



Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD

I Kadek Surya Adywinata^{1*}, I Komang Ngurah Wiyasa²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: suryaady034@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar berlangsung. Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah ahli isi mata pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan 12 orang siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui penilaian validator, produk pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter memperoleh skor sebesar 97,50% oleh ahli isi materi, hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh skor sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian dari ahli media pembelajaran sebesar 97,50%, hasil dari uji coba perorangan sebesar 92,50% dan hasil dari uji coba kelompok kecil sebesar 95,27% dengan keseluruhan berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis data dari hasil validasi produk, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik Digital*

Abstract

The research was motivated by the lack of variety of learning media used during the learning process. The purpose of the research is to describe the design and determine the feasibility of digital comic learning media based on character education. The research uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis (*analyze*), design (*design*), development (*development*), implementation (*implementation*), evaluation (*evaluation*). The subjects in this study were subject matter experts, instructional design experts, instructional media experts, and 12 fifth grade students at SD Negeri 28 Dangin Puri. The data analysis technique used is quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. Based on the results of data analysis obtained through the assessment of the validator, the product development of digital comics based on character education obtained a score of 97.50% by content experts, the results of the assessment from learning design experts obtained a score of 97.50% with very good qualifications, the results of the assessment from learning media experts are 97.50%, the results of individual trials are 92.50% and the results of small group trials are 95.27% with very good qualifications overall. Based on the data analysis from the product validation results, it can be concluded that the digital comic learning media based on character education is feasible to be used as a learning medium for grade V Elementary School.

Keywords: *Development, Learning Media, Digital Comic*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah suatu proses perubahan tingkah laku yang menjadi tonggak awal pembawa perubahan. Tidak heran jika pendidikan dikatakan sebagai pemegang peranan penting dalam kehidupan. Contoh saja kemajuan setiap bangsa atau negara tercermin dari bagaimana kualitas pendidikan yang memiliki mutu yang tinggi. Maka dari itu sangat perlu dilakukan peningkatan mutu pendidikan baik secara kuantitatif maupun kualitatif sekalipun yang dilakukan dengan cara berkesinambungan (Ernata, 2017). Pendidikan dan belajar merupakan sebuah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling berkaitan satu sama lain. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil

interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah objek-objek yang dapat memungkinkan seseorang untuk memperoleh suatu pengalaman dan pengetahuan. Proses belajar yang dialami seseorang merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Dalam belajar, peserta didik memerlukan seorang pembimbing yang dapat membantu dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar disebut dengan proses pembelajaran. Pada hakikatnya, pembelajaran dapat dimaknai dengan suatu proses. Proses dalam hal ini yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Di era sekarang, sekolah-sekolah di Indonesia telah menerapkan sistem pembelajaran daring, pembelajaran tatap muka terbatas dan campuran (*hybrid*). Salah satu sistem pembelajaran yang diterapkan di masa pandemi ini yaitu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan istilah “daring”. Pada pembelajaran daring, peserta didik diharapkan untuk dapat memahami dan menguasai materi pelajaran walaupun pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka langsung dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berupa penggunaan jaringan internet pada kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat lebih leluasa dalam belajar kapanpun dan dimanapun. Selain itu peserta didik juga dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar yang ada di internet. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang cepat ini menuntut guru untuk menyesuaikan dengan cara dan strategi dalam mengajar. Tidak dapat dipungkiri pandemi Covid-19 memberikan imbas yang begitu besar terhadap seluruh aspek kehidupan tak terkecuali pendidikan dengan diberlakukannya pembelajaran daring yang memerlukan internet atau teknologi sebagai fasilitas belajar. Munculnya internet membawa cukup banyak dampak mendasar khususnya bagi perilaku berkomunikasi (Philip, 2021). Perubahan yang terjadi pun tak dapat disangkal karena perubahan bisa saja terjadi ke arah yang positif atau malah sebaliknya tergantung dari cara masing-masing individu untuk menyikapinya. Pendidik di era seperti sekarang mau tidak mau, siap tidak siap harus mampu mengikuti arus perkembangan yang terjadi yaitu salah satunya dapat menggunakan media sosial untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar (Hamadi, 2021).

Tidak hanya pendidikan saja, pada era digital ini, hampir sebagian besar kegiatan manusia dapat terselesaikan dengan bantuan teknologi. Dalam bidang Pendidikan, teknologi yang dimanfaatkan adalah internet. Internet memuat banyak informasi yang bisa diperoleh dengan waktu yang singkat. Banyaknya penggunaan internet ini menjadikan manusia sebagai sumber daya yang paling besar dalam mendayagunakan internet. Hal tersebut membuat kemampuan manusia cukup baik dalam pemanfaatan teknologi digital. Dengan adanya teknologi digital ini, dapat dimanfaatkan untuk membantu dunia pendidikan. Teknologi digital ini dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan menciptakan berbagai media pembelajaran agar lebih bervariasi dan tidak hanya bersifat konvensional saja. Salah satu cara yang dapat dilakukan agar proses pembelajaran menjadi berkualitas, guru harus kreatif dan berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran seiring dengan perkembangan jaman.

Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar dalam proses pembelajaran agar terciptanya lingkungan belajar yang efektif (Eva, 2020). Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan menstimulus terjadinya proses belajar pada peserta didik (Nurhayati, 2019). Selain itu media pembelajaran diartikan sebagai perantara yang seringkali digunakan oleh guru selama proses pembelajaran dengan tujuan membantu guru dalam mencapai suatu tujuan (Kristianto & Rahayu, 2020). Media juga diartikan sebagai sesuatu hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan yang mampu memberikan stimulus pikiran agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi peserta didik dan rangsangan kegiatan pembelajaran, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, bahkan pula membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Kamza, 2021).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat berperan penting dalam membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat memicu suasana belajar yang efektif dan lebih menyenangkan. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam proses belajar mengajar seperti media pembelajaran konkret dan semi konkret. Media pembelajaran konkret dapat berupa benda-benda nyata yang ada disekitar, sedangkan media semi konkret yaitu dapat berupa sebuah gambar maupun video. Media pembelajaran haruslah memiliki sifat

yang fleksibel yang dapat diakses dengan mudah kapan saja dan dimana saja, melalui media sosial yang menjadi alat penting dalam kehidupan termasuk juga dalam proses pembelajaran (Rashid, 2021).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini merupakan bentuk usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar mengenai hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara. Tujuannya adalah untuk membentuk seorang warga negara yang baik dan dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Pembelajaran PPKn dapat mengembangkan potensi seseorang sehingga memiliki wawasan, sikap dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara aktif, cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sesuai dengan Pancasila yang merupakan dasar negara dan sebagai filsafat bangsa dan negara Indonesia yang mengandung makna bahwa dalam setiap aspek kehidupan kebangsaan, kemasyarakatan dan kenegaraan harus berdasarkan nilai-nilai Ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia (Apriliani, 2021).

Komik digital merupakan inovasi media pembelajaran yang tepat untuk dipilih untuk dijadikan media penunjang proses pembelajaran, Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang menampilkan karakter dan terdapat suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan kepada para pembaca (Salahudin, 2020). Komik merupakan suatu rangkaian gambar urut yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya dengan tujuan agar mudah dibaca. Biasanya dalam komik ini diberikan balon *text*, *text effects*, dan berbagai jenis teks sebagai pengganti suara (Nurhayati, 2019). Komik berasal dari bahasa Perancis "*comique*" yang berarti didalam komik mengandung kata sifat lucu atau menggelikan pembacanya (Aeni & Yusupa, 2018). Komik sebagai bagian dari media visual sangat bisa untuk dikembangkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik. Komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter tertentu yang memuat suatu cerita dalam urutan yang memiliki hubungan erat dengan gambar serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada setiap orang yang membacanya (Angga, 2020).

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai luhur yang dapat menimbulkan kebiasaan baik bagi orang yang melakukannya. Dengan berbasis pendidikan karakter, pembelajaran ini diarahkan pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh, serta penguatan atau pengembangan perilaku yang didasari oleh nilai yang dirujuk sekolah. Pentingnya pengintegrasian nilai-nilai karakter ini adalah untuk kesiapan peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan dan tahapan dalam kehidupannya. Melalui pendidikan karakter diharapkan dapat menghasilkan dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berkembang secara utuh sehingga dapat berperan aktif dalam pembangunan bangsa. Dengan media komik digital berbasis pendidikan karakter, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mendalami materi dengan baik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

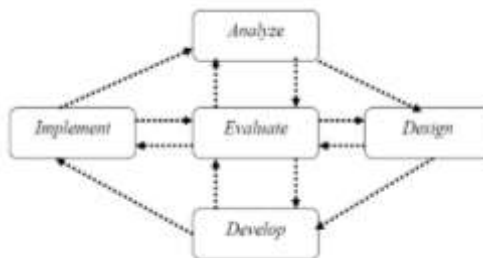
Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri pada tanggal 13 September 2021 serta kegiatan observasi di kelas V, pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah masih sangat kurang. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi. Di SD Negeri 28 Dangin Puri ini melaksanakan kegiatan pembelajaran daring secara penuh dari awal pandemi. Sebagian besar guru SD Negeri 28 Dangin Puri sudah menggunakan kelas maya seperti *Google Classroom* dan *Whatsapp Group*. Pada kelas maya tersebut, guru hanya mengunggah materi berupa foto dan video yang didapatkan melalui aplikasi *Youtube*. Namun, sebagian guru juga memberikan materi melalui *slide powerpoint* atau video pembelajaran yang dibuat sendiri. Dilihat dari media pembelajaran yang telah diberikan masih kurang variasi dan kreatif. Kurangnya variasi dalam penggunaan media ini dapat menjadi salah satu penyebab siswa menjadi cepat jenuh dan materi yang dipelajarinya akan sulit diserap dengan baik. Dengan penggunaan media yang kurang bervariasi tersebut, penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran komik digital. Media komik digital merupakan media pembelajaran yang terbentuk dari susunan gambar yang urut dan terdapat teks percakapan yang membentuk sebuah alur cerita menarik. Media pembelajaran komik digital ini disajikan secara virtual/digital yang dapat digunakan secara fleksibel. Media komik digital ini sangat praktis dan dapat dibaca kapan dan dimana saja melalui berbagai media elektronik seperti handphone, laptop dan tablet. Media pembelajaran komik digital ini dirasa dapat digunakan dalam berbagai materi pelajaran, terutama pada pembelajaran PPKn. Guru biasanya hanya memberikan materi berupa teks bacaan yang dapat membuat anak menjadi jenuh. Pada penelitian ini, penulis mengembangkan

media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter.

Penelitian pengembangan ini relevan atau sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Sukmanasa, 2017). Penelitian lain juga menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik dilakukan dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan dan berdasarkan hasil penilaian komik didapatkan bahwa media berkualitas (Ayu, 2021).

METODOLOGI PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model penelitian ADDIE. Penggunaan model penelitian ADDIE bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yaitu disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tegeh & Kirna, 2014). Model penelitian ADDIE terdiri dari lima fase yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model penelitian ADDIE ini dipilih karena langkah-langkah pengembangannya dianggap sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Tahapan-tahapan dalam ADDIE memiliki hubungan yang sangat erat dan saling berkaitan satu sama lain. Keterkaitan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan media komik digital ini yaitu antara lain para ahli dan peserta didik. Para ahli yang dimaksudkan yaitu satu orang ahli isi materi atau bidang studi, satu orang ahli desain instruksional dan satu orang ahli media pembelajaran. Ahli isi materi atau bidang studi adalah dosen yang berkualifikasi di bidangnya. Sedangkan ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran adalah orang yang memiliki kualifikasi di bidang teknologi. Peserta didik yang dijadikan sebagai responden uji coba perorangan dan kelompok kecil yaitu siswa kelas V. Untuk uji coba perorangan mengambil 3 orang sebagai sampel dengan tingkat kecerdasan yang diambil dari subjek uji coba perorangan adalah berdasarkan hasil prestasi belajar yang tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan untuk uji coba kelompok kecil dilakukan pada 9 orang siswa untuk mendapatkan masukan dan jawaban awal tentang media yang akan dikembangkan. Subjek uji coba kelompok kecil adalah 9 siswa kelas V dengan subjek yang diambil merupakan siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda yang terdiri dari tiga siswa berprestasi tinggi, tiga siswa berprestasi sedang, dan tiga siswa berprestasi rendah.

Tabel 1. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Tujuan Penelitian	Metode dan Instrumen Penelitian	Sifat Data	Teknik Analisis Data
1	Rancang Bangun Produk	Kuesioner/Angket	Skor	Deskriptif Kuantitatif & Kualitatif
2	Validitas Produk	Kuesioner/Angket	Skor	Deskriptif Kuantitatif & Kualitatif

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang dinyatakan dengan kata-kata, saran, dan gambar. Dalam penelitian pengembangan media komik digital, data kualitatif berupa hasil wawancara, kriteria pemilihan media, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh melalui angket terbuka. Sedangkan data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung sebagai angka atau variabel numerik. Dalam penelitian pengembangan media komik digital

ini, data kuantitatif berupa penilaian ahli isi materi atau bidang studi, penilaian ahli desain instruksional, penilaian ahli media pembelajaran dan review siswa (tahap uji perorangan). Data kuantitatif ini diperoleh melalui angket tertutup. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data berupa laporan pencatatan dokumen dalam bentuk atau format perkembangan produk dan angket. Sebelum pembuatan instrumen penelitian, terlebih dahulu harus dirancang kisi-kisi instrumen yang dijadikan sebagai pedoman dalam pembuatan instrumen. Kisi-kisi tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kisi-Kisi Ahli Isi Mata Pelajaran

Aspek	Indikator
Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan KD 2. Kesesuaian materi dengan indikator 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan materi 2. Kebenaran materi 3. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa 4. Materi mempresentasikan kehidupan nyata 5. Materi mudah untuk Dipahami
Tata Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami 2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia

Tabel 3. Kisi-Kisi Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian tujuan pembelajaran 2. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi pembelajaran
Strategi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan contoh dalam penyajiannya 2. Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa 3. Memberikan petunjuk belajar 4. Penyampaian materi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. 5. Penyampaian materinya memberikan langkahlangkah yang logis
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan tujuan pembelajaran. 2. Disajikan soal sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-Kisi Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator
Teknis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan penggunaan media 2. Media dapat dibaca ulang
Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan jenis huruf 2. Kesesuaian dalam penggunaan ukuran huruf 3. Kesesuaian dan kemenarikan ilustrasi gambar 4. Kejelasan alur cerita 5. Keterbacaan teks jelas 6. Kombinasi warna pada komik menarik 7. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti 8. Kemenarikan dalam tampilan komik

Tabel 5. Kisi-Kisi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Aspek	Indikator
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan penggunaan 2. Kemenarikan pembelajaran menggunakan media komik. 3. Kemenarikan tampilan komik 4. Penjelasan petunjuk penggunaan komik
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan materi dipelajari 2. Kebermanfaatan materi 5. Kejelasan umpan balik
Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan minat belajar 2. Pemberian contoh

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data

yang dinyatakan dengan kata-kata, saran, dan gambar. Dalam penelitian pengembangan media komik digital, data kualitatif berupa hasil wawancara, kriteria pemilihan media, tanggapan, kritik dan saran yang diperoleh melalui angket terbuka. Sedangkan data kuantitatif merupakan jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung sebagai angka atau variabel numerik. Dalam penelitian pengembangan media komik digital ini, data kuantitatif berupa penilaian ahli isi materi atau bidang studi, penilaian ahli desain instruksional, penilaian ahli media pembelajaran dan review siswa (tahap uji perorangan). Data kuantitatif ini diperoleh melalui angket tertutup. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data berupa laporan pencatatan dokumen dalam bentuk atau format perkembangan produk dan angket.

Kemudian setelah kuesioner dibuat dengan pedoman kisi-kisi diatas, barulah nilai akan diperoleh berdasarkan penilaian yang diberikan oleh responden. Responden akan memberikan penilaian, masukan, dan saran pada lembar kuesioner yang telah dibagikan dengan menggunakan penilaian patokan dari skala likert. Berikut dipaparkan lebih jelas mengenai pedoman penilaian menurut skala likert

Tabel 6. Skala Likert

Skor	Keterangan
Skor 1	Sangat Tidak Setuju
Skor 2	Tidak Setuju
Skor 3	Setuju
Skor 4	Sