

Pengembangan Komik Digital Flipbook dengan Pendekatan Experiential Learning pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang

Yeni Anggraini¹, Reno Fernandes^{2*}, AB Sarca Putera³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: renofernandes@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validasi/kelayakan media pembelajaran komik digital *flipbook* dengan pendekatan *experiential learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas XII SMA Negeri 15 Padang, mengetahui kepraktisan media komik digital *flipbook*, dan mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital *flipbook*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data yaitu berupa angket validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa komik digital *flipbook* dengan pendekatan *experiential learning* yang dapat diimplementasikan di kelas. Pengembangan media komik digital *flipbook* pada materi perubahan sosial di kelas XII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital *flipbook* dinyatakan sangat valid oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa; sangat praktis oleh guru dan peserta didik; dan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dilihat dari perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII F4 sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Kata kunci: Experiential Learning; Flipbook; Komik Digital; Media Pembelajaran.

Abstract

This study aims to determine the validation/feasibility of digital comic flipbook learning media with an experiential learning approach in an effort to improve critical thinking skills in class XII students of SMA Negeri 15 Padang, to determine the practicality of digital comic flipbook media, and to determine the effectiveness of digital comic flipbook learning media. The research method used is the development method (R&D) with the ADDIE model (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Data collection techniques are in the form of validation questionnaires from material experts, media experts, and language experts. This study produces a learning media product in the form of digital comic flipbooks with an experiential learning approach that can be implemented in class. Development of digital comic flipbook media on social change material in class XII. The results of the study showed that the digital comic flipbook learning media was declared very valid by material experts, media experts and language experts; very practical by teachers and students; and very effective in improving students' critical thinking skills as seen from the difference in critical thinking skills of class XII F4 students before being treated (*pretest*) and after treatment (*posttest*).

Keywords: Digital Comics; Experiential Learning; Flipbook; Learning Media.

How to Cite: Anggraini, Y., Fernandes, R. & Putera, A. S.. (2025). Pengembangan Komik Digital Flipbook dengan Pendekatan Experiential Learning pada Mata Pelajaran Sosiologi di Kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 100-111.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan menjadi semakin penting di abad 21 untuk memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, dan keterampilan hidup yang diperlukan untuk bekerja dan bertahan hidup. Meskipun abad 21 baru berjalan selama satu dekade, telah terlihat perubahan di bidang pendidikan, termasuk perubahan yang signifikan dalam hal filsafat, jalannya, dan tujuannya. Dalam proses pembelajaran abad 21 terdapat paradigma yang dikenal sebagai keterampilan 4C: berpikir kritis (*critical thinking*), berkolaborasi (*collaboration*), berkomunikasi (*communication*), dan berkreasi dan berinovasi (*creative and innovative*) (Anton & Trisoni, 2022). Keterampilan itu merupakan bentukan sebuah keharusan yang harus dimiliki oleh peserta didik pada abad 21 agar mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Sosiologi SMA Negeri 15 Padang, bahwa kemampuan berpikir kritis masih rendah sebab siswa masih cenderung diminta mengingat bukan menganalisis dan memecahkan masalah dari sebuah fenomena tertentu. Berikut merupakan persentase kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII SMA Negeri 15 Padang:

Tabel 1. Persentase Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII SMA Negeri 15 Padang

No	Indikator	Persentase		
		XII F1	XII F4	XII F5
1	Memberikan penjelasan sederhana	67%	35%	50%
2	Membangun keterampilan dasar	47%	29%	38%
3	Membuat kesimpulan	61%	29%	44%
4	Memberikan penjelasan lanjut	42%	21%	24%
5	Menerapkan strategi dan taktik	75%	15%	18%

Sumber: Olah Data Primer

Data di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis pada siswa masih sangat kurang khususnya pada kelas XII F4 di SMA Negeri 15 Padang. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa pada abad 21, sehingga sudah seharusnya menjadi perhatian yang besar bagi peneliti. Beberapa siswa menyatakan bahwa soal yang diberikan oleh guru banyak yang menjebak dan mengecoh sehingga siswa keliru dalam menjawab. Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas XII F4 di SMA Negeri 15 Padang masih sangat rendah. Maka dari itu sudah seharusnya ada perbaikan dalam proses pembelajaran untuk mengatasi urgensi masalah tersebut salah satunya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menstimulus berpikir kritis siswa.

Peneliti mengasumsikan bahwa kurangnya kemampuan berpikir kritis pada kelas XII F4 di SMA Negeri 15 Padang salah satunya disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang mampu memberikan stimulus kepada siswa dalam memicu kemampuan analisis dan berpikir kritis siswa. Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum dimaksimalkan oleh guru. Terlebih dalam mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, media yang digunakan hanya cenderung mengantarkan siswa kepada penjelasan materi yang berbentuk PPT ataupun buku teks. Sedangkan media yang mengarahkan siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah masih belum ada, LKPD yang diberikan oleh guru hanya media kertas yang berisi pertanyaan yang perlu di jawab oleh siswa.

