

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* BERBASIS
KOMIK PADA MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

MEISYA DWI ANINDYA
NPM 2214060192

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025/2026**

Skripsi Oleh:
MEISYA DWI ANINDYA
NPM 22.14.060.192

Judul:
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* BERBASIS
KOMIK PADA MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 3 Juli 2026

PEMBIMBING I



ITA KURNIA, M.Pd.
NIDN 0701128306

PEMBIMBING II



Dr. AGUS WIDODO, M.Pd.
NIDN 0024086901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MEISYA DWI ANINDYA
NPM. 2214060192

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPCHART* BERBASIS
KOMIK PADA MATERI GAYA DAN GERAK UNTUK MEMINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN CAMPUREJO 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal: 16 JULI 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|--------------------------------|
| 1. Ketua | : Ita Kurnia, M. Pd. |
| 2. Penguji I | : Encil Puspitoningrum, M. Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Agus Widodo, M. Pd. |



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Meisya Dwi Anindya
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Tulungagung, 08 Mei 2004
NPM : 2214060192
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juli 2026

Yang Menyatakan



MEISYA DWI ANINDYA
NPM 2214060192

MOTTO

“Allah tidak mengatakan ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia,
Jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”
(Penulis)

“Apapun yang terjadi dalam hidupmu, jangan katakan “seandainya” , tapi
Katakan “Qadarullah” karena semua yang terjadi adalah takdir Allah itu
Selalu baik, karena Allah Maha Baik”
(Ustad Hannan Attaki)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah SWT. atas limpahan rahmat, nikmat, kekuatan, dan kesempatan yang tak henti diberikan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan penuh syukur dan ketulusan, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertamaku, Bapak Kasno. Terimakasih atas segala kasih sayang, kerja keras, dan pengorbanan yang tak pernah berhenti sejak penulis kecil hingga sekarang. Beliau adalah sosok yang dengan penuh kesabaran membesarkan, mendidik, serta menghantarkan penulis menuju gerbang pendidikan lebih tinggi. Setiap langkah penulis hingga titik ini adalah hasil dari doa-doa tulus, kerja keras, dan cinta tanpa batas yang telah beliau berikan kepada penulis.
2. Pintu surgaku, Ibu Anik Karyawati, terimakasih ibu telah melahirkan, mendidik, dan dan merawat dengan sepuh hati, dari setiap doa yang dipanjatkan, pelukan hingga tetesan air matamu, penulis belajar arti ketulusan yang sesungguhnya. Tanpa beliau, penulis bukanlah siapa-siapa. Beliau adalah sumber kekuatan, penopang, dalam setiap langkah dan cahaya yang selalu menerangi jalan hidup penulis. Perjuangan dan kasih sayang yang tak terhitung nilainya menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang sampai titik ini. Ibu, tidak ada kata atau karya apapun yang mampu membalas semua pengorbananmu.
3. Kakak tersayang Bagus Eka Prasetya. Terimakasih atas segala dukungan serta telah berkorban agar bisa melihat adiknya bisa melanjutkan pendidikan yang tinggi, terimakasih sudah menjadi *support system* terbaik.
4. Seluruh keluarga besar kakek, nenek, om, tante, kakak ipar, serta keponakan yang selalu memberikan dukungan serta mengatur emosional selama ini.
5. Ibu Ita Kurnia, M. Pd., dan Bapak Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi selama penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dosen Program Studi PGSD, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, bimbingan, dan pembelajaran yang berharga selama masa perkuliahan.
7. Sahabat satu kosan Marcella Rara. Terimakasih sudah menjadi pendengar yang siap mendengarkan segala keluh kesah tanpa menghakimi, serta selalu memberikan semangat, motivasi yang membangun untuk segala permasalahan yang penulis hadapi.
8. Laila, Ester, Linda, Iffa, Putri, dan Anis. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis sejak awal masuk perkuliahan. Segala canda, tawa, suka, sedih, dan diskusi menjadi bagian dari perjuangan yang tidak sendiri. Bersama kalian, hari-hari di kampus berubah menjadi cerita yang layak dikenang. Penulis merasa sangat bersyukur dipertemukan oleh orang-orang yang ceria seperti kalian. Kalian bukan sekedar teman, tetapi bagian dari perjalanan yang akan selalu hidup di ingatan penulis.
9. Kepada seseorang yang tidak kalah penting kehadirannya di hidup penulis, Nova Tri Kurniawan. Terimakasih telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis yang tiada henti. Kehadirannya sebagai salah satu sumber motivasi yang sangat berarti, baik dalam menemani, memberikan dorongan moral, serta menghibur penulis di saat kesulitan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Ucapan terimakasih untuk Esa Risty, Wahyu F Giri, Yeyen Vivia, Simpatik Music, dan deretan *playlist* yang setia mengalun menemani perjalanan panjang dalam menyelesaikan skripsi ini yang secara tidak langsung telah menemani penulis. Semoga karyanya terus berkembang dan menghibur banyak orang.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan skripsi ini.
12. Terakhir kepada sosok jiwa yang berkepala batu, wanita sederhana bermimpi selangit Meisya Dwi Anindya. Terimakasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini, untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil dilalui. Terimakasih kepada hati yang ikhlas, meski banyak hal

