guru, tetapi harus aktif membangun pengetahuan tersebut dalam benak mereka sendiri. Dalam teori ini, siswa dianggap sebagai peserta aktif dalam proses belajar, di mana mereka mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada dan membangun pemahaman melalui pengalaman (Mustamilah, 2015)., maka PBL bisa dijadikan alternatif model pembelajaran IPA di SD, Berdasarkan uraian di atas diperlukan adanya bahan ajar berupa E-Comic flip berbasis PBL yang sesuai dengan karakter peserta didik dan hal itu merupakan tujuan utama peneliti untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 SD, sehingga aktivitas pembelajaran dapat lebih menarik.

Peneliti mengembangkan E-Comic flip dengan sedikit perubahan yaitu mengubah media belajar menjadi lebih menarik dan cara penerapannya berbasis PBL, pengembangan produk ini didasari dengan kurangnya perhatian dan pemahaman siswa setelah pandemi berlangsung, PBL berperan penting dalam meningkatkan perilaku kebebasan peserta didik agar lebih aktif belajar menemukan sendiri kompetensi dan juga pengetahuannya, sementara peran E-Comic flip yang merupakan sebuah alur bergambar yang umumnya dapat menarik perhatian siswa dapat membawa siswa kembali dalam kegiatan belajar yang kondusif dan bermakna. Kemudian E-Comic flip berbasis PBL ini dikemas dengan bahasa yang menarik hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan

pemahaman siswa serta dalam pembelajaran sains yang merupakan pembelajaran penting disekolah dasar. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi untuk mengakses E-Comic flip tersebut peneliti sudah menyediakan link sebagai perantara agar E-Comic flip dapat diakses dengan mudah, pada flipbook guru dan siswa dapat mengaksesnya dalam keadaan online. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, media ajar E-Comic flip ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran lebih spesifiknya pada pemahaman sains siswa, terlebih pada siswa sekolah dasar. E-Comic flip berbasis PBL turut aktif dalam mengajak siswa untuk aktif pada saat KBM berlangsung. Mereka tidak hanya membaca komik, tetapi juga dihadapkan pada masalah menantang dalam cerita, dan membutuhkan pemecahan. Siswa diajak berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman-teman mereka untuk menemukan solusi kemudian dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi, baik dalam diskusi kelompok maupun individu. Proses kolaborasi dalam menyelesaikan masalah membuat mereka belajar secara sosial, sesuai dengan teori konstruktivisme yang mengutamakan interaksi sosial dalam pembelajaran..

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Kevalidan media E-Comic Flip berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman sains siswa kelas 6 SD?

2. Bagaimana kepraktisan media E-Comic flip berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman sains siswa kelas 6 SD?
3. Bagaimana efektivitas media E-Comic flip berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman sains siswa kelas 6SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dalam penggunaan E-Comic flip berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman sains siswa kelas 6 SD.
2. Untuk mengetahui keefektivan penggunaan E-Comic flip berbasis *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan pemahaman sains siswa kelas 6 SD.
3. Untuk mengetahui penggunaan E-Comic flip berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan pemahaman sains siswa kelas 6 SD.

1.4 Spesifikasi Produk.

Spasifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. E-Comic flip dikembangkan melalui aplikasi *Canva editor*.
2. E-Comic flip akan berupa materi-materi dalam pembelajaran sains spesifikasi materi Menjelajahi Luar Angkasa yang akan dikaitkan dengan kahidupan sehari-hari, pada produk ini juga akan diisi

dengan soal-soal/*fast trick* sehingga siswa bisa meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran.

3. Jenis Comic yang digunakan merupakan Comic edukasi online, dengan style gambar yang realisme, dan cerita Comic ini bergenre kartun animasi.
4. Pembahasan yang terdapat pada pembelajaran ini hanya ada 1 pembahasan saja yaitu “Menjelajahi Luar Angkasa” tema 9 kelas 6.
5. Media pembelajaran E-Comic flip ini dapat dilakukan di dalam kelas menggunakan proyektor /LCD.
6. E-Comic flip dapat diakses dimana saja, karna E-Comic flip tersebut dapat diakses pada website Flipbook sehingga siswa dapat mengaksesnya diluar kelas/sekolah.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

1.5.1 Asumsi penelitian

- a. Media pembelajaran E-Comic flip di uji cobakan pada siswa kelas VI B.
- b. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan minat belajar siswa kelas tinggi.
- c. Media yang digunakan merupakan sarana agar siswa dapat belajar mandiri.