Hasnunidah dalam Hendi et al. (2020) menyatakan bahwa keberhasilan pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai. Hal itu juga sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Gafur bahwa media pembelajaran adalah bagian penting dari penyusunan, pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi pembelajaran media pembelajaran dapat digunakan untuk mengajar setiap mata pelajaran (Eka et al., 2022). Pernyataan tersebut menunjukan bahwa penggunaan media sosial berperan penting dalam kemampuan berpikir kritis siswa. Media digital yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu *game edukasi digital, video, youtube, power point, macromedia/ adobe flash, komik digital, e-book, flipbook, augmented reality, virtual reality, website pendidikan, televisi pendidikan, dan aplikasi pendidikan, seperti ruang guru, quipper school, dan kelas pintar* (Dewi, 2022). Komik digital adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Yunia, 2017).

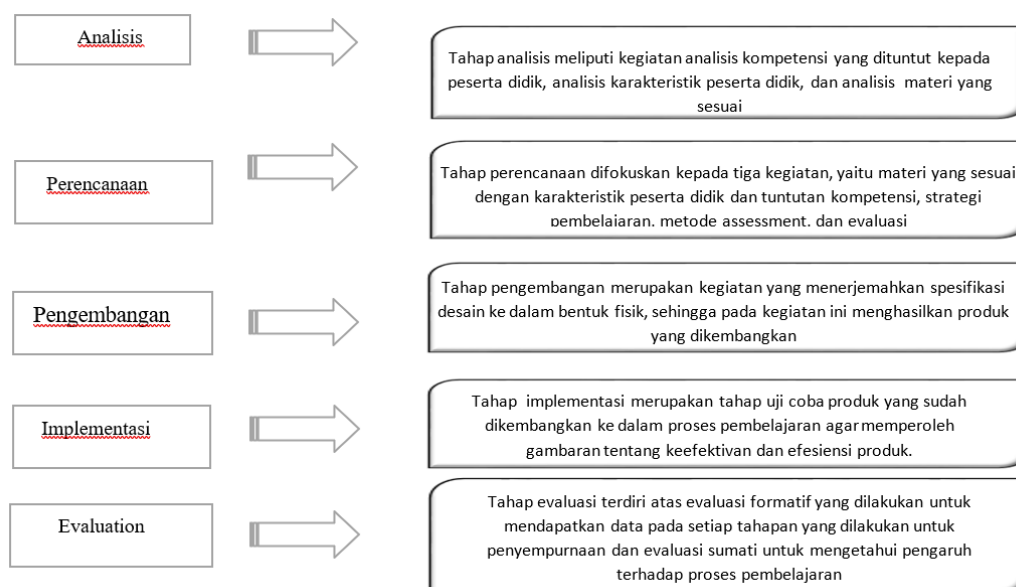
Media komik merupakan media yang mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita yang bisa dirancang sesuai dengan kehidupan peserta didik. Pada media komik juga dapat menyediakan gambar-gambar yang menarik dan teks yang singkat sehingga peserta didik belajar lebih menyenangkan. Didampingi dengan perkembangan digitalisasi sehingga media komik tidak lagi disediakan melalui cetak, namun bisa dituangkan dalam bentuk digital sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengaksesnya kapan

saja dan dimana saja melalui jaringan internet maupun non internet dengan *handphone* masing-masing. Komik digital ini akan peneliti kembangkan menggunakan aplikasi desain dan *flipbook* sehingga hasil yang didapatkan berupa *hyperlink* yang akan dibagikan kepada peserta didik. Karakteristik pembelajaran Sosiologi yang menuntut proses pembelajaran yang kontekstual dengan siswa serta tuntutan karakteristik siswa abad 21, maka dari pendekatan yang dapat digunakan untuk membantu siswa memenuhi tuntutan tersebut adalah dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis kepada pengalaman siswa (*experiential learning*) yang akan termuat dan diimplementasikan dalam media pembelajaran komik digital *flipbook*. Pendekatan *experiential learning* merupakan proses pembelajaran yang memberikan peran sentral kepada pengalaman siswa secara langsung (Kurnia & Altaftazani, 2021). Siswa belajar melalui pengalaman yang konkrit, refleksi atas pengalaman, dan konseptualisasi hasilnya (Syahara & Komaini, 2018).

Penelitian serupa mengenai pengembangan komik sebetulnya sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya seperti Parera (2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital untuk Meningkatkan Perkembangan Moral pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI”, Hakim (2018) dengan judul “Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional pada Materi Perekonomian Terbuka”, Sukmanasa et al. (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor”, selanjutnya oleh Syahmi et al. (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti mendesain komik digital berbantuan *flipbook*, sehingga mampu menyediakan bentuk komik digital yang lebih menarik dan menampilkan gambar serta video pembelajaran yang dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik. Peneliti sebelumnya menyebarkan komik digital dalam bentuk PDF, sedangkan pada penelitian ini komik digital yang disebar dalam bentuk *hyperlink* dan *barcode*, sehingga dengan mudah diakses oleh siswa dan guru.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang biasa dikenal dengan *research and development* (R&D). Penelitian R&D merupakan sebuah penelitian yang mampu menghasilkan sebuah produk dan mengkaji keefektifan suatu produk (Hamzah, 2019). Model penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Model pengembangan ADDIE dikembangkan secara sistematis dan berpedoman pada landasan teoritis desain pembelajaran (Tegeh et al., 2014). Terdapat lima tahapan dalam metode pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur pengembangan ADDIE

