E-ISSN: 2476-9703
Terbit sejak 2015

MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH
Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna
DOI: 10.31602/muallimuna.v9i2.14041

Vol. 9, No. 2, April 2024
Halaman: 67-77

PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING BERBANTUAN KVISOFT FLIPBOOK MAKER PRO UNTUK SEKOLAH DASAR

Dina Dahliana[1], Wulan Oktavia[2], Yola Marsanda[3], Rahmi Indah Cahyani[4]
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Solok Nan Indah
[1]dinadahliana@staisni.ac.id [2]wulanoktavia@gmail.com [3]yola_marsanda@gmail.com
[4]rahmicahyani1@gmail.com

Article history

Received:	*Revised:*	*Accepted:*	*Published:*
01 Februari 2024	*22 Maret 2024*	*15 April 2024*	*22 April 2024*

This is an open-access article under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0). Copyright © 2024 by authors.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas sebuah komik edukasi berbasis Creative Problem Solving (CPS) dengan menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pro sebagai media interaktif untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Inovasi utama penelitian ini adalah penggunaan pendekatan Creative Problem Solving dalam merancang konten komik edukasi. Hasil penelitian mencakup komik edukasi yang dikembangkan dan hasil evaluasi dari uji coba di lapangan. Evaluasi melibatkan respons siswa, guru, dan terhadap kelayakan, daya tarik, dan efektivitas komik dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan Kvisoft Flipbook Maker Pro juga dapat memberikan pandangan baru terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun hasil yang didapatkan adalah komik edukasi yang dikembangkan memperoleh persentase kevalidan sebesar 89,06% (Validasi Isi), 80% (Validasi Kegrafikaan), dan 83,3% (Validasi Bahasa). Praktikalitas dari respon guru diperoleh 3,7 (sangat praktis), sedangkan respon siswa sebesar 3,5 (sangat praktis. Efektivitas dilihat dari hasil belajar siswa yakni diperoleh N-Gain Score sebesar 0,71 (Tinggi) dengan kategori cukup efektif. Artinya, komik edukasi yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas 3 sekolah dasar.

Kata kunci: *komik edukasi; creative problem solving; kvisoft flipbook maker pro.*

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL COMICS BASED ON CREATIVE PROBLEM SOLVING WITH THE AID OF KVISOFT FLIPBOOK MAKER PRO FOR PRIMARY SCHOOLS

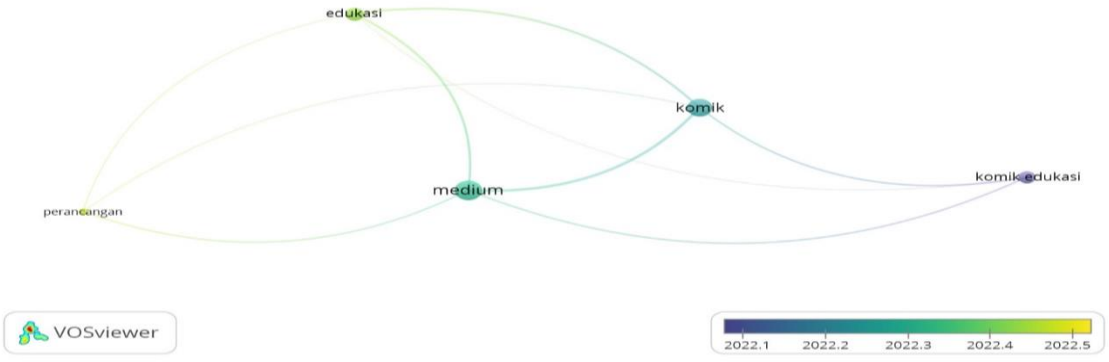
Abstract: *This research aims to develop and produce the effectiveness of an educational comic based on Creative Problem Solving (CPS) using Kvisoft Flipbook*

Maker Pro as interactive media for elementary school students. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model development approach. The main innovation of this research is the use of the Creative Problem Solving approach in designing educational comic content. In addition, Kvisoft Flipbook Maker Pro is used to present comics interactively, adding a more interesting visual dimension. The research results include educational comics developed and evaluation results from field trials. Evaluation involves responses from students, teachers, and the appropriateness, attractiveness, and effectiveness of comics in increasing understanding of educational concepts. It is hoped that this research can contribute to the development of innovative teaching methods and increase student involvement in the learning process. The results obtained were that the teaching materials developed obtained a validity percentage of 89.06% (Content Validation), 80% (Graphic Validation), and 83.3% (Language Validation). The practicality of the teacher's response was obtained at 3.7 (very practical), while the student's response was 3.5 (very practical. Effectiveness can be seen from student learning outcomes, namely an N-Gain Score of 0.71 (High) in the quite effective category. This means, The teaching materials developed are valid, practical and effective for grade 3 elementary school students.

Keywords: *educational comics; creative problem solving; kvisoft flipbook maker pro*

PENDAHULUAN

Sekarang ini dunia pendidikan dihadapkan lagi dengan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang disingkat dengan kumer. Kumer dapat artikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan tanpa tekanan, tenang, menyenangkan, santai, dan bebas dari stress untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada pemikiran kreatif dan kebebasan (Rahayu et al., 2022); (Arifah & Utami, 2023); (Suryaningsih & Desstya, 2015). Pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0 haruslah memusatkan siswa sebagai subjek utama di kelas. Pembelajaran di era Revolusi Industri tidak lagi didominasi oleh konsep pedagogi yang berpusat pada guru, dengan harapan proses pembelajaran siswa akan lebih aktif. Namun kenyataannya siswa hanya berfokus pada pengetahuan faktual berdasarkan hafalan fakta dan kurang memiliki pemikiran tingkat tinggi serta lebih banyak mengandalkan apa yang didapatkan dari guru (Santoso & Santosa, 2020); (Chintya Oktaviani & Risda Amini, 2023).



Gambar 1. Beberapa katakunci yang merujuk pada komik edukasi (database google scholar)

Gambar 1 mendeskripsikan bahawa penelitian tentang komik edukasi masih terlihat minim yakni pada tahun 2022. Komik telah terbukti menjadi alat pembelajaran yang efektif di berbagai tingkatan pendidikan. Bagi siswa sekolah dasar, gambar-gambar yang menarik dan narasi yang mudah dipahami dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai konsep. Tujuan dari komik edukasi (komik edukasi) untuk siswa sekolah dasar ialah mempermudah siswa memahami materi yang bersifat maya (abstrak). Guru dituntut untuk memfasilitasi siswa dalam pola pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan keterampilan 4C (4C's Skills) yang terdiri atas communication, collaboration, critical thinking, and creativity (Jannah & Atmojo, 2022). Komik edukasi digital juga bisa mempermudah siswa untuk menguasai materi yang bersifat maya (abstrak). Di era Revolusi Industri 4.0 pembuatan komik edukasi digital merupakan suatu kebutuhan (Anggraeni, 2019); (Cahyanti et al., 2023).

