



JURNAL SAJARATUN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN CERPEN DIGITAL INTERAKTIF *FLIPBOOK* “JENDRAL SUDIRMAN”

Anisa Diah Wardani¹, Kisti Handayani², Triyanto³, Supianto⁴

¹²³⁴ Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
anisadiahwardani@student.uns.ac.id

Abstrak

Abstrak

Pengembangan media “Cerpen Digital Interaktif Flipbook” bertujuan menciptakan media sejarah yang bukan hanya bersifat digital dan informatif, tetapi juga naratif, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran sejarah berbentuk cerpen digital interaktif *Flipbook* dengan tokoh Jenderal Sudirman. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V SDN 2 Widoro dan guru kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket respon, serta tes awal dan akhir (*pretest-posttest*). Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan skor rata-rata di atas 0,80. Respon guru dan siswa terhadap media berada dalam kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 86 dari guru dan mayoritas siswa memberikan tanggapan positif. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan, dari rata-rata *pretest* 33,09 menjadi *posttest* 80,88. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media cerpen digital interaktif berbasis *Flipbook* Jenderal Sudirman ini valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah, keterlibatan belajar, serta internalisasi nilai-nilai kepahlawanan Jenderal Sudirman pada siswa sekolah dasar. Media ini dapat dijadikan alternatif inovatif yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Abstract

The development of the “Interactive Digital Short Story Flipbook” media aims to create historical media that is not only digital and informative, but also narrative and interactive. This study aims to develop and test the feasibility of a digital, interactive Flipbook short story history learning medium featuring General Sudirman. The study employed a *Research and Development (R&D)* approach with the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model. The subjects were fifth-grade students of SDN 2 Widoro and their teachers. Data were collected through observation, interviews, questionnaire responses, and *pretest-posttests*. Validation results by material and media experts indicated that the developed medium was highly valid, with an average score above 0.80. Teacher and student responses to the medium were in the very good category, with an average score of 86 from teachers and a majority of students providing positive responses. Student learning outcomes improved significantly, from a *pretest* average of 33.09 to a *posttest* average of 80.88. Therefore, it can be concluded that this interactive digital short story media based on the General Sudirman Flipbook is valid, practical, and effective in improving historical understanding, learning engagement, and internalizing General Sudirman's heroic values in elementary school students. This media can be used as an innovative alternative that aligns with the demands of the Merdeka Curriculum.

Article Info

Naskah diterima: 1 November 2025,

Naskah direvisi: 1 Oktober 2025,

Naskah disetujui: 30 Desember 2025

Keywords
Media Pembelajaran,
Cerpen Digital, Interaktif
Flipbook, Jenderal Sudirman,
Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peran sentral dalam membentuk karakter kebangsaan, nasionalisme, dan identitas peserta didik. Dalam konteks era globalisasi yang ditandai dengan arus informasi bebas dan gaya hidup yang semakin mengglobal, penguatan identitas dan wawasan kebangsaan menjadi sebuah keharusan agar siswa tidak tercerabut dari akar sejarah dan nilai-nilai luhur bangsanya. Pendidikan sejarah, dalam hal ini, menjadi pilar utama untuk menanamkan kesadaran akan jati diri, menghargai perjuangan pendahulu, serta membangun komitmen untuk membangun masa depan bangsa (Sari & Pambudi, 2023).

Secara normatif, Kurikulum Merdeka sebagai paradigma pendidikan terkini telah menegaskan pentingnya pembelajaran sejarah yang bermakna, kontekstual, dan berbasis pengalaman. Kurikulum ini menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian pengetahuan kognitif, tetapi juga pada pengembangan dimensi profil pelajar Pancasila, khususnya bernalar kritis dan berkebinekaan global yang berakar pada identitas nasional. Pembelajaran sejarah idealnya dirancang agar siswa tidak hanya menghafal fakta dan tanggal, tetapi mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, empati sosial, serta kesadaran historis untuk memahami nilai perjuangan bangsa dan meneladani ketokohan para pahlawan (Kemendikbudristek, 2022). Berbagai penelitian menunjukkan tren peningkatan efektivitas pembelajaran sejarah ketika disajikan melalui media digital interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar imersif, dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung satu arah (Sumanto & Wuryandani, 2022; Sari & Pambudi, 2023).

Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran sejarah di sekolah dasar, khususnya pada materi perjuangan pahlawan nasional, masih menghadapi sejumlah masalah yang paradoks dengan tuntutan kurikulum. Banyak siswa menilai materi sejarah, termasuk kisah perjuangan Jenderal Sudirman, sebagai materi yang membosankan, abstrak, dan jauh dari kehidupan mereka. Hal ini disebabkan karena penyajiannya

masih didominasi oleh metode ceramah, pembacaan buku teks, dan penugasan hafalan, sehingga siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam proses belajar, serta minim pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai kepahlawanan yang esensial (Jawak, M., et al., 2025). Akibatnya, terjadi ketidaksesuaian antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang berbasis pengalaman dan kenyataan praktik di kelas yang masih tradisional. Kondisi ini diperparah dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang adaptif dengan karakteristik generasi sekarang yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital. Media yang tersedia seringkali belum optimal untuk mendukung kebutuhan belajar yang menuntut visualisasi, interaktivitas, dan personalisasi.

Rasionalisasi permasalahan tersebut mengarah pada urgensi untuk berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengatasi abstraksi materi sejarah. Diperlukan media yang dapat menghadirkan visualisasi yang kuat, alur cerita yang menarik, interaktivitas yang mendorong partisipasi, serta pengalaman digital yang menyenangkan. Media yang relevan, adaptif, dan menarik secara psikologis akan mendorong tumbuhnya motivasi belajar intrinsik siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, memperdalam pengetahuan konseptual, serta yang paling krusial memperkuat aspek afektif dan sikap terkait peneladanan nilai perjuangan dan nasionalisme (Martdana, R. A., & Atno, A., 2025). Oleh karena itu, pengembangan cerpen digital interaktif berbasis *Flipbook* dipilih sebagai solusi strategis untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa yang melek digital dan tuntutan kurikulum yang berorientasi pada pembentukan karakter.

Secara teoretis, media cerpen digital interaktif memadukan tiga kekuatan utama, yaitu naratif (*storytelling*), visualisasi, dan interaksi pengguna. *Storytelling* atau bercerita telah terbukti secara psikologis dapat meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat jangka panjang, dan keterlibatan emosional pembaca (Wati & Kurniawan, 2024). Visualisasi digital melalui ilustrasi dan tata letak yang dinamis dapat memperjelas konteks dan peristiwa sejarah yang sebelumnya abstrak. Sementara itu, pemanfaatan kuis singkat

menggunakan website *quiziz* dapat membantu siswa untuk lebih memahami informasi tokoh, kronologi, atau keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Teori Multimedia *Learning* oleh Mayer (2009) memberikan landasan kuat bahwa kombinasi teks, gambar, dan interaksi dalam penyampaian informasi secara terpadu jauh lebih efektif dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna dan mengurangi beban kognitif. Keunggulan integrasi teori dan media ini meliputi: (1) mempermudah pemahaman materi abstrak melalui representasi konkret; (2) meningkatkan *engagement* dan motivasi belajar; (3) menyediakan pengalaman belajar mandiri yang dapat diakses berulang; (4) menstimulasi kemampuan berpikir kritis melalui eksplorasi cerita; (5) memuat nilai karakter secara alami dan kontekstual melalui alur narasi; serta (6) mudah diakses dan digunakan baik di kelas dengan bimbingan guru maupun di rumah sebagai bahan belajar mandiri.

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji pengembangan berbagai bentuk media digital untuk pembelajaran sejarah, seperti video animasi, komik digital, dan modul interaktif. Namun, sebagian besar media tersebut belum secara khusus mengintegrasikan format cerpen (cerita pendek) digital yang interaktif, yang menggabungkan kekuatan alur cerita fiksi berbasis fakta historis, ilustrasi yang autentik, dan animasi sederhana dalam bentuk *Flipbook*. Kekosongan inilah yang menjadi celah dan sketerbaruan penelitian ini. Pengembangan media “Cerpen Digital Interaktif *Flipbook*” bertujuan menciptakan media sejarah yang bukan hanya bersifat digital dan informatif, tetapi juga naratif, dan interaktif, sehingga lebih selaras dengan gaya belajar dan preferensi siswa generasi abad ke-21 yang akrab dengan cerita digital dan permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk cerpen digital interaktif *Flipbook* dengan tokoh “Jenderal Sudirman”. Fokus pengembangan ini dilakukan sebagai upaya strategis untuk menyediakan media pembelajaran yang valid secara isi dan desain, praktis dalam penggunaan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah, keterlibatan belajar, dan internalisasi nilai-nilai kepahlawanan. Dengan demikian, produk yang dihasilkan diharapkan dapat