Sumber : (Tegeh et al., 2014)

Tahap analisis ditujukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik, yang terdiri atas analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis proses pembelajaran. Selanjutnya tahap

desain dimulai dengan merancang komik yang banyak digemari oleh peserta didik, membuat alur cerita, membuat ilustrasi dan mencari karakter yang sesuai dengan kebutuhan kemudian membuat rancangan komik secara sederhana dengan *flipbook* dengan menambahkan foto dan video yang relevan dengan materi yang akan di ajarkan. Tahap selanjutnya adalah pengembangan yang dilakukan untuk mencapai desain produk yang ingin dikembangkan, yaitu media pembelajaran komik digital *flipbook*, yang meliputi uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Tahap berikutnya adalah implementasi yang dilakukan untuk menerapkan dan menguji produk media pembelajaran komik digital *flipbook* yang sudah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan guna mengetahui dan mengevaluasi rancangan produk media pembelajaran komik digital *flipbook* dapat dimanfaatkan sesuai dengan harapan.

Penelitian ini dilakukan pada semester Juli-Desember 2024 di SMA Negeri 15 Padang. Subjek penelitian adalah kelas XII F4 dengan jumlah siswa 34 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas XII F5 dengan jumlah siswa 34 orang sebagai kelas kontrol. Objek penelitian adalah media pembelajaran komik digital *flipbook* untuk SMA kelas XII. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektivitas yang diperoleh dari persentase nilai dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Analisis praktikalitas di peroleh dari skor praktikalitas dari guru dan peserta didik. Analisis efektivitas diperoleh melalui perhitungan SPSS menggunakan nilai pretest dan posttest yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t test.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu analyze (analisis), design (perencanaan), develop (pengembangan), implement (penerapan), dan evaluate (evaluasi). Produk yang dikembangkan dilakukan validasi oleh 3 validator yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang merupakan dosen Departemen Sosiologi, kemudian di uji kepraktisan produk komik digital *flipbook* yang dilakukan oleh guru sosiologi di SMA Negeri 15 Padang dan peserta didik. Kemudian dilakukan uji efektivitas yang dilakukan dengan metode two group yaitu kelas XII F4 sebagai eksperimen yang terdiri atas 34 siswa dan kelas XII F5 sebagai kelas kontrol yang terdiri atas 34 siswa. Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas tersebut. Berikut rincian hasil penelitian pengembangan media komik digital *flipbook* berbasis *experiential learning* pada kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang dengan model ADDIE yaitu:

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik di SMA Negeri 15 Padang. Tahap ini dilakukan sebelum pengembangan produk, yang terdiri atas analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara pada kelas XII F4 di SMA Negeri 15 Padang.

Analisis Kurikulum

Tahap ini ditujukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh sekolah di SMA Negeri 15 Padang untuk mata pelajaran sosiologi khususnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan, kurikulum yang ditetapkan oleh SMA Negeri 15 Padang untuk kelas X hingga kelas XII adalah kurikulum merdeka. Sehingga media pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan karakteristik kurikulum merdeka dan bahan ajar yang digunakan untuk SMA. Berikut analisis capaian pembelajaran fase F dan tujuan pembelajaran:

Tabel 2. Capaian Pembelajaran Fase F

Keterampilan Konsep	: Pada akhir fase ini peserta didik mampu menganalisis berbagai perubahan sosial, ketimpangan sosial, eksistensi kearifan lokal dalam kehidupan komunitas akibat dampak globalisasi dan perkembangan teknologi informasi
Tujuan Pembelajaran	: Setelah membaca, mendiskusikan dan memahami dari berbagai sumber peserta didik dapat mampu menganalisis berbagai perubahan sosial yang terjadi sebagai dampak dari globalisasi dan perkembangan teknologi

Sumber: Arsip SMA Negeri 15 Padang

Analisis Karakteristik

Pada tahap ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik di SMA Negeri 15 Padang. Analisis karakteristik peserta didik dibutuhkan untuk menemukan media pembelajaran sosiologi yang sesuai untuk diterapkan pada proses pembelajaran sosiologi di SMA guna mempermudah proses pembelajaran agar berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan, guru masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran saat proses belajar di kelas. Sehingga banyak siswa yang mengantuk dan tidak focus ketika di dalam kelas meskipun sesekali guru mengizinkan siswa mengakses internet guna mencari informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Disamping itu peneliti menemukan bahwa masih kurangnya kemampuan berpikir kritis pada siswa di kelas XII F4. Hal itu dapat dilihat dari nilai pretest peserta didik di bawah ini:

Tabel 3. Rata-rata Nilai Pretest Kelas XII F4

Rata-Rata Nilai Pretest
63,74

Sumber: Olah data primer

Peneliti juga melakukan wawancara ke beberapa peserta didik di kelas XII F4 mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru sosiologi ketika proses pembelajaran di kelas. Berikut jawaban dari Fathur Rahman Alendri yang merupakan siswa kelas XII F4 :

“Di kelas kalau lagi belajar sosiologi jarang banget pakai media pembelajaran buk, kalaupun ada itu cuman PPT biasanya dari guru. Kami biasanya disuruh maju kedepan sama guru untuk menjelaskan materi pembelajaran, jadi kadang agak takut-takut kalau belajar, takut di tunjuk maju kedepan”