yang terjadi di luar prediksi. Terimakasih kepada jiwa yang kuat, meski berkali-kali hampir menyerah karena kondisi. Terimakasih kepada raga yang harus melangkah, meski lelah menghadapi tekanan tapi tetap diperjuangkan. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat yang Tuhan berikan. Dan ribuan terimakasih diucapkan kepada diri sendiri karena sudah mampu mempertanggung jawabkan semua kepercayaan yang sudah diberikan termasuk menyelesaikan skripsi ini sampai selesai dengan jerih payah sendiri.

Kediri, 16 Juli 2026



Meisya Dwi Anindya
NPM 2214060192

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat, karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd., Selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri sekaligus dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing penyusunan skripsi ini.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Ita Kurnia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen PGSD UN PGRI Kediri.
6. Kepala Sekolah SDNegeri Campurejo 2.
7. Sholekhatul Erwinda, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN Campurejo 2 yang telah membantu selama penelitian.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menvelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya dunia pendidikan Aamiin.

Kediri, 16 Juli 2026



Meisya Dwi Anindya
NPM 2214061092

RINGKASAN

Meisya Dwi Anindya 2214060192 PGSD : Pengembangan Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flipchart* Berbasis Komik, Gaya dan Gerak, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi, wawancara, penyebaran angket, dan analisis dokumen hasil belajar yang dilakukan di kelas IV SDN Campurejo 2. Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA pada materi gaya dan gerak masih didominasi oleh metode ceramah dengan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, mengalami kesulitan memahami konsep gaya dan gerak, serta memperoleh hasil belajar yang masih rendah karena sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Campurejo 2.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian dilaksanakan di SDN Campurejo 2 Kota Kediri. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru kelas IV, 7 siswa pada uji coba skala terbatas, dan 20 siswa pada uji coba skala luas. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kevalidan, yang diperoleh dari validasi ahli materi dan validasi ahli media, kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan siswa, keefektifan diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifan kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kevalidan tinggi dengan persentase ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 88%. kepraktisan media ditunjukkan oleh persentase respon guru sebesar 94%, respons peserta didik pada uji coba skala terbatas sebesar 90%, dan uji coba skala luas 92%. Hasil N-Gain menunjukkan sebesar 0,68 pada uji coba skala terbatas dan 0,71 dan pada uji coba skala luas dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media *flipchart* berbasis komik dinyatakan valid, praktis, dan tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gaya dan gerak kelas IV SDN Campurejo 2.

Keterbatasan penelitian ini adalah produk hanya dikembangkan pada materi gaya dan gerak untuk siswa kelas IV, diuji di satu sekolah dengan jumlah subjek terbatas, serta masih berupa media cetak sehingga belum dilengkapi fitur digital interaktif.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	viii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori.....	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Media Pembelajaran <i>Flipchart</i>	14
3. Pengertian Komik.....	18
4. Hakikat Hasil Belajar.....	20
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.....	24
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	32
A. Model/Pendekatan Pengembangan.....	32
B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Desain Pengembangan.....	36
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	37
E. Instrumen Penelitian.....	37