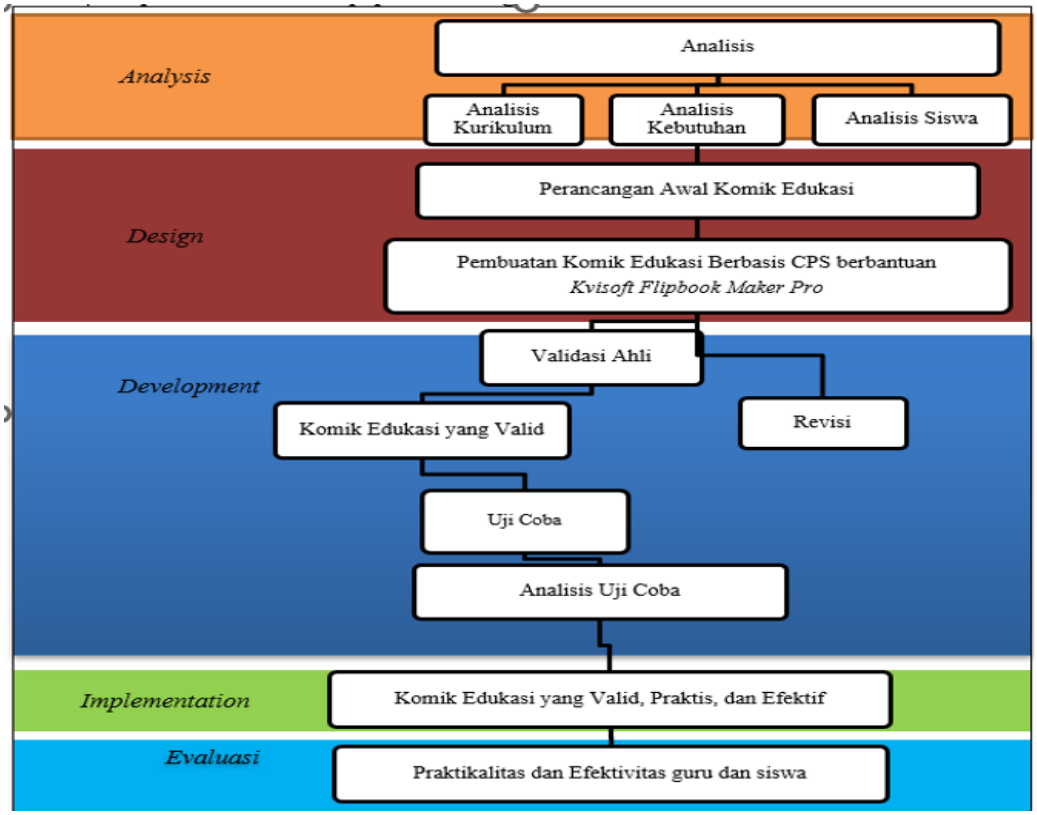
Salah satu strategi yang bisa dilangsung untuk menghasilkan komik edukasi yang mampu memotivasi siswa untuk memecahkan masalah dengan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif yakni menggunakan pendekatan Creative Problem Solving (CPS). Pola pembelajarannya sejalan dengan kumer yaitu seorang guru bisa menghasilkan komik edukasi sendiri yakni berupa komik edukasi berbentuk buku digital berbantuan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro. Kvisoft Flipbook Maker Pro adalah salah satu perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan komik digital dengan mudah. Dalam konteks ini, teknologi digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan daya tarik komik edukasi dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa (Dahliana et al., 2024); (Fadillah et al., 2021); (Anisa et al., 2023); (Riyadi, 2021); (Hsm et al., 2021); (Tambunan, 2021).

Dengan pendekatan Creative Problem Solving diharapkan siswa menjadi insan pembelajar yang lebih kreatif, inovatif, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dalam kehidupan mereka karena pendekatan ini diduga memacu proses berpikir kreatif sehingga memunculkan keterampilan 4c yang diharapkan era Revolusi Industri 4.0 ini. Perangkat lunak yang salah satunya dapat digunakan untuk komik edukasi adalah Kvisoft Flipbook Maker Pro. Aplikasi ini akan menghasilkan komik edukasi (komik edukasi) dengan tambahan gambar yang lebih menarik, animasi dan musik, serta video sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna (Aperta & Amini, 2021); (Chaerun et al., 2023); (Sofian Abdulatif, 2023). Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran yang memakai media pembelajaran berbentuk buku digital (komik edukasi). Pengembangan produk pembelajaran dengan Creative Problem Solving mampu meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam prestasi belajarnya dan juga pemecahan masalah oleh siswa. Oleh karena itu, Kvisoft Flipbook Maker Pro dipandang perlu untuk dikembangkan sebagai sarana edukasi karena menawarkan beberapa keunggulan antara lain: 1) Kvisoft Flipbook Maker Pro mampu menarik konsentrasi siswa dengan penayangkan gambar, animasi, musik dan dekorasi lainnya. 2) Penyajian materi lebih nyata karena berisi musik, gambar, dan animasi, sehingga siswa lebih mampu untuk memahami dan mengingat materi dengan cukup mudah, 3) Kvisoft Flipbook Maker Pro sangat sederhana untuk dihasilkan dan tidak membutuhkan bahan serta media dengan jumlah besar (Aperta & Amini, 2021). Jadi, komik edukasi ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan pembelajaran dengan melengkapi dan menunjang buku-buku yang digunakan di sekolah, serta diharapkan dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D). pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang dirancang untuk mengembangkan komik edukasi berbasis CPS. Pembelajaran agar lebih menarik maka dapat menggunakan model pengembangan ADDIE. Penggunaan model tersebut mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Sugiono. Lima (5) tahapan model ADDIE, yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementasion), dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2020).

