

Identifikasi *Flow Experience* Siswa dalam Menggunakan Media E- Komik Edukatif pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD N 34 Kinali

Maidiya Putri¹, Rayendra², Ulfia Rahmi³, Alkadri Masnur⁴

^{1,2,3,4}*Universitas Negeri Padang, Indonesia*

Email: maidiyaputri5@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat flow experience siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media e-komik edukatif. Flow experience merupakan kondisi psikologis ketika individu sepenuhnya terlibat dalam aktivitas yang menantang dan menyenangkan, sehingga merasa fokus, termotivasi, dan kehilangan rasa waktu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan instrumen berupa angket flow experience berjumlah 12 item skala Likert yang dibagikan kepada 30 siswa kelas V SD Negeri 34 Kinali setelah pembelajaran menggunakan media e-komik. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor flow experience sebesar 47,37 yang berada pada kategori tinggi. Sebanyak 66,7% siswa berada dalam kategori tinggi, dan 33,3% dalam kategori sedang, tanpa ada siswa yang berada dalam kategori rendah. Analisis per aspek menunjukkan bahwa aspek absorption (ketertarikan dan fokus) dan enjoyment (kesenangan) memperoleh skor rata-rata lebih tinggi dibandingkan aspek motivasi intrinsik. Rendahnya motivasi intrinsik kemungkinan dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kebiasaan belajar yang belum mandiri atau lingkungan belajar yang kurang mendukung. Temuan ini mengindikasikan bahwa media e-komik edukatif efektif dalam menciptakan keterlibatan belajar yang bermakna, namun perlu strategi tambahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Flow experience, E-komik Edukatif, IPAS*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan telah memengaruhi cara guru menyampaikan materi dan cara siswa menerima informasi. Media pembelajaran berbasis digital seperti e-komik edukatif mampu menghadirkan visualisasi materi yang menarik, alur cerita yang kontekstual, serta meningkatkan perhatian siswa. Menurut Arsyad (2019), media visual dapat memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Salah satu konsep yang dapat digunakan untuk mengukur keterlibatan siswa dalam belajar adalah flow experience yang diperkenalkan oleh Csikszentmihalyi (1990). Flow terjadi ketika seseorang merasa sepenuhnya tenggelam dalam suatu aktivitas yang memberikan tantangan sesuai kemampuan, sehingga menimbulkan perasaan senang, fokus, dan termotivasi.

Fenomena awal di SD Negeri 34 Kinali menunjukkan bahwa meskipun siswa telah menggunakan e-komik dalam pembelajaran IPAS, tingkat keterlibatan mereka belum sepenuhnya terukur. Dan juga berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru, menyatakan bahwa belum ditemukannya penelitian ilmiah mengenai flow experience siswa pada penggunaan media e-komik edukatif pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD N34 Kinali. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa mengalami flow experience selama pembelajaran menggunakan media tersebut.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana tingkat flow experience siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan media e-komik edukatif di kelas V SD Negeri 34 Kinali? Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan tingkat flow experience siswa secara umum dan berdasarkan masing-masing aspek (absorption, enjoyment, dan motivasi intrinsik).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 34 Kinali yang berjumlah 30 orang. Instrumen penelitian berupa angket flow experience dengan 12 butir pernyataan yang diadaptasi dari teori Csikszentmihalyi dan menggunakan skala Likert 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju) mencakup tiga aspek: Absorption (butir 1–4), Enjoyment (butir 5–8), Intrinsic motivation (butir 9–12).