menjadi alternatif media yang selaras dengan semangat dan kebutuhan pendidikan berbasis karakter dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yang secara luas diakui sebagai metode efektif dalam mengembangkan dan mengevaluasi inovasi pendidikan (Sugiyono, 2015). Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara proses desain produk dengan pengujian praktis, sehingga hasil pengembangan dapat dipastikan sesuai kebutuhan pengguna, baik guru maupun siswa. Fokus utama penelitian ini adalah mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran sejarah berbasis cerpen digital interaktif dalam format *Flipbook* yang menampilkan kisah perjuangan Jenderal Sudirman untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yang digunakan sebagai kerangka dasar dalam proses penelitian ini (Branch, 2009). Setiap tahap dirancang secara iteratif untuk memastikan media pembelajaran terus mengalami penyempurnaan berdasarkan masukan ahli dan pengguna. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Analisis mencakup kesulitan siswa dalam memahami materi sejarah, kebutuhan visual, dan preferensi media digital.

2. Desain (*Design*)

Mengembangkan konsep cerpen digital interaktif, menyusun alur cerita tentang Jenderal Sudirman, memilih ilustrasi, menentukan elemen interaktif berupa kuis dari *quiziz*, serta merancang tampilan *Flipbook*.

3. Pengembangan

Memproduksi versi awal media pembelajaran menggunakan perangkat lunak *Flipbook* digital. Dalam tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, bahasa, ilustrasi, serta interaktivitas.

4. Implementasi (*Implementation*)

Melakukan uji coba terbatas di sekolah dasar, untuk menilai kepraktisan, daya tarik, dan respons pengguna terhadap media.

5. Evaluasi (Evaluation)

Mengumpulkan dan menganalisis data berupa hasil validasi, angket kepraktisan, serta tes hasil belajar. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar sejarah.

Sampel penelitian terdiri atas satu guru kelas V dan siswa kelas V sekolah dasar yang dipilih menggunakan *teknik purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek penelitian secara sengaja berdasarkan karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian (Creswell, 2012). Sekolah yang dipilih memiliki kebutuhan nyata terhadap inovasi media pembelajaran sejarah, sehingga menjadi konteks yang tepat untuk menguji kelayakan dan efektivitas media *Flipbook* cerpen digital interaktif Jendral Sudirman yang dikembangkan, yaitu SDN 2 Widoro.

Penelitian ini menggunakan satu kelompok subjek (*one-group*) dengan desain *one-group pretest-posttest*, di mana siswa diberikan tes awal sebelum penggunaan media dan tes akhir setelah penggunaan media. Desain ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian pengembangan yang bertujuan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Lapangan

Pada 2 September 2025 dilakukan kegiatan observasi dan wawancara di SDN 2 Widoro. Fokus kegiatan ini adalah analisis kebutuhan media pembelajaran sejarah, khususnya terkait materi tokoh Jenderal Sudirman. Hasil observasi di SDN 2 Widoro menunjukan, bahwa guru di sana masih cenderung dominan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif, bosan, dan lebih sering sibuk sendiri dengan teman maupun barang-barang disekitarnya. Kondisi kelas yang seperti ini, membuat proses pembelajaran menjadi kurang kondusif dan keterlibatan siswa terhadap materi sejarah sangat minim. Pembelajaran yang berjalan secara konvensional seperti ini, kurang dalam menumbuhkan minat dan motivasi siswa secara optimal.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dian dan bapak Yusuf SDN 2 Widoro menjelaskan bahwa untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal, sebenarnya sangat