Tahap Analisis terdiri atas tiga, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis siswa untuk mengembangkan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Adapun subjek dari pengembangan ini adalah siswa SD kelas III. Sedangkan pada Tahap Perancangan *(Design)* melihat kesesuaian materi yang dipilih sesuai capaian pembelajaran (CP). Tahap seterusnya ialah Pengembangan. Pada fase ini dilakukan pencermatan terhadap validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari komik edukasi. Tahap terakhir adalah Implementasi. Tahap ini merupakan tahap penerapan penggunaan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker yang dikembangkan kepada siswa. Tahap ini merupakan langkah realisasi dari pengembangan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Tahap Evaluasi *(Evaluation)* ialah tahap terakhir. Tahap ini merupakan proses pemberian nilai terhadap pengembangan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Pada dasarnya tahap ini bisa dilaksanakan sepanjang tahapan pengembangan. Evaluasi komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro difokuskan pada praktikalitas dan efektivitas guru dan siswa. Tahapan tersebut bisa dipaparkan sebagai berikut :



Gambar 2. Alur Penelitian Pengembangan

Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini yakni instrumen validasi, instrumen kepraktisan, dan instrumen keefektifan. Lembar validasi ini nantinya akan diisi oleh tim ahli (validator). Adapun validator yang diperlukan untuk produk pengembangan ini adalah ahli bahasa, ahli desain, dan ahli materi. Sedangkan instrumen kepraktisan diperlukan sebagai alat untuk melihat praktis tidaknya penggunaan komik edukasi ini dalam proses pembelajaran. Instrumen tersebut berupa angket respon guru dan siswa serta lembar observasi penggunaan komik edukasi. Instrumen selanjutnya adalah instrumen efektivitas yang berguna untuk melihat pencapaian kompetensi yang mesti dikuasai oleh siswa. Melihat tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan komik edukasi. Teknik pengumpulan data yang dipakai ialah wawancara dan observasi serta tes. Setelah pengumpulan data, kemudian dilakukan analisis validitas.

Data hasil validasi yang diperoleh, keseluruhan aspek dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel menggunakan skala Likert. Skor rata-rata hasil validasi akan diperoleh dari jumlah skor hasil validasi dibagi dengan jumlah aspek yang dinilai. Analisis Data Praktikalitas. Tujuan analisis ini adalah untuk menganalisis data hasil pengamatan keterlaksanaan pemanfaatan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Analisis data praktikalitas diperoleh dengan cara menganalisis data yang didapat dari angket respon guru dan siswa. Data uji praktikalitas dari produk yang dikembangkan dianalisis dengan presentase (%). Analisis Data Efektivitas. Analitas data efektivitas produk diperoleh dari analisis hasil tes yang diberikan kepada siswa. Uji keefektivan produk dilakukan dengan desain penelitian one group pretest-post test design. Dimana cara desain penelitian tersebut yaitu membagikan tes awal kepada siswa, kemudian diberikan perlakuan, setelah itu diberikan tes akhir (Sugiyono, 2020). Tes awal merupakan soal tes hasil belajar siswa yang dibagikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Setelah diberikan perlakuan, siswa kembali diberikan tes akhir yaitu soal tes hasil belajar siswa yang sama untuk dikerjakan. Hasil kedua tes tersebut dianalisis dan ditemukan keefektifannya dengan skor N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan disimpulkan bahwa pembelajaran kurang mengungkap proses berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah, hal ini ditandai dalam proses pembelajaran peserta didik belum optimal dalam memilih, menggembangkan ide dan pemikirannya. Kemudian hasil obervasi juga menyatakan bahwa komik edukasi yang digunakan oleh guru kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Fakta ini juga didukung dengan hasil penyebaran angket dengan indikator persepsi belajar siswa, pengalaman belajar siswa dan kebutuhan komik edukasi berbasis CPS.

Berdasarkan hasil penyebaran angket terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru belum mampu menarik perhatian belajar peserta didik. Peserta didik menyatakan bahwa adanya kesulitan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Selain itu, hasil angket menyatakan bahwa guru jarang menggunakan komik edukasi selain buku cetak dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah dan metode latihan dibandingkan pembelajaran mengunakan keterampilan berfikir dalam pemecahan masalah. Hasil angket juga menyatakan bahwa peserta didik tidak mengetahui pembelajaran CPS namun tertarik untuk mempelajarinya.