Instrumen telah melalui uji validitas (Pearson Product Moment) dan reliabilitas (Cronbach's Alpha $\geq 0,70$). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung skor rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan distribusi frekuensi, serta dikategorikan menjadi tinggi, sedang, dan rendah (44–60 = tinggi; 28–43 = sedang; 12–27 = rendah). Pengumpulan data dilakukan setelah pembelajaran IPAS bertema “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” dengan media e-komik edukatif yang telah divalidasi oleh peneliti sebelumnya (Citra Rayma Sandika, 2022). Analisis data menggunakan statistik deskriptif melalui SPSS, dengan menghitung nilai rata-rata, distribusi frekuensi, dan kategorisasi berdasarkan rentang skor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat flow experience siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menggunakan media e-komik edukatif. Penelitian dilakukan di SD Negeri 34 Kinali dengan subjek 24 siswa kelas V. Proses pembelajaran difasilitasi langsung oleh peneliti dengan dukungan media e-komik yang dikembangkan oleh Citra Rayma Sandika (Jurusan Teknologi Pendidikan, angkatan 2020) dan telah divalidasi sebelumnya. Materi yang digunakan dalam e-komik mengangkat tema “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” sesuai dengan kurikulum merdeka.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket flow experience yang terdiri dari 12 butir pernyataan dengan skala Likert 5 poin, mencakup tiga aspek utama yaitu absorption, enjoyment, dan motivasi intrinsik. Data dianalisis secara kuantitatif deskriptif menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS.

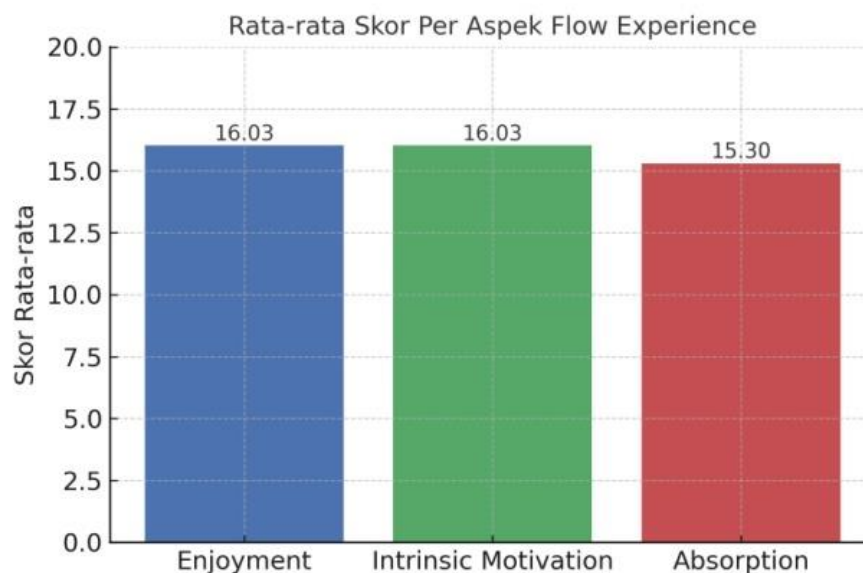
Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap data angket flow experience siswa setelah pembelajaran IPAS menggunakan media e-komik edukatif, diperoleh hasil sebagaimana tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif *Flow Experience* Siswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase %
Tinggi	44-60	20	66,7
Sedang	28-43	10	33,3
Rendah	12-27	0	0
Total		30	100

Rata-rata skor keseluruhan adalah 47,37 (kategori tinggi), menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang, termotivasi, dan cukup fokus saat belajar dengan e-komik edukatif. Mayoritas siswa yang berada pada kategori tinggi (66,7%) menunjukkan bahwa media e-komik mampu mengoptimalkan keterlibatan belajar. Ilustrasi visual yang menarik, narasi cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, serta penyajian materi secara bertahap membuat siswa mudah memahami isi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2017) bahwa media pembelajaran visual dapat memperjelas informasi, memotivasi siswa, dan meningkatkan keterlibatan belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum, pembelajaran IPAS dengan media e-komik edukatif berhasil menciptakan flow experience yang tinggi pada mayoritas siswa. Temuan ini sejalan dengan konsep flow yang dikemukakan oleh Csikszentmihalyi (1990), yaitu kondisi psikologis ketika seseorang terlibat penuh dalam suatu aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan bermakna, sehingga individu merasa fokus, termotivasi, dan kehilangan rasa waktu. Jika dianalisis lebih rinci berdasarkan aspek, hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek enjoyment memperoleh skor tertinggi.