dibutuhkan media pembelajaran yang menarik secara visual, mudah digunakan, berbasis digital, dan mampu mendukung berbagai metode pembelajaran. Akan tetapi, media yang seperti itu masih jarang sekali digunakan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran sejarah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena terbatasan waktu guru untuk membuat media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dilapangan, menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Media yang diinginkan hendaknya interaktif, memuat cerita yang relevan, memiliki visual menarik, memudahkan pemahaman konsep sejarah. Oleh karena itu, sebagai solusi, dikembangkanlah media cerpen digital interaktif berbentuk *Flipbook* “Jenderal Sudirman”. Media ini dirancang agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih optimal, aktif, menarik, dan bermakna. Adapun tujuan lain dari media ini yaitu (a) menggambarkan perjuangan tokoh nasional secara lebih kontekstual; (b) memudahkan siswa memahami nilai kepahlawanan; (c) mudah untuk digunakan dan fleksibel; serta (d) dapat dikombinasikan dengan berbagai model pembelajaran yang menarik, salah satunya model *Discovery Learning (DL)*.

2. Deskripsi Hasil Uji Validasi Media

Pada penelitian ini terdapat beberapa aspek yang akan dinilai oleh 4 validasi ahli pada bidang IPS yang terdiri dari ibu Endang, Ibu Susi, Ibu Ruri, dan Ibu Lia. Pilihan dari lembar validator ini ada 4 yaitu (1) kurang sesuai; (2) cukup sesuai; (3)sesuai; dan (4) sangat sesuai dengan aspek sebagai berikut.

Tabel 1. Aspek Penilaian Validator

Aspek	Kriteria Penilaian
Format	Kejelasan pembagian materi
	Memiliki daya tarik
	Sistem penomoran jelas
	Kesesuaian antara teks dan ilustrasi masalah
	Pengaturan tata letak
	Jenis dan ukuran huruf
Bahasa	Penggunaan bahasa Indonesia yang tepat
	Kesederhanaan struktur kalimat
	Bahasa yang digunakanbersifat

Aspek	Kriteria Penilaian
Ilustrasi	komunikatif
	Dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep
	Memiliki tampilan yang jelas
	Mudah dipahami
Isi	Menarik minat siswa
	Materi disampaikan jelas
	Kesesuaian urutan cerita

Sumber: Mutmainna, M., *et al.* (2022)

Hasil dari uji validasi akan dihitung menggunakan uji Aiken dengan formula sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

(Azwar, S. 2012)

Keterangan:

S = r – lo

Lo = angka penilaian terendah

C = angka penilaian tertinggi

R = angka yang diberikan oleh penilai

Setelah, hasil perhitungan uji validasi diperoleh. Ada 5 kriteria yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

Tabel 2. Indeks Kriteria Validitas

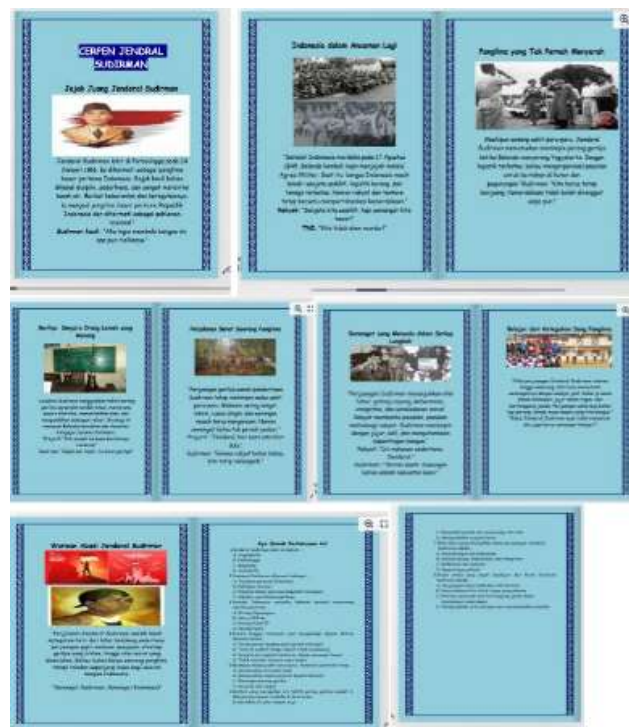
No	Indeks Validitas	Keterangan
1	0,81-1,00	Sangat valid
2	0,61-0,80	valid
3	0,41-0,60	Cukup valid
4	0,21-0,40	Kurang valid
5	0,00-0,20	Tidak valid