Angket juga menyatakan bahwa peserta didik tertarik untuk belajar menggunakan komik edukasi berbasis CPS dengan computer maupun smartphone.

Selain menyebarkan angket kepada siswa, wawancara juga dilakukan kepada tiga orang guru kelas III SD. Kesimpulan yang diperoleh dari wawancara adalah guru sekolah dasar menggunakan bahan-bahan pemerintah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seorang guru SD mengatakan belum pernah membuat komik edukasi yang merangsang berpikir siswa saat pembelajaran karena guru belum memahami cara membuat komik edukasi. Sejalan dengan proses pembelajaran di sekolah dasar, guru sering menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil analisis peneliti terhadap kesimpulan wawancara ini adalah belum ada komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro yang dikembangkan oleh guru yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Maka hal ini lah yang menjadi landasan dasar dalam pengembangan komik edukasi berbasis CPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa khususnya kelas III SD. Mengidentifikasi karakteristik siswa merupakan acuan untuk mengetahui tingkah laku perseorangan sebagai landasan dalam perencanaan pembelajaran. Berdasarkan angket sederhana dapat dilihat karakteristik peserta didik dan motivasi peserta didik dalam belajar dengan menggunakan komik edukasi sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai jika guru menggunakan komik edukasi yang menarik dalam proses pembelajaran, sehingga keinginan belajar mereka juga meningkat karena komik edukasi yang digunakan guru selama ini kurang menarik dan kurang tertantang dalam belajar. Tahap selanjutnya dalam pengembangan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro ini adalah perancangan. Tahap perancangan adalah merancang komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Pengembangan komik edukasi berbasis CPS meliputi hal-hal berikut ini:

Kesesuaian KI dan KD dengan indikator dan materi pembelajaran. Hasil penjabaran KD dan indikator digunakan dalam merancang komik edukasi dengan menggunakan Creative problem solving. Materi apa yang dirancang dapat mendorong peserta didik untuk merangsang keterampilan berfikir dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran. Pada tahap ini, komik edukasi Creative problem solving yang disusun adalah berdasarkan tema 4, KI dan KD disesuaikan dengan Kurikulum merdeka yang dipakai di sekolah.

Komik edukasi ini menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro, dimana Komik edukasi dilengkapi dengan video, gambar-gambar dengan warna yang menarik bagi peserta didik. Dengan demikian perancangan komik edukasi ini akan lebih disenangi peserta didik dan dapat menunjang dalam proses pembelajarannya. Jenis font dalam komik edukasi ini adalah Bodoni MT Black, Times News Roman, Cooper Black, Calibri, century dan Comic Sans MS. Ukuran huruf digunakan adalah 10-18. Setiap pembelajaran pada komik edukasi ini, judul materi, tahap-tahap dalam Creative Problem Solving, tugas-tugas/ kegiatan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas III sekolah dasar.

Proses perancangan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro diawali dengan membuat komik edukasi menggunakan aplikasi canva dengan format dari penyusunan komik edukasi ini dimodifikasi dari struktur komik edukasi yang terdiri atas: (1) cover, (2) judul. Tampilan komik edukasi diatas diubah dalam bentuk format PDF, kemudian dilanjutkan penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro dengan langkah sebagai berikut: 1) Membuka aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro, 2) Mengimport komik edukasi berbentuk PDF, 3) Menggunakan ikon page edit untuk

memasukan video, 4) Memilih design untuk baground tampilan, 5) Mempublish komik edukasi dalam bentuk EXE.