F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	47
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	54
1. Metode	54
2. Uji Coba Model/Produk	55
3. Validasi Model/Produk	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Data Produk Hasil Pengembangan	59
1. Hasil <i>Analysis</i> (Analisis)	59
2. Hasil <i>Design</i> (Desain)	62
3. Hasil <i>Develpoment</i> (Pengembangan)	68
B. Data Uji Coba	77
C. Analisis Data	83
1. Analisis Data Kevalidan	84
2. Analisis Data Kepraktisan	84
3. Analisis Data Keefektifan	84
D. Revisi Produk	85
E. Kajian Produk Akhir	88
F. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media <i>Flipchart</i> Berbasis Komik	91
BAB V PENUTUP	93
A. Simpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	27
Tabel 3.1 Rincian Kegiatan, Waktu dan Tempat.....	37
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	38
Tabel 3.3 Lembar Observasi	39
Tabel 3.4 Lembar Wawancara Guru.....	39
Tabel 3.5 Lembar Angket <i>Need Assesment</i> Siswa.....	40
Tabel 3.6 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.7 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3.8 Lembar Angket Respon Guru	43
Tabel 3.9 Lembar Angket Respon Siswa.....	44
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	44
Tabel 3.11 Skala Likert.....	48
Tabel 3.12 Kriteria Kevalidan.....	49
Tabel 3.13 Skala Likert Guru.....	50
Tabel 3.14 Kriteria Kepraktisan	50
Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa.....	51
Tabel 3.16 Kategori Pembagian N-Gain Score	52
Tabel 4.1 Hasil Jadi Media	69
Tabel 4.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4.3 Lembar Angket Uji Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.4 Angket Respon Guru	78
Tabel 4.5 Angket Respon Siswa Skala Terbatas	79
Tabel 4.6 Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Terbatas	81
Tabel 4.7 Hasil N-Gain pada Uji Coba Terbatas.....	81
Tabel 4.8 Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Luas.....	82
Tabel 4.9 Hasil N-Gain pada Uji Coba Luas	83
Tabel 4.10 Hasil Revisi Media.....	86
Tabel 4.11 Hasil Revisi Materi	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gaya Otot	27
Gambar 2.2 Contoh Gaya Gesek	28
Gambar 2.3 Contoh Gaya Gesek	28
Gambar 2.4 Contoh Gaya Gravitasi	28
Gambar 2.5 Contoh Gaya Magnet	29
Gambar 2.6 Contoh Gaya Listrik.....	29
Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE (Branch, 2009).....	33
Gambar 4.1 Penyusunan Desain Media pada Canva.....	68
Gambar 4.2 Komentar dan Saran Validator Media	86
Gambar 4.3 Komentar dan Saran Validator Materi.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul.....	100
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	102
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian di Sekolah.....	103
Lampiran 4 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	104
Lampiran 5 Berita Acara.....	105
Lampiran 6 Perangkat Pembelajaran.....	107
Lampiran 7 Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 8 Validasi Ahli Media	130
Lampiran 9 Angket Respon Guru	133
Lampiran 10 Angket Respon Siswa	135
Lampiran 11 <i>Pretest – Posttest</i> Uji Terbatas	136
Lampiran 12 <i>Pretest – Posttest</i> Uji Luas	142
Lampiran 13 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	148
Lampiran 14 Hasil Wawancara.....	150
Lampiran 15 Dokumentasi Hasil Penelitian	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan dasar bagi anak usia sekitar 6–12 tahun sebagai fondasi untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Susanto, 2016). Penyelenggaraan pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan agar peserta didik mampu berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat (Nugraha, 2020). Selama enam tahun masa pendidikan, peserta didik dibekali berbagai pengetahuan yang dikemas dalam sejumlah mata pelajaran sehingga mereka lebih siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan bidang ilmu yang mempelajari berbagai fenomena alam serta gejala-gejala yang terjadi di lingkungan kehidupan manusia melalui proses ilmiah. Pembelajaran IPA tidak hanya memberikan pengetahuan dasar mengenai fenomena alam, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami berbagai konsep dan prinsip yang berlaku di alam semesta. Melalui materi seperti gaya, gerak, energi, dan perubahan wujud benda, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pemahaman yang baik terhadap materi IPA dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik merupakan capaian yang diperoleh melalui pelaksanaan ujian, penugasan, serta partisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab yang turut berkontribusi terhadap perolehan nilai. Peningkatan hasil belajar juga dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan metode atau media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan (Dakhi, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai salah satu strategi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang mampu menyalurkan pesan melalui berbagai saluran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan minat baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan rangsangan terhadap kegiatan belajar (Drestajumna, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi karena memungkinkan adanya interaksi langsung dengan objek yang dipelajari. Media juga berperan dalam menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru, sehingga dapat mengatasi kendala pemahaman peserta didik terhadap materi tertentu (Rohani, 2020). Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada April 2026 di kelas IV SDN Campurejo 2, diketahui bahwa proses pembelajaran telah berjalan secara terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi serta belum menerapkan variasi metode pembelajaran selama proses berlangsung. Di samping itu, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu sebagian peserta didik belum menyimak penjelasan guru secara optimal dan masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran juga belum menunjukkan hasil yang maksimal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara peneliti dengan Ibu Sholekatul Erwinda selaku wali kelas IV SDN Campurejo 2 pada April 2026, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas mencakup beberapa tahapan, mulai dari penyampaian materi, kegiatan tanya jawab, hingga pemberian tugas atau latihan kepada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran masih hanya menggunakan buku paket karena belum didukung