Gambar 1. Diagram Batang Aspek Flow Experience

Aspek enjoyment dan intrinsic motivation sama-sama tertinggi (16,03), menunjukkan bahwa media e-komik berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi secara internal. Namun, skor absorption yang lebih rendah (15,3) mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya larut dalam proses belajar. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran melalui e-komik memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Aspek absorption menempati urutan kedua, menunjukkan bahwa siswa dapat fokus dan larut dalam alur pembelajaran. Namun, aspek motivasi intrinsik memperoleh skor terendah. Menurut Deci dan Ryan (2000), motivasi intrinsik muncul ketika seseorang terdorong untuk melakukan suatu aktivitas karena minat dan kepuasan pribadi, bukan karena faktor eksternal. Rendahnya skor pada aspek ini mungkin disebabkan oleh

kurangnya kebiasaan belajar mandiri siswa atau belum adanya dorongan kuat untuk belajar di luar tuntutan guru.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi rendahnya motivasi intrinsik adalah kecenderungan siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis hiburan (edutainment) dibandingkan eksplorasi mandiri yang memerlukan usaha kognitif lebih. Beberapa siswa mungkin merasa cukup dengan memahami materi saat pembelajaran berlangsung tanpa adanya dorongan untuk memperdalam pengetahuan secara mandiri.

Untuk mengatasi hal ini, guru dapat memberikan strategi lanjutan seperti project-based learning atau tantangan belajar yang memerlukan eksplorasi lebih luas, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan motivasi internal. Selain itu, guru juga dapat mengaitkan isi e-komik dengan kehidupan nyata siswa secara lebih personal, sehingga mereka merasa bahwa mempelajari materi tersebut memberikan manfaat langsung bagi diri mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Rahmawati (2022) yang menemukan bahwa media digital berbasis cerita dapat meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam hal fokus dan rasa senang selama belajar. Demikian pula, Siregar dan Hasanah (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis narasi bergambar mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman konsep secara signifikan. Konsistensi temuan ini memperkuat validitas penggunaan e-komik edukatif sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media e-komik edukatif pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 34 Kinali mampu membangun flow experience siswa pada kategori tinggi, dengan skor rata-rata 47,37 dari skor maksimal 60. Mayoritas siswa (66,7%) berada pada kategori tinggi, sedangkan sisanya (33,3%) berada pada kategori sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Jika ditinjau dari setiap aspek, enjoyment dan intrinsic motivation memperoleh skor rata-rata tertinggi (16,03), menunjukkan bahwa siswa merasa senang, nyaman, dan termotivasi secara intrinsik ketika belajar dengan media e-komik. Sementara itu, aspek absorption memiliki skor rata-rata terendah (15,3), yang mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya larut dan fokus secara mendalam pada proses pembelajaran.

Temuan ini mengonfirmasi bahwa e-komik edukatif efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif, memotivasi siswa, dan meningkatkan keterlibatan emosional mereka. Namun, untuk memaksimalkan flow experience, khususnya pada aspek absorption, diperlukan strategi pembelajaran tambahan seperti diskusi kelompok, simulasi interaktif, atau proyek kreatif yang dapat memperdalam fokus siswa terhadap materi.

Dengan demikian, penggunaan e-komik edukatif disarankan untuk terus dikembangkan dan dipadukan dengan metode pembelajaran yang partisipatif serta menantang, agar siswa tidak hanya merasa senang dan termotivasi, tetapi juga dapat mengalami keterlibatan mendalam yang optimal dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Northampton: Kitchen Sink Press.
- Rahmawati, D. (2022). Pengaruh media komik edukatif terhadap keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 145–156.
- Sandika, C. R. (2022). Pengembangan E-Komik Edukatif pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–112.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Siregar, H., & Hasanah, U. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–64..