Pada cover ini tulisan yang digunakan yaitu Bodoni MT Black, Times News Roman dan Cooper Black dengan perpaduan warna pada cover yaitu biru, crem. Gambar yang digunakan pada cover yaitu gambar kartun nussa dan Rara. Gambar pada cover menunjukkan bahwa komik edukasi ini terfokus pada materi "hak dan kewajiban". Cover ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva pro dengan ukuran tulisan 36 pada tulisan "komik edukasi dan ukuran 14 pada identitas penulis. Berikut adalah contoh penyajian cover komik edukasi:



Gambar 1. Rancangan cover komik edukasi

Adapun kegiatan komik edukasi ini mengikuti langkah-langkah pada Creative problem solving. Pada tahapan ini rancangan awal produk yang akan dikembangkan, yaitu komik edukasi berbasis CPS untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Dalam tahapan ini terjadi dua kali perubahan sampai didapatkan hasil produk akhir yang dianggap dapat dipakai untuk ujicoba pemakaian komik edukasi. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan komik edukasi menggunakan Creative problem solving yang valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai pada validitas yaitu aspek bahasa, isi/materi, desain dari komik edukasi. Komik edukasi menggunakan Creative problem solving divalidasi oleh 3 orang validator yaitu 2 dosen dan 1 Guru SD. Validator tersebut terbagi atas ahli bahasa (dosen), Isi (dosen), ahli desain (dosen), ahli materi, (Guru SD), masing-masing validator memberikan penilaian pada lembar validasi (angket) yang peneliti sediakan yang mana lembar validasi (angket).

Kegiatan validasi komik edukasi ini bertujuan untuk melihat kekurangan dan dilakukan perbaikan komik edukasi berdasarkan hasil saran-saran dari validator sehingga menghasilkan komik edukasi yang baik dan layak untuk digunakan. Penilaian mencakup isi, penyajian, bahasa dan kegrafikan. Validator diminta untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap komik edukasi yang telah dirancang. Kegiatan validasi pada komik edukasi meliputi komponen komik edukasi dan kelayakan isi dari komik edukasi. Hasil validasi komik edukasi berdasarkan tabel 6 diperoleh validasi isi/konten sebesar 89,06% dengan kategori sangat valid; validasi kegrafikaan sebesar 80% dengan kategori valid; dan validasi bahasa sebesar 83,3% dengan kategori valid.

Implementasi komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro di lakukan di SDN 39 Talang pada tanggal 1 hingga 3 November 2023 dilaksanakan terhadap 19 orang peserta didik. Kemudian, hal yang peneliti lakukan yaitu menyebarkan instrumen praktikalitas guru dan peserta didik yang berupa angket. Kegiatan selanjutnya peneliti menganalisis data terhadap instrumen tes yang telah diberikan kepada peserta didik. Instrumen tes ini digunakan untuk menunjukkan keefektifan dari komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro yang peneliti kembangkan. Berikut penjelasan lebih lanjut terkait tahap uji coba dan implementasi yang telah peneliti lakukan: Uji praktikalitas dilakukan setelah melakukan uji coba produk yang dikembangkan, baik dikelompok kecil ataupun kelompok besar. Instrumen yang peneliti gunakan yaitu berupa angket. Kepraktisan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro pada pembelajaran kelas III semester I SD yang dikembangkan bisa dilihat dari hasil analisis praktikalitas oleh guru dan peserta didik.

Data uji coba praktikalitas komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro didapatkan dari data primer yang diperoleh secara langsung dari tiga guru kelas III yang berasal dari SDN 39 Talang, SDIT Cahaya Qur'an Sijunjung dan SDIT Adzkia Padang. Hasil analisis respon guru terhadap praktikalitas komik edukasi tematik terpadu pada tabel 7 di atas merupakan hasil respon dari guru kelas III di tiga sekolah yang dilaksanakan ujicoba produk dengan menggunakan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro yang dikembangkan dengan hasil 92.75% dengan kategori sangat praktis. Secara umum guru menganggap komik edukasi komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro yang telah dikembangkan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas pada siswa menunjukkan bahwa praktikalitas produk sebagai komik edukasi sebesar 86,84 tergolong sangat praktis. Siswa juga bisa mendapatkan pengalaman belajar manga baru yang berbeda dengan belajar manga sebelumnya. Setelah melakukan uji praktikalitas dilanjutkan dengan uji validitas yang sumber datanya diperoleh dari hasil belajar siswa. Data prestasi belajar siswa dikumpulkan sebelum dan sesudah pelacakan proses pembelajaran menggunakan komik pembelajaran berbasis CPS didukung Kvisoft Flipbook Maker Pro, berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Produk yang dikembangkan dianggap efektif apabila aspek penilaian hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan 75% atau lebih tinggi dari KKB (Kriteria Ketuntasan Belajar). Peneliti melakukan pre dan posttest SDN 39 Talang pada mata pelajaran kelompok kecil untuk mengetahui apakah pembelajaran komik berbasis CPS dengan menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Pro memberikan dampak terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil perbandingan dua nilai yang diatas, nilai hasil Pretest diperoleh rata-rata 53,16 dan pada saat Post-test meningkat menjadi 85.26 setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Hasil dari Post-test tersebut juga menunjukkan terdapatnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro ini. Hal ini bisa dilihat dari tercapainya nilai-nilai tersebut berada diatas KKB. Selain itu, peneliti juga telah melaksanakan Pre-test dan Post-test ini pada subjek uji coba kelompok besar yaitu SDIT Cahaya Qur'an dan SDIT Adzkia. Rata-rata nilai hasil Pre-test yang diperoleh baik kelompok kecil dan kelompok besar rata-rata nilainya 51,38 dan pada saat Post-test meningkat menjadi 85.67 setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan. Nilai N-gain di atas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata penelitian termasuk dalam kategori tinggi. Kategori ini disebabkan peserta didik mudah memahami materi