1.5.2 Keterbatasan Pengembangan.

- a. Pengembangan E-Comic flip berbasis *Problem Based Learning* ini merupakan sebuah penelitian yang didasari oleh kurangnya bahan ajar yang digunakan disekolah SD Perigi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 SD tema 9 “menjelajahi angkasa luar”
- b. penelitian pengembangan ini mengharuskan adanya media elektronik seperti handphone, leptop dan LCD.
- c. pemahaman yang diteliti adalah pemahaman konsep dalam pembelajaran sains.

1.6 Batasan Oprasional.

Untuk menghindari kesalahan dan penafsiran judul dalam penelitian, peneliti membuat batasan istilah atau definisi operasional yang mempelajari dan mempertegas istilah-istilah yang digunakan :

- a) Pengembangan adalah suatu proses terarah dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan sesuatu agar menghasilkan produk baru yang lebih praktis dan bermanfaat. Dalam konteks ini, pengembangan bukan hanya memperbaiki produk yang sudah ada, tetapi juga menciptakan inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, atau nilai guna dari produk tersebut.

b) Electronic Comic Flip adalah media pembelajaran digital yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan materi ajar, termasuk dalam bidang elektronika digital. E-Comic Flip sering kali dilengkapi dengan fitur tambahan seperti simulasi interaktif, yang dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Salah satu keunggulan utama flip komik digital dibandingkan dengan komik manual adalah aksesibilitas yang lebih mudah. Komik digital dapat diakses secara digital di mana saja dan kapan saja, baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, komik digital dapat disimpan dan dibagikan dengan mudah melalui platform media sosial, yang membuatnya lebih luas dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan flip e-komik membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, terutama bagi siswa yang lebih visual.

c) . Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk memahami, menafsirkan, dan mengolah konsep atau informasi yang diperoleh dikenal sebagai pemahaman. Seseorang dianggap memahami informasi ketika ia mampu menjelaskan atau menguraikan kembali informasi tersebut secara mendalam dengan menggunakan kata-katanya sendiri, tetap konsisten dengan ide atau konsep utama yang disampaikan. Kemampuan untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada dan menerapkannya dalam situasi yang sesuai termasuk dalam pemahaman ini..

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang menggunakan media E-Comic flip berbasis Problem-Based Learning (PBL) yang telah dikembangkan, serta hasil dari validasi oleh validator dan respon siswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Hasil kevalidan media e-comic flip berbasis PBL yang dikembangkan diperoleh data validasi ahli media 1 diperoleh presentase 98,07% dengan katagori sangat valid, untuk validasi ahli media 2 diperoleh presentase 98,07% dengan katagori sangat valid dengan rata-rata 98,07%. validasi ahli materi 1 dengan presentase 91,66% dengan katagori sangat valid, validasi ahli materi 2 dengan presentase 100% dengan katagori sangat valid dengan nilai rata-rata 95,83% dengan katagori sangat valid. validasi ahli bahasa 1 dengan presentase 100% dengan katagori sangat valid, validasi ahli materi 2 dengan presentase 94,44% dengan katagori sangat valid dengan nilai rata-rata 97,22% dengan katagori sangat valid.
2. Berdasarkan respons siswa dari data uji coba terbatas di kelas VI A SDN Perigi, kami menemukan bahwa media e-comic flip berbasis PBL sangat praktis, dengan nilai rata-rata 82,45% dan katagori sangat praktis.
3. Hasil angket pemahaman siswa dari uji lapangan operasional kelas VI B di SDN Perigi menunjukkan bahwa media e-comic flip berbasis PBL efektif

dengan nilai pretest 44 persen, nilai posttest rata-rata 92 persen, dan nilai n-gain 0,85 dengan katagori tinggi.

4. Selain keefektifan media Comic digital dapat dilihat dari keterlaksanaan yang diperoleh adalah 92,5% pada katagori sangat terlaksana.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini terbatas pada muatan IPA, disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media e-comic flip berbasis PBL pada muatan pelajaran yang berbeda dan materi yang berbeda.
2. Dalam proses pembelajaran disarankan guru menggunakan media yang bervariasi agar dapat menambah konsentrasi dan motivasi siswa.
3. Pengembangan media e-comic flip berbasis PBL, untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media yang lebih menarik.