Pertanyaan selanjutnya adalah tentang keaktifan siswa di kelas, beriku jawaban Tari Fadilah:

“Guru biasanya meminta siswa untuk maju kedepan untuk menjelaskan materi, jadi ada beberapa yang memang aktif di kelas. Namun jauh lebih banyak yang hanya diam dan menyimak yang maju bu, dibandingkan yang berani untuk tampil kedepan. Kadang saling tunjuk-tunjukkan saja karena tidak mau maju ke depan kelas untuk menjelaskan materi. Kalau yang aktif bertanya kepada guru atau kepada teman masih sangat jarang, hanya beberapa siswa, salah satunya saya bu”

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan kepada peserta didik di kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang, maka diperoleh hasil wawancara bahwa mata pelajaran sosiologi adalah mata pelajaran yang sulit dipahami karena banyak penggunaan konsep yang sama, kemampuan berpikir kritis yang kurang dengan kurangnya partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika di kelas meskipun diperbolehkan membuka *handphone* namun hanya untuk membantu mencari materi. Maka dari itu diperlukan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik.

Analisis Pelaksanaan Pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru di kelas, tertidur, mengobrol, atau bahkan ada yang membuka *handphone* bukan atas keperluan pembelajaran. Kondisi kelas juga terlihat tegang dan dingin sebab tidak banyak terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru, serta masih sangat kurang siswa yang berpartisipasi aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Ketika ditanyakan oleh guru mengenai materi pembelajaran, banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab dan hanya diam ketika ditanya sebab kurang memahami materi yang sudah dijelaskan.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru mengenai proses pelaksanaan pembelajaran yang ada di kelas. Bapak M selaku guru sosiologi di SMA Negeri 15 Padang menyebutkan bahwa:

“Kadang ga ada waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran untuk di kelas, jadi palingan media yang digunakan hanya PPT saja agar lebih gampang juga diterapkan di kelas untuk membantu menjelaskan materi. Kalau media untuk menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis memang masih kurang. Akan jadi ide yang baik jika memang nanti ananda mampu mengembangkan media pembelajaran”

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, diketahui bahwa guru memang masih jarang menggunakan media pembelajaran karena kurangnya waktu untuk mendesain dan merancang media

pembelajaran. Guru sangat setuju jika akan di kembangkan media komik digital *flipbook* dalam proses pembelajaran sosiologi kelas XII.

Tahap Design (Perencanaan)

Tahapan ini ditujukan untuk merancang atau mendesain sebuah produk media pembelajaran yang diselaraskan dengan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa di kelas terkhusus mata pelajaran sosiologi yang sudah dijabarkan dalam tahap analisis.

Tahap awal sebelum mengembangkan produk media pembelajaran komik digital *flipbook*, diperlukan desain rancangan pembuatan media terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran komik yang akan dikembangkan dapat dikembangkan dengan sistematis. Tahap ini meliputi penentuan tema komik digital *flipbook*, konsep cerita, alur cerita dan skrip komik.

Setelah produk selesai didesain tahapan selanjutnya adalah tahap validasi oleh ahli. Validator pada penelitian ini terdiri atas 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang mampu memberikan penilaian, saran, dan masukan mengenai produk yang dikembangkan. Validator memberikan penilaian dengan rentang 1-5 untuk memperoleh validitas produk yang dikembangkan.

Soal didesain dengan karakteristik soal HOTS untuk melihat kemampuan berpikir kritis siswa di kelas XII F4. Soal diberikan kepada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan atau implementasi dari produk yang dikembangkan, sehingga *pretest* diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* diberikan setelah perlakuan. Sedangkan kelas control merupakan kelas yang menjadi pembanding kelas eksperimen. Kelas kontrol diiberikan pembelajaran seperti biasa, menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru, diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran.

Soal *pretest* dan *posttest* di validasi oleh Ibu Nurlizawati S.Pd., M.Pd., berikut hasil uji validasi soal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4. Uji Validasi Soal

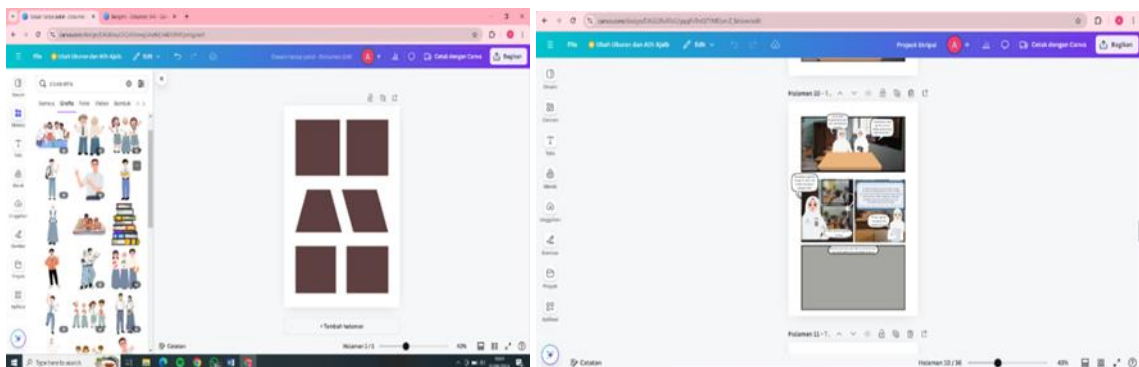
No	Aspek Penilaian	∑ Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria
1	Aspek Isi	32	40	80%	Valid
2	Aspek Bahasa	12	15	80%	Valid
3	Aspek Kontruksi	16	20	80%	Valid
Total		60	75	80%	Valid