pembelajaran karena menggunakan bahan komik edukasi tematik terpadu berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Hal ini disebabkan komik edukasi yang dikembangkan disesuaikan dengan lingkungan sekitar peserta didik, namun Uji N-gain hanya peneliti lakukan pada kelas III SD pada tema 4 (Kewajiban dan Hakku) untuk tema selanjutnya peneliti tidak dapat memprediksi. Hasil dari Post-test tersebut juga menunjukkan terdapatnya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan komik edukasi komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro ini. Hal ini bisa dilihat dari tercapainya nilai-nilai tersebut berada diatas KKB.

Pembahasan

Selanjutnya peneliti juga memberikan angket akhir untuk guru dan peserta didik, baik di kelompok kecil dan kelompok besar. Angket tersebut adalah angket akhir evaluasi produk dari segi proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami guru dan peserta didik dari segi terhadap pembelajaran dan terhadap produk saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan komik edukasi komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro yang peneliti kembangkan ini. Kemudian, angket ini bisa menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini. Adapun isi dari angket tersebut juga terdapat pertanyaan terkait kendala terhadap pembelajaran dan produk saat digunakan serta terdapat saran dan masukan terhadap komik edukasi komik edukasi tematik terpadu berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro yang peneliti kembangkan. Berdasarkan hasil angket akhir evaluasi produk untuk guru, menyatakan bahwa tidak ada kendala terhadap materi yang di ajarkan di dalam komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro ini. Semua materi sudah sesuai dengan RPP dan bahkan isi dari komik edukasi lebih dalam dari buku siswa. Untuk berbagai elemen, mulai dari background, video, gambar dan lain-lain pada tampilan produk ini, juga sudah menarik.

Berdasarkan hasil angket akhir evaluasi produk untuk peserta didik, menyatakan bahwa rata-rata peserta didik menyatakan tidak ada kendala terhadap materi yang di ajarkan di dalam komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro ini. Materi yang diajarkan tidak terlalu sulit dan materinya bisa dipahami dengan baik. Soal-soal diberikan juga bisa dikerjakan dengan baik. Tahap Evaluation (Evaluasi). Tahapan ini berhubungan dengan hasil dari penilaian produk yang dikembangkan. Pada tahapan evaluasi ini terdapat dua evaluasi yang harus dilakukan yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang menerangkan hasil kualitas produk yang peneliti kembangkan, apakah peneliti akan dilakukan revisi kepada produk atau tidak. Pada penelitian ini evaluasi formatif tersebut sebenarnya telah dilakukan pada tahap tahap sebelumnya. Evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik terhadap apa yang dikembangkan dengan materi yang digunakan oleh guru. Evaluasi ini bisa dilaksanakan dengan cara memberikan Pre-test dan Post-test. Hal tersebut juga sudah peneliti lakukan pada tahapan sebelumnya. Jadi baik evaluasi formatif dan sumatif, keduanya sudah peneliti laksanakan pada tahap sebelumnya. Hasil penelitian juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan uji validasi, praktikalitas, dan efektivitas juga telah berada pada kategori sangat baik (Dahliana et al., 2024); (Fadillah et al., 2021); (Akhir, 2021); (Saputra & Zulmaulida, 2021).