Sumber: Rahmat & Irfan (2019) Sartika et al., (2023)

Berdasarkan hasil validasi 4 validator yang dilaksanakan pada 29 oktober sampai 7 november diperoleh simpulan komentar bahwa sebaiknya cerita pendek (cerpen) jendral sudirman ini didesain dengan lebih menarik lagi misalnya pada gambar itu bisa dicari yang lebih cerah dan jelas, kemudian tambahkan nomor halaman, dan tambahkan juga desain-desain lain yang dapat mempercantik cerpen, serta warna yang lebih menarik minat siswa. Selanjutnya, untuk isi cerpen dan bahasa yang digunakan sudah cukup baik dan mudah dimengerti oleh siswa. Akan tetapi, sebaiknya pada tulisan percakapan itu bisa diberi pembeda agar semakin lebih baik lagi. Kemudian, untuk pertanyaan sebaiknya bisa dibuat menjadi lebih inteaktif lagi misalnya dengan *wordwall* atau *quiziz* agar semakin

mengingkatkan semangat siswa. Berdasarkan hasil perhitungan dari 4 validator diperoleh 3 validator yang memberikan penilai kategori cukup valid, sementara 1 validator memberikan penilaian valid. Skor hasil validasi ini secara keseluruhan menyatakan valid tetapi dengan adanya revisi. Berikut ini adalah desain awal cerpen Jendral Sudirman:

Gambar 1. Desain Awal Cerpen Jendral Sudirman



Selanjutnya pada 22 sampai 25 november, dilakukan uji validasi yang kedua dengan menggunakan cerpen Jendral Sudirman yang sudah direvisi berdasarkan komentar yang diberikan para validator. Hasilnya menunjukkan validator memberikan skor akhir dengan kategori sangat valid, di mana skor yang diperoleh dari validator 1 dan 2 yaitu 0,85; validator 2 yaitu 0,83; dan validator 4 yaitu 0,81. Dengan simpulan komentar cerpen sudah sangat baik dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, warna dan gambar sudah jelas dan terlihat sesuai dengan karakteristik cerita sejarah. Selanjutnya, kuis yang dibuat juga sudah interaktif dan menarik dengan menggunakan *quiziz*. Berikut ini adalah desain akhir cerpen Jendral Sudirman.

Gambar 2. Desain Akhir Cerpen Jendral Sudirman





3.Deskripsi Respon Guru

Pada penerapannya, peneliti meminta tanggapan dari guru kelas V yaitu Ibu Dian SDN 2 Widoro yang mengajarkan materi sejarah untuk mencoba menggunakan media cerpen Jendral Sudirman berbasis *Flipbook*. Peneliti memberikan angket yang didalamnya terdapat 10 aspek penilaian, sebagai berikut.

Tabel 3. Angket Guru

No	Aspek Penilaian
1	Tampilan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> secara keseluruhan menarik
2	Tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam mengoperasikan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> .
3	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian media sederhana dan mudah dipahami.
4	Penggunaan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.
5	Penggunaan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> relevan dan membantu pemahaman siswa.
6	Penggunaan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

No	Aspek Penilaian
7	Media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> merupakan media yang aman untuk siswa.
8	Penggunaan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> digital membuat guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
9	Tampilan dan warna yang digunakan dalam media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> jelas dan menarik
10	Media media <i>Flipbook</i> sesuai dengan materi sejarah

Sumber: Hermawan (2021)

Pada angket ini diberikan 4 pilihan jawaban yaitu (4) sangat setuju; (3) Setuju; (2) kurang setuju; dan (1) tidak setuju. Skor angket akan dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$\text{Skor total} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}}$$

Kemudian, skor total angket yang diperoleh akan dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Skor

No	Skor	Keterangan
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Kurang Sekali

Sumber: Hermawan (2021)

Hasilnya diperoleh ibu Dian memberikan skor total 86 dengan kategori sangat baik. Skor ini menunjukkan bahwa Ibu Dian menilai media tersebut memiliki kualitas yang sangat memadai dari berbagai aspek, mulai dari tampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, hingga kemudahan pengoperasian dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media cerpen Jendral Sudirman berbasis *Flipbook* dinilai relevan dengan materi Sejarah, mampu membantu pemahaman siswa, menumbuhkan semangat dan keaktifan belajar, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan aman bagi siswa. Penilaian ini menegaskan bahwa media cerpen Jenderal Sudirman berbasis *Flipbook* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena secara keseluruhan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mendukung proses belajar mengajar di kelas V SDN Widoro.