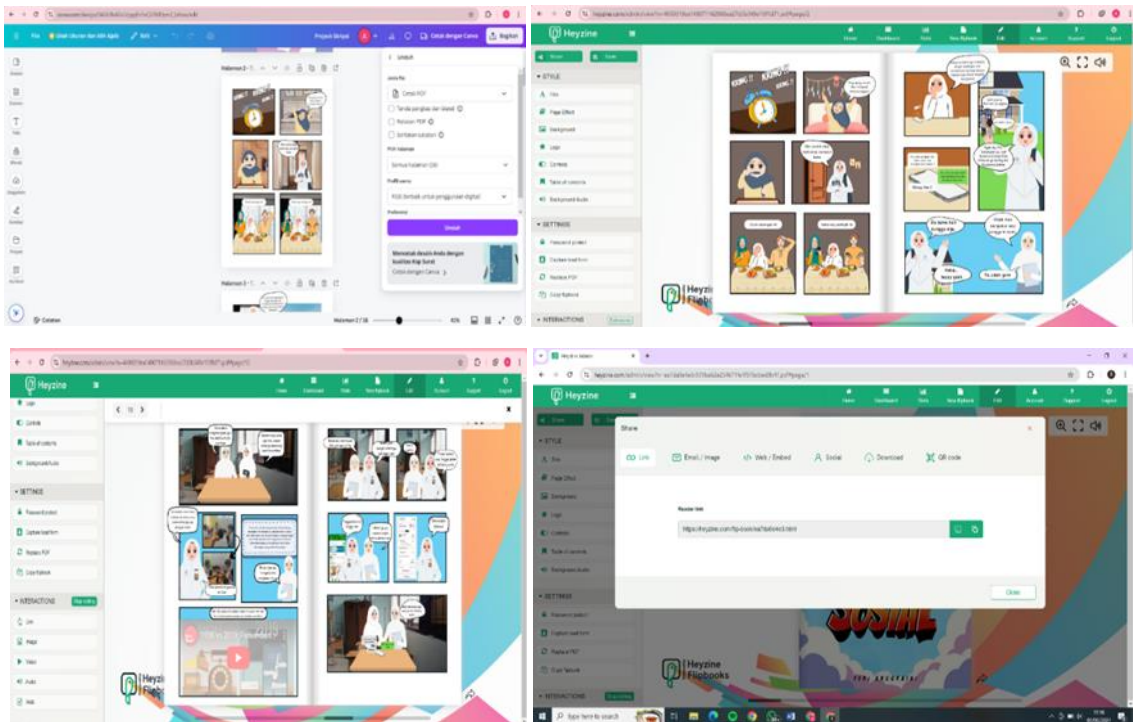
Sumber: olah data primer

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa soal *pretest* dan *posttest* yang sudah panneliti desain mendapatkan skor 80% dengan kategori valid. Maka dapat disimpulkan bahwa soal berikut mampu mengukur kemampuan berpikir kritis siswa di kelas XII SMA Negeri 15 Padang.

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ini ditujukan untuk mengembangkan produk yang sudah di desain berdasarkan pertimbangan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya, yaitu media pembelajaran komik digital *flipbook* dengan pendekatan *experiential learning*. Tujuan akhir dari tahap ini adalah menghasilkan produk yang sudah direvisi dan divalidasi sesuai dengan masuk yang sudah diberikan oleh para ahli. Media pembelajaran komik digital *flipbook* ini dikembangkan dari aplikasi canva lalu aplikasi *flipbook*. Berikut gambaran produk media pembelajaran komik digital *flipbook*:





Gambar 1. Produk Media Pembelajaran

Validasi Ahli Materi

Berikut hasil validasi materi oleh ahli materi guru sosiologi SMA Negeri 15 Padang:

Tabel 5. Uji Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Σ Skor	Skor Max	%	Kriteria
1	Aspek Kesesuaian Materi	14	15	93%	Sangat Layak
2	Aspek Kebenaran Konsep	13	15	87%	Sangat Layak
3	Aspek Kesesuaian Contoh	20	20	100%	Sangat Layak
4	Aspek Bahasa	12	15	80%	Layak
Total		59	65	90%	Sangat Layak

Sumber: Olah Data Primer

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa hasil validasi dari ahli media berada pada angka 90% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital *flipbook* dengan pendekatan *experiential learning* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Validasi Ahli Media

Instrument penilaian dari ahli media dilakukan oleh bapak ahli media dan komunikasi yang merupakan dosen Ilmu Komunikasi Departemen Sosiologi yang terdiri atas:

Tabel 6. Uji validasi media

No	Aspek Penilaian	Σ Skor	Skor Max	%	Kriteria
1	Aspek Tampilan Media	32	35	91%	Sangat Layak
2	Aspek Efek	24	25	96%	Sangat Layak
3	Aspek Kemudahan Penggunaan	10	10	100%	Sangat Layak
4	Aspek Bahasa	25	25	100%	Sangat Layak
Total		91	95	97%	Sangat Layak

Sumber: Olah Data Primer

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 97% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital *flipbook*

dengan pendekatan *experiential learning* sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran sosiologi pada materi perubahan sosial.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh ahli media dan komunikasi yang merupakan dosen Ilmu Komunikasi dengan perolehana hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Validasi Bahasa

No	Aspek Penilaian	∑ Skor	Skor Max	%	Kriteria
1	Aspek Penggunaan Ejaan	10	10	100%	Sangat Layak
2	Aspek Penggunaan Kalimat	15	15	100%	Sangat Layak
3	Aspek Konsistensi Istilah	9	10	90%	Sangat Layak
Total		34	35	97%	Sangat Layak

Sumber: Olah Data Primer

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa hasil validasi oleh ahli bahasa terkait bahasa yang digunakan dalam komik digital *flipbook* memperoleh skor 97% dengan kategori sangat layak. Maka dari itu dapat diketahui bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital *flipbook* sangat layak digunakan untu proses pembelajaran sosiologi.

Praktikalitas guru

Praktikalias media pembelajaran komik digital *flipbook* dilakukan oleh bapak D yang merupakan guru sosiologi di SMA Negeri 15 Padang pada kelas XII F4. Berikut hasil praktikalitas media pembelajaran komik digital *flipbook* di kelas XII F4:

Tabel 8. Uji Praktikalitas Guru

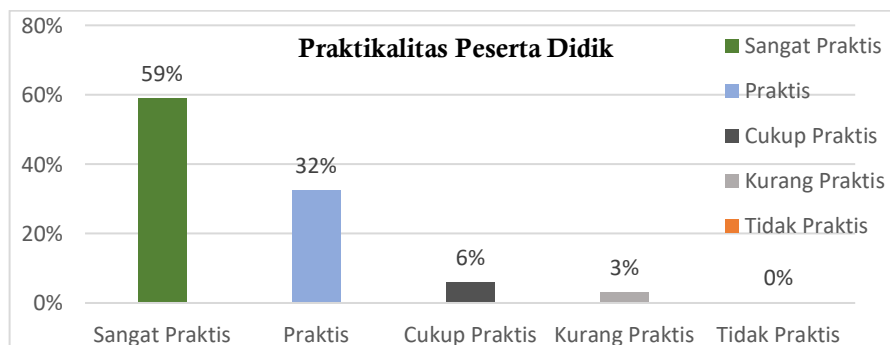
No	Aspek Penilaian	∑ Skor	Skor Max	%	Kriteria
1	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	38	40	95%	Sangat Praktis
2	Aspek Ketersediaan Media Pembelajaran	22	25	88%	Sangat Praktis
3	Aspek Kecocokan Media dengan Materi	32	35	91,4%	Sangat Praktis
4	Aspek Keefektivan Media	18	20	90%	Sangat Praktis
Total		34	35	91,4%	Sangat Praktis

Sumber: Olah data primer

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa hasil penilaian praktikalitas dari guru memperoleh skor 91,4% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital *flipbook* dengan pendekatan *experiential learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sangat praktis digunakan.

Praktikalitas Peserta Didik

Uji praktikalitas media pembelajaran komik digital *flipbook* dilakukan oleh peserta didik di kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang. Terdapat 24 pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik, dengan setiap pernyataan maksimal 5 poin. Berikut nilai praktikalitas peserta didik dalam bentuk diagram batang di bawah ini:



Gambar 1. Praktikalitas Peserta Didik

Diketahui bahwa 59% atau 20 orang peserta didik menyebutkan bahwa media sangat praktik, 32% atau 11 orang menyebutkan praktis, 6% atau 2 orang menyebutkan cukup praktis, 3% atau 1 orang menyebutkan kurang praktis, dan 0% menyebutkan tidak praktis.

Tahap implement (implementasi/penerapan)

Tahap ini merupakan tahap uji coba produk yang sudah dikembangkan secara menyeluruh dan di validasi oleh para ahli. Tahap ini melibatkan seluruh peserta didik yang ada di kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang. Peserta didik berjumlah 34 orang dalam satu kelas. Produk yang dikembangkan, diterapkan di kelas eksperimen XII F4 sedangkan di kelas XII F5 diterapkan media pembelajaran konvensional sebagai kelas kontrol. Kedua kelas akan diberikan soal pretest dan posttest yang sama namun dengan perlakuannya yang berbeda. Berikut rata-rata pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 10. Perbandingan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Ekperiment dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperiment	63,74	74,56
Kelas Kontrol	71,18	72,06