PENUTUP

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik edukasi tematik terpadu berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Komik edukasi ini didesain sesuai dengan yang dibutuhkan di era abad 21 atau era revolusi industri 4.0 dan pelaksanaannya juga sesuai dengan kurikulum 2013. Hasil dari uji praktikalitas komik edukasi menggunakan CPS oleh pendidik dan peserta didik kelas III SD. Pendidik memperoleh hasil persentase sebesar 92.75 dengan kritera sangat praktis dan dari peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 86,84 dengan kriteria praktis. Komik edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Efektifitas yang diamati pada pelaksanaan pembelajaran ini adalah hasil belajar peserta didik. Hasil uji efektivitas hasil belajar peserta didik dari data nilai Pre-test dan Posttest, pada nilai Pre-test diperoleh hasil 51,38 dan pada saat Post-test meningkat menjadi 85,67 setelah menggunakan produk komik edukasi komik edukasi berbasis CPS berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro. Berdasarkan hasil analisis data, hasil belajar peserta didik mencapai rata-rata yang dilihat dari hasil N-Gain Score sebesar 0,71 (Tinggi) dengan kategori cukup efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kementerian Agama khusunya LITABDIMAS tahun 2023 yang telah memfasilitasi penelitian ini hingga publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Akhir, M. (2021). The Use of Digital Book Media to Improve Writing Skills of Explanatory Text. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *13*(3), 1768–1776. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.582

Anggraeni, H. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, *9*(2), 190–203. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/alidarah.v9i2.5168

Anisa, R. F., Sujana, A., & Julia, J. (2023). Pengaruh Komik Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(1), 121. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.12643

Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebasis Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(1), 1025–1032.

Arifah, N. A., & Utami, R. D. (2023). Implementasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Berorientasi Kurikulum Merdeka Melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(1), 27. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.10990

Cahyanti, N. R., William, N., Nurmalasari, W., & Santosa, A. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 2170–2182. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160

Chaerun, F., Teti, N. R., Zen, D. S., Pakuan, U., Pakuan, U., & Pakuan, U. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 2101–2116. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7406

Chintya Oktaviani, & Risda Amini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up

Book Berbasis Model ARIAS di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(2), 612–617. https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5380

Dahliana, D., Radila, G., & Khairunnisa, E. (2024). Educational Comics Based on Creative Problem Solving With the Aid of Kvisoft Flipbook Maker Pro for Elementary School. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1–6.

Fadillah, A., Nopitasari, D., & Bilda, W. (2021). Development e-book learning media based on kvisoft flipbook maker. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, *12*(2), 312–322. https://doi.org/10.15294/kreano.v12i2.31684

Hsm, S. A. A. P., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Ditinjau dari Self Regulated Learning dengan Pendekatan Open-Ended Pada Model Pembelajaran Creative Problem Solving. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, *13*(1), 11–22. https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i1.847

Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1064–1074. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124

Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6313–6319. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237

Riyadi, T. I. (2021). Peningkatan kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Self-Efficacy dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Creative Problem Solving. *Integral: Pendidikan Matematika*, *12*(2), 11–20. https://doi.org/10.32534/jnr.v12i2.2021

Santoso, D. H., & Santosa, A. (2020). COVID-19 dalam ragam tinjauan perspektif. *LPPM Mercubuana*, *120*.

Saputra, E., & Zulmaulida, R. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Deduktif Siswa pada Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). *Suska Journal of Mathematics Education*, *7*(2), 113–122. http://dx.doi.org/10.24014/sjme.v7i2.14788

Sofian Abdulatif, M. H. A. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital Pada Pembelajaran IPS Materi Kerajaan Islam Kelas IV Sekolah Dasar 1 Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(4), 1610–1623. https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7200

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatit Dan R&D*. Alpabeta.

Suryaningsih, M. R., & Desstya, A. (2015). Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Implementasi Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *9*(1), 12–26. http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.10961

Tambunan, L. O. (2021). Model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *5*(2), 362–373. http://dx.doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4630