4. Deskripsi Respon Siswa

Siswa kelas V SDN Widoro yang berjumlah 17 orang juga diberikan angket mengenai tanggapan mereka setelah belajar menggunakan media cerpen Jendral Sudirman berbasis *Flipbook*. Adapun aspek yang ditanyakan pada angket ini, sebagai berikut.

Tabel 5. Angket Siswa

No	Aspek Penilaian
1	Pembelajaran menggunakan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> merupakan pengalaman baru untuk saya
2	Penggunaan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> membuat saya lebih termotivasi dalam belajar
3	Menurut saya gambar dan cerita pada media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> sudah sangat jelas
4	Menurut saya pembelajaran menggunakan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> sangat menarik dan menyenangkan
5	Pembelajaran yang seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan
6	Menurut saya materi yang disajikan dalam video mudah
7	Dengan ditampilkan media cerpen Jendral Sudirman berbasis <i>Flipbook</i> , saya memahami kronologi cerita dengan jelas
8	Saya paham urutan cerita Jendral Sudirman dengan media ini
9	Saya dapat mengetahui sifat-sifat apa yang perlu diteladani dari Jendral Sudirman dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui media ini
10	Saya dapat mengetahui apa saja tantangan yang dihadapi Masyarakat pada zaman dahulu.

Pada angket ini diberikan 4 pilihan jawaban yaitu (4) sangat setuju; (3) Setuju; (2) kurang setuju; dan (1) tidak setuju. Skor angket akan dihitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$\text{Skor total} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}}$$

Kemudian, skor total angket yang diperoleh akan dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Skor

No	Skor	Keterangan
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup

No	Skor	Keterangan
4	21-40	Kurang
5	0-20	Kurang Sekali

Sumber: Hermawan, (2021)

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media cerpen Jendral Sudirman berbasis *Flipbook*, mayoritas siswa menunjukkan tanggapan yang positif. Siswa menilai bahwa pembelajaran dengan media tersebut merupakan pengalaman baru yang menarik, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta menyajikan cerita dan gambar yang jelas sehingga mudah dipahami. Media ini juga sangat membantu siswa memahami kronologi dan urutan cerita, mengenali nilai-nilai keteladanan Jendral Sudirman, serta memahami tantangan masyarakat pada masa lalu. Hasil angket menunjukkan sebagian besar skor siswa berada pada kategori sangat baik dan baik, yang mengindikasikan bahwa media cerpen berbasis *Flipbook* diterima dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa kelas V.

5. Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Pada proses pembelajaran ini siswa diberikan 2 kali tes berupa tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal siswa dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dari perlakuan yang diberikan. Hasil nilai dari tes awal siswa dapat dilihat pada tabel 7. statistik deskriptif berikut.

Tabel 6. Hasil Tes Awal (*Pretest*)

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Tes Awal	17	50.00	12.50	62.50	33.0882	17.08274

Berdasarkan tabel 7. hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada 17 siswa kelas V sebelum penerapan media cerpen Jendral Sudirman berbasis *Flipbook* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 12,50 dan nilai maksimum 62,50, dengan nilai rata-rata sebesar 33,09 dan standar deviasi 17,08. Rentang nilai yang cukup besar serta rata-rata yang masih jauh dari ketuntasan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Sejarah sebelum pembelajaran belum optimal dan masih membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Berikut ini statistik deskriptif hasil tes akhir siswa setelah pembelajaran

dan diberikan perlakuan pada tabel 8. Berikut.

