

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA
MATERI PENINGGALAN KERAJAAN HINDU-BUDDHA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV**

Oleh

Gusti Made Masrini Putri, NIM 2211031322

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital berbasis *Flipbook* pada materi peninggalan kerajaan hindu-buddha yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kayuputih Melaka. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Kelayakan media dievaluasi melalui uji validitas ahli materi dan media, kepraktisan diuji melalui respon guru dan siswa, sementara efektivitas dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas ahli materi memperoleh skor 100% dan validitas ahli media memperoleh skor 98,85% dengan kualifikasi sangat valid. Uji kepraktisan pada seluruh tahapan menunjukkan kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis efektivitas melalui uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) yang menandakan adanya peningkatan signifikan terhadap motivasi belajar siswa setelah penggunaan komik digital. Berdasarkan temuan tersebut, komik digital berbasis *Flipbook* dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi peninggalan kerajaan hindu-buddha di sekolah dasar.

Kata kunci: komik digital, *Flipbook*, motivasi belajar, IPAS, model ADDIE.

**THE DEVELOPMENT OF *FLIPBOOK*-BASED DIGITAL COMIC ON THE
HERITAGE OF THE HINDU-BUDDHIST KINGDOM TO IMPROVE
LEARNING MOTIVATION OF GRADE FOUR STUDENTS**

By

Gusti Made Masrini Putri, NIM 2211031322

Elementary School Teacher Education Study Program

Departement of Elementary Education

ABSTRACT

This study aims to develop a Flipbook -based digital comic on the heritage of the Hindu-Buddhist kingdom that is valid, practical, and effective in improving learning motivation in grade IV students at SD Negeri 1 Kayuputih Melaka. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Media feasibility was evaluated through validity tests by material and media experts, practicality was tested through teacher and student responses, and effectiveness was analyzed using a t-test. The results showed that the material expert's validity scored 100% and the media expert's validity scored 98.85%, qualifying as very valid. Practicality testing across all stages indicated a very practical category for use in learning. The effectiveness analysis using a t-test showed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant increase in student learning motivation after using digital comics. Based on these findings, Flipbook -based digital comics are deemed feasible, practical, and effective for increasing student learning motivation on the subject of Hindu-Buddhist kingdom heritage in elementary schools.

Keywords: *digital comics, Flipbook s, learning motivation, science, ADDIE model.*