Sumber Data: olah data primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang dengan bantuan media pembelajaran komik digital *flipbook* pada materi perubahan sosial. Pada penelitian ini terdapat 34 siswa sebagai sampel di kelas XII F4 SMA Negeri 15 Padang yang mendapatkan hasil *pretest* 63,74 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diberikan setelah diterapkan media pembelajaran komik digital *flipbook* adalah 74,56. Sedangkan *pretest* dan *posttest* juga dilakukan dikelas XII F5 sebagai kelas kontrol untuk dijadikan perbandingan dengan kelas eksperimen. Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebanyak 0,88 pada rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* di kelas XII F5. Maka disimpulkan bahwa tidak adanya terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalisasi menggunakan data *pretest* dan *posttest* dengan berbantuan SPSS 22 dengan cara *analyze – descriptive static – explore*. Nilai uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 12. Uji Nilai Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i> Ekperimen	,111	34	,200*	,956	34	,191
	<i>Posttest</i> Eksperimen	,126	34	,191	,963	34	,288
	<i>Pretest</i> Kontrol	,142	34	,081	,933	34	,038
	<i>Posttest</i> Kontrol	,110	34	,200*	,955	34	,178

Sumber : Olah Data Primer

Sistem pengambilan keputusan ditentukan apabila nilai sig >0,05 maka terdistribusi normal, jika nilai sig <0,05 maka terdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal hal itu dapat dilihat dari nilai sig > 0,05. Nilai *pretest* dari kelas eksperimen terdistribusi >0,05 yaitu 191 dan nilai *posttest* 288. Sedangkan pada kelas eksperimen terdistribusi normal dengan nilai *pretest* 0,38 dan nilai *posttest* 178.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas ditujukan untuk mengetahui apakah variable data sampel homogeny/sama. Uji homogenitas dilakukan dengan berbantuan SPSS 22 dengan cara *analyze – descriptive static – explore*. Berikut hasil uji homogenitas:

Tabel 13. Data Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,022	1	66	,882

Tabel di atas menunjukkan bahwa diperoleh nilai sig uji homogenitas adalah 882. Pengambilan keputusan didasarkan kepada ketentuan bahwa nilai sig >0,05 maka terdistribusi homogeny, sedangkan jika nilai sig <0,05 maka nilai terdisribusi tidak homogen. Berdasarkan data di atas, nilai sig uji homogenitas sebesar 0,882 yang artinya >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* kelas ckontrol dan kelas eksperimen berdistribusi homogen sehingga dapat di analisa perbedaan sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital *flipbook* dengan sebelum menggunakan media.

Uji t test

Uji t test dilakukan dengan rumus paired sampel yang berguna untuk melihat perbedaan sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran dengan sesudah diberi perlakuan. Uji t test di analisa dengan menggunakan nilai *pretest* dan nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 14. Uji t test paired sampel

		Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pair 1	<i>PretestEks - PosttestEks</i>	-8,824	9,460	1,622	-12,124	-5,523	5,439	33	,000	
Pair 2	<i>PretestKon - PosttestKon</i>	-,882	6,089	1,044	-3,007	1,242	-,845	33	,404	

Sumber: Olah Data Primer

Pengambilan keputusan perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest* ditentukan berdasarkan rumus yang sudah ditetapkan, berikut rumus pengambilan keputusan uji t test dengan metode paired sampel t test :

H0 : Tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*

H1 : Ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*

Berdasarkan probalitas :

H0 diterima jika signifikan >0.05

H0 ditolak jika signifikan <0,05

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai sig *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 0,000 maka nilai sig < 0,05. Hal itu dapat disimpulkan bahwa H0 di tolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Sedangkan nilai sig pada kelas control adalah 0,404 maka nilai sig > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 di terima yang artinya pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital *flipbook* dengan pendekatan *exxperiential learning* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran sosiologi di kelas XII SMA. Permasalahan yang didapatkan oleh guru dan peserta didik di lapangan adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis pada siswa dalam memahami materi pembelajaran sosiologi. Komik digital *flipbook* merupakan solusi atas permasalahan yang di hadapi oleh guru dan siswa di SMA Negeri 15 Padang.komik digital *flipbook* dikategorikan valid setelah dilakukan uji validitas kepada ahli materi dengan skor 90% dengan kategori sangat layak, ahli media dengan skor 97% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa dengan skor 97% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital *flipbook* dengan pendekatan *experiential learning* valid untuk di ujicobakan kepada kegiatan pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 15 Padang.

Proses implementasi produk dilaksanakan pada kelas XII F4 dengan mempertimbangkan kemampuan berpikir kritis dikelas XII F4 paling rendah dibandingkan kelas lain. Produk ini mendapatkan nilai kepraktisan dari guru mata pelajaran sebesar 91,4% dengan kategori sangat praktis sedangkan nilai praktikalitas dari peserta didik sebanyak 59% atau 20 siswa menyatakan bahwa komik digital *flipbook* dikategorikan sangat praktis. Kategori sangat praktis mampu diperoleh oleh siswa karena beberapa faktor, seperti penggunaan gambar, desain media yang menarik, serta mampu menampilkan video pembelajaran dan contoh yang diberikan berdasarkan dengan pengalaman siswa secara langsung. Hal itu sejalan dengan

hal yang disampaikan oleh Febliza & Afdal (2015) bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk visual dan audio visual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit yang dapat membuat ingatan lebih lama.

Sedangkan ada beberapa anak yang merasa kurang praktis dan cukup praktis hal itu diketahui karena teks dalam komik terlalu banyak dan panjang sehingga alur cerita komik cukup sulit mereka pahami. Jika dilihat dari persentase total akhir, persentase nilai validitas lebih tinggi dibandingkan nilai praktikalitas hal itu tentu terjadi akibat beberapa faktor yang dialami di lapangan berbeda dengan desain awal media pembelajaran.

Komik digital *flipbook* yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan pendekatan *experiential learning* yang menekankan kepada proses pembelajaran yang berbasis kepada pengalaman langsung peserta didik (Kolb, 2015). Pengalaman belajar ditujukan kepada interaksi antara peserta didik dengan segala sesuatu yang berada diluar dirinya di lingkungan, maka hasil belajar yang dihasilkan dari pengalaman ini dikenal dengan istilah “berpengetahuan dari pengalaman” (Indrastoeti & Mahfud, 2015). Teori Kolb menyebutkan bahwa terdapat 3 aspek dalam pendekatan *experiential learning* yaitu pengetahuan, aplikasi, dan refleksi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan maksimal (Kurnia & Altaftazani, 2021). Hasil menunjukkan bahwa terjadinya perubahan yang signifikan terhadap hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen salah satunya adalah karena produk yang dikembangkan dikemas dengan menggunakan pendekatan yang berbasis kepada pengalaman kongkrit peserta didik. Materi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas, namun dikemas secara menarik dalam bentuk komik yang didesain dengan cerita kehidupan seorang siswa yang sering melakukan praktek perubahan sosial dilingkungan sekolah atau lingkungan masyarakat. Sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Dengan memperhatikan pendekatan yang digunakan, serta karakteristik peserta didik maka teori yang digunakan untuk mengkaji dan menganalisis penelitian ini adalah teori kognitif oleh Jean Piaget yang menekankan kepada proses pembelajaran dibandingkan hasil belajar. Teori kognitif oleh Jean Piaget menerapkan bahwa terdapat empat tahapan yang harus dilakukan oleh peserta didik dan guru harus menyesuaikan proses pembelajaran dengan masing-masing tahapan yang di alami oleh peserta didik (Fransiska et al., 2024). Tahap perkembangan pengetahuan menurut Jean Piaget menyatakan bahwa setiap orang akan bertindak dan bersikap sesuai dengan tahapan perkembangan yang di alami, sehingga tentu guru harus mempertimbangkan setiap karakter dari masing-masing peserta didik.

Perkembangan anak SMA yang sudah mencapai tahap perkembangan operasional formal, yang sudah mampu menerapkan akomodasi, asimilasi, dan equilibrasi dalam proses mencerna pengetahuan melalui pemahaman dan pengalaman yang sudah dimiliki, maka peneliti hanya membantu menstimulus dan mengarahkan siswa untuk berpikir lebih bermakna melalui media pembelajaran komik digital yang sudah didesain sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah (Nurhadi, 2020). Peserta didik bebas memiliki argument yang berbeda-beda sesuai dengan pemahaman masing-masing. Media pembelajaran yang peneliti rancang mampu membantu dan mengiring siswa untuk berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran di kelas, bukan hasil belajar.

Kesimpulan

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran komik digital *flipbook* dengan pendekatan *experiential learning* dengan model ADDIE. Komik digital *flipbook* ini dinyatakan valid dan layak diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran sosiologi setelah dilakukan uji validitas kepada ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Disamping itu, komik digital *flipbook* juga mendapatkan respon yang positif setelah diimplementasikan pada proses pembelajaran dengan hasil sangat praktis dari guru dan peserta didik. Media komik digital *flipbook* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang dapat dilihat dari perubahan signifikan yang terjadi pada nilai pretest yang dilakukan sebelum perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen yang disandingkan dengan hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan tidak ada perubahan yang signifikan. Keberhasilan produk ini dikarenakan komik digital *flipbook* didesain dengan berdasarkan kepada pengalaman atau experient peserta didik langsung, sehingga materi dan contoh yang diberikan berkaitan langsung dengan lingkungan siswa baik di sekolah ataupun di rumah. Saran untuk peneliti berikutnya agar lebih memperdalam dan memperbanyak referensi contoh yang dikaitkan dengan materi yang sesuai sehingga lebih banyak pengetahuan siswa.

Daftar Pustaka

- Anton, & Trisoni, R. (2022). Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 528–535. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895>
- Dewi, I. R. W. A. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6, 1064–1074. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Febliza, A., & Afdal, Z. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi* (1st ed.). Jakarta: Adefa Grafika.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Hakim, A. F. (2018). Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(3), 204–212.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Indrastoeti, J., & Mahfud, H. (2015). Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 140–151. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1325>
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning (Experiential as the Source of Learning and Development)* (A. Neidlinger (ed.); second). London: Pearson Education.
- Kurnia, N., & Altaftazani, D. (2021). Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Sederhana Pada Siswa Sd Kelas V Dengan Menggunakan Pendekatan Experiential Learning Berbantuan Media Gambar Seri. *Journal of Elementary Education*, 04(1), 65–72.
- Nurhadi, N. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Edisi*, 2(1), 77-95.
- Parera, R. (2021). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Peserta Didik Kelas IV SD/MI (Issue 465). Universitas Raden Intan Lampung.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 3(2), 171–185.
- Syahara, S., & Komaini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Motorik Anak Kepulauan Mentawai Dengan Pendekatan Experiential Learning. *Jurnal Stamina*, 1(1), 503–511.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Tegeh, M., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Yunia, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi. *Iain Lampung*, 87(1,2), 149–200.