Tabel 8. Hasil Tes Akhir (*Posttest*)

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Tes Akhir	17	50.00	50.00	100.00	80.8824	15.38417

Berdasarkan tabel 4. setelah pembelajaran menggunakan media cerpen Jenderal Sudirman berbasis *Flipbook*, hasil tes akhir (*posttest*) menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai minimum siswa meningkat menjadi 50,00 dan nilai maksimum mencapai 100,00, dengan nilai rata-rata sebesar 80,88 serta standar deviasi 15,38. Peningkatan nilai rata-rata yang cukup tinggi dibandingkan dengan tes awal menunjukkan bahwa penggunaan media cerpen Jenderal Sudirman berbasis *Flipbook* efektif dalam membantu siswa memahami materi Sejarah, meningkatkan hasil belajar, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita Jenderal Sudirman.

Penelitian ini berhasil mengembangkan serta menguji media pembelajaran sejarah berupa cerpen digital interaktif berbasis *Flipbook* dengan tokoh Jenderal Sudirman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, yang dibuktikan melalui penilaian ahli, respons guru dan siswa, serta adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital memiliki urgensi yang tinggi dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar, sekaligus menjadi alternatif solusi terhadap keterbatasan pendekatan pembelajaran konvensional yang masih banyak diterapkan.

Keberhasilan media pembelajaran ini secara konseptual didukung oleh integrasi tiga komponen utama, yaitu narasi (*storytelling*), visualisasi, dan interaktivitas. Pendekatan digital *storytelling* yang digunakan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Rahayu dan Prihatin (2023) yang menyatakan bahwa narasi digital berbasis sejarah berkontribusi terhadap peningkatan retensi memori jangka panjang serta pengembangan empati sejarah (*historical empathy*). Dalam konteks penelitian ini, cerpen digital Jenderal Sudirman berperan sebagai penghubung kognitif yang menjembatani peristiwa sejarah yang bersifat

abstrak dengan pengalaman belajar siswa yang lebih kontekstual dan bermakna.

Dari aspek validitas, media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata uji Aiken di atas 0,80, yang menunjukkan tingkat kevalidan yang tinggi. Penerapan model pengembangan ADDIE memungkinkan adanya proses evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan, khususnya pada aspek tampilan visual dan fitur interaktif. Rekomendasi validator untuk mengintegrasikan platform kuis digital, seperti *Quizizz*, terbukti meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pratama dan Sari (2022) yang menegaskan bahwa unsur interaktivitas merupakan faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar aktif. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui integrasi kata dan gambar secara koheren serta disertai kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Respons guru terhadap penggunaan media menunjukkan kategori sangat baik dengan skor sebesar 86. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bersifat mudah digunakan (*user-friendly*) dan relevan dengan kebutuhan pedagogis dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Guru menilai bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi siswa serta mempermudah proses penyampaian materi. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Fauzi dan Indriani (2024) yang menyatakan bahwa guru cenderung mengadopsi media digital yang mudah diintegrasikan ke dalam pembelajaran, tidak memerlukan pelatihan yang kompleks, serta mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif. Dengan demikian, media cerpen digital berbasis *Flipbook* ini dapat dikategorikan sebagai inovasi pembelajaran dengan tingkat hambatan adopsi yang rendah.

Selain itu, respons siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran. Siswa memberikan penilaian positif terhadap penyajian cerita yang menarik, visual yang jelas, serta adanya unsur kuis berbasis gamifikasi. Temuan ini konsisten dengan penelitian Lee dan Wong (2023) yang mengemukakan bahwa siswa cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran

yang memadukan alur cerita dengan umpan balik instan melalui kuis digital. Aspek *fun learning* yang dirasakan siswa juga mencerminkan meningkatnya motivasi intrinsik, yang merupakan salah satu prasyarat penting dalam terciptanya pembelajaran bermakna (*deep learning*).

Efektivitas media pembelajaran ini juga ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dari nilai rata-rata tes awal sebesar 33,09 menjadi 80,88 pada tes akhir. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perbaikan pemahaman konseptual siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media cerpen digital berbasis *Flipbook*. Hasil ini relatif lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian Hidayat *et al.* (2023) yang melaporkan peningkatan rata-rata sebesar 35 poin melalui penggunaan komik digital sejarah. Perbedaan peningkatan tersebut diduga dipengaruhi oleh karakteristik media yang mengintegrasikan unsur emosional dalam *storytelling*, visualisasi naratif, serta interaktivitas yang mendorong keterlibatan reflektif siswa. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Suryani dan Budiman (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah berbasis media digital tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kesadaran sejarah dan nilai kewarganegaraan.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian media pembelajaran sejarah, khususnya melalui pengembangan format cerpen digital berbasis *Flipbook*. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang berfokus pada video animasi atau modul interaktif, media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggabungkan narasi fiksi berbasis fakta dengan *Flipbook* yang interaktif. Format tersebut menawarkan fleksibilitas dalam penyajian alur cerita serta memberikan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa, sehingga memperluas alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru sejarah.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan berpusat pada siswa (*learner-centered*), berbasis teori pembelajaran multimedia, serta selaras dengan konteks kurikulum nasional, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di