oleh media pembelajaran sebagai sarana penunjang penyampaian materi. Kondisi tersebut menyebabkan masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Guru juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran perlu ditunjang dengan penggunaan media yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, konkret, dan bermakna.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan peneliti kepada peserta didik kelas IV pada April 2026, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta belum didukung oleh penggunaan media atau alat bantu pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut berdampak pada kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selain itu, hasil analisis dokumen belajar peserta didik kelas IV pada materi gaya dan gerak menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP, sedangkan 19 peserta didik berada di bawah KKTP, sehingga secara umum hasil tersebut masih tergolong rendah karena sebagian besar belum mencapai ketuntasan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang dilakukan pada tahap awal penelitian di kelas IV SDN Campurejo 2, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan belum didukung penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada

rendahnya pemahaman peserta didik yang terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKTP.

Selain itu, minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga masih rendah karena kegiatan belajar yang dilaksanakan kurang bervariasi dan belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan minat belajar, keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar peserta didik.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipchart* berbasis komik. Media tersebut berupa kumpulan lembaran kertas yang menyerupai album atau kalender yang memuat gambar, huruf, dan angka yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk komik. *Flipchart* berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, di mana setiap lembarannya dapat dibalik (Barkah, 2022). Pemanfaatan media *flipchart* berbasis komik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena penyajian isi disajikan dalam bentuk komik yang menarik.

Selain itu, media ini dirancang dalam bentuk yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik serta praktis untuk dibawa ke berbagai tempat, sehingga dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi gaya dan gerak serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Temuan penelitian yang dilakukan oleh (Drestajumna, 2022) menunjukkan bahwa berdasarkan respons terhadap efektivitas produk, media pembelajaran *flipchart* berada pada kategori sangat baik untuk diterapkan di sekolah. Penelitian selanjutnya yang mengembangkan media pembelajaran *flipchart* dilakukan oleh (Fadillah Putri, 2023), yang menyatakan bahwa penggunaan *flipchart* dapat meningkatkan rasa senang peserta didik dalam belajar sekaligus mendorong keterlibatan mereka secara lebih merata selama proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian lain mengenai pengembangan media pembelajaran berbentuk *flipchart* yang dilakukan oleh (Basri, 2022) menunjukkan bahwa

hasil uji *post-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,5 yang mengindikasikan bahwa media *flipchart* yang dikembangkan telah efektif. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *flipchart* terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran serta mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Peneliti berharap bahwa pengembangan media *flipchart* berbasis komik ini dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik serta memudahkan mereka dalam memahami materi, khususnya materi gaya dan gerak pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Campurejo 2. Dengan demikian, media tersebut diharapkan mampu berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran *flipchart* berbasis komik yang dikembangkan oleh peneliti dicetak menggunakan bahan banner karena memiliki daya tahan yang lebih baik terhadap sobekan dan kerusakan dibandingkan kertas biasa, sehingga lebih awet untuk digunakan secara berulang. Selain itu, media tersebut perlu disimpan di tempat yang kering dan tidak lembap agar terhindar dari kerusakan pada bahan banner, serta tidak boleh terkena paparan sinar matahari secara langsung karena dapat menyebabkan warna memudar dan merusak material banner.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Campurejo 2 dengan judul **"Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2"**.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah, ditetapkan batasan ruang lingkup penelitian berdasarkan beberapa hal berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *flipchart* berbasis komik yang digunakan dalam pembelajaran materi gaya dan gerak dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Media yang dikembangkan difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi gaya dan gerak yang diajarkan di kelas IV SDN Campurejo 2, serta disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.
3. Subjek penelitian hanya melibatkan guru dan peserta didik kelas IV SDN Campurejo 2 tahun ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang berhasil diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengidentifikasi validitas Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2.
3. Untuk mengukur keefektifan Media Pembelajaran *Flipchart* Berbasis Komik pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Campurejo 2.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pendukung teori bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menambah referensi dalam penggunaan media *flipchart* berbasis komik
- 2) Memberikan pemahaman mengenai pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan antusiasme guru dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan media berbasis komik.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi melalui penggunaan media *flipchart* berbasis komik.
- 2) Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik pada materi gaya dan gerak.
- 2) Menambah pengetahuan serta pengalaman terkait perancangan dan pembuatan media pembelajaran *flipchart* berbasis komik.
- 3) Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, R. D., & Rukmi, A. S. 2021. Pengembangan Media Flipchart Gambar Berseri untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(9): 3358–3368.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Barkah, L. 2022. Pengaruh Media Flipchart terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas IV SDN Kalideres 09 Pagi Jakarta Barat. *Berajah Journal*. 2(1): 195–200. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.76>
- Basri, M. H., Aka, K. A., & Saidah, K. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart dengan Menggunakan Strategi Story Telling bagi Siswa Sekolah Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal of Basic Education*. 7(1): 33–45. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v7i1.5701>
- Booth, W. C., Colomb, G. G., Williams, J. M., Bizup, J., & FitzGerald, W. T. 2016. *The Craft of Research* (4th ed.). Chicago: The University of Chicago Press.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*. 8(2): 468–470. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>
- Dalimunthe, A. K., Arif, S., & Iskandar, J. W. 2024. Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Berbantuan Aplikasi Filmorago pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Musyawarah Perbulan. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*. 3(1): 82–93. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i1.1784>
- Darmawan, C. A., Khaq, M., & Ngazizah, N. 2021. Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Pembelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 36–44. <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.954>
- Drestajumna, P., Istiningsih, S., Harjono, A., & Hakim, M. 2022. Pengembangan Media *Flip Chart* Berbasis Model *Numbered Heads Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Gugus 2 Labuapi Tahun Ajaran 2021/2022. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(3): 196–202. <https://doi.org/10.47601/pendagogia.v2i3.83>.

- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*. 1(4): 104–117.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. 1(1): 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. 2021. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. 2020. Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 4(1): 12–19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kaltsum, H. U. 2017. Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *URECOL: University Research Colloquium*. 19–24.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & Agustia, N. L. 2021. Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10(2): 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Miarso, Y. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. 3(1): 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Ningrum, A. K. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Flip Chart Berbasis Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Nasy'atul Mujahidin*. Skripsi. Kediri: UIN Syekh Wasil Kediri.
- Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Permana, R., Saleh, Y. T., Nurfitri, M., Nurkamilah, M., Trilesatri, A., & Husen, W. R. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3(1): 171–210. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, F. N. F., Nurhasanah, A., & Taufik, M. 2023. Development of Flipchart Learning Media on the Material "The Beauty of Diversity in My Country". *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*. 5(2): 173–184. <https://doi.org/10.17509/ejb.v5i2.57916>
- Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sitanaya, R. I. 2019. Efektivitas *Flip Chart* dan Media Audiovisual terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SD Negeri Katangka tentang Karies Gigi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. 8(2): 63–68. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v8i2.105>
- Sitepu, E. N. 2022. Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*. 1(1): 243–249. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Slameto. 2021. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Edisi Revisi, Cetakan ke-6). Jakarta: Rineka Cipta.
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. 2022. Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*. 8(1): 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.