sekolah dasar. Media cerpen digital interaktif berbasis *Flipbook* Jenderal Sudirman tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai wahana penguatan kesadaran sejarah dan identitas kebangsaan bagi peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sejarah berbentuk cerpen digital interaktif *Flipbook* “Jenderal Sudirman” yang dikembangkan telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Media ini memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli, mendapatkan respons sangat positif dari guru dan siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Melalui penggabungan dari beberapa pendekatan *storytelling*, visualisasi dinamis, dan interaktivitas, media ini berhasil menjembatani kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka dan realitas pembelajaran di kelas, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif media inovatif dalam pembelajaran sejarah sekolah dasar yang berorientasi pada penguatan karakter dan literasi sejarah.

REFERENSI

- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Fauzi, A., & Indriani, R. (2024). Teacher's Digital Literacy and Readiness in Implementing Interactive Learning Media in Primary Schools. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 7(1), 45–60.
- Hermawan, M. A. (2021). Analisis respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran videoscribe berpendekatan stem materi termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 138–142.
- Hidayat, T., Sari, M., & Putra, R. A. (2023). Developing Historical Digital Comics: Its Impact on Elementary Students' Understanding and Interest in National

- Heroes. *Indonesian Journal of Primary Education*, 9(2), 112–125.
- Jawak, M., et al. (2025). Analisis Kendala Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Materi Perjuangan Pahlawan Nasional. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45-60.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lee, S., & Wong, K. L. (2023). Engaging Digital Natives: The Role of Gamified Interactive Stories in History Education. *Journal of Interactive Learning Research*, 34(3), 289–310.
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Efektivitas Media Digital dalam Menanamkan Nilai- Nilai Nasionalisme pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 15(2), 112-125.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mutmainna, M., Musdar, M., & Kadir, M. R. A. (2022). Pengembangan media *Flipbook* dalam pembelajaran fisika. *PHYDAGOGIC: Jurnal Fisika Dan Pembelajarannya*, 5(1), 56-65.
- Nugroho, B., & Utami, P. (2022). The Effectiveness of Animated Video in Teaching Historical Events to Fifth Graders. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 31(2), 78–95.
- Pratama, H., & Sari, Y. (2022). Interactive Quizzes as Formative Assessment Tools: Enhancing Engagement and Learning Outcomes in Social Studies. *Journal of Curriculum and Teaching*, 11(4), 203–215.
- Rahayu, S., & Prihatin, T. (2023). Digital Storytelling as a Pedagogical Tool for Building Historical Empathy in Elementary Education. *Journal of History Education and Culture*, 15(1), 33–50.
- Rahmat, R., & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 48–53.
- Sari, D. P., & Pambudi, B. (2023). Media Digital dan Pembentukan Kesadaran Sejarah: Tinjauan Sistematis pada Pembelajaran di Indonesia. *Historia: Jurnal Pendidikan Peneliti Sejarah*, 6(2), 89-104.
- Sartika, M., Rosalina, E., & Aswarliansyah, A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(2), 199–208. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7281>
- Sumanto, & Wuryandani, W. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Sejarah dan Minat Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 78-92.
- Suryani, N., & Budiman, A. (2021). Digital Media and National Character Building: A Study on History Learning in the Indonesian Context. *Journal of Character Education and Social Development*, 8(2), 89–104.
- Wati, L., & Kurniawan, A. (2024). *The Power of Storytelling in Education: Membangun Pemahaman dan Empati melalui Cerita*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yulianti, D., & Setiawan, A. (2023). Developing Interactive E-Modules for History Subjects: A Design-Based Research Approach. *Journal of Instructional Technology and Development*, 6(1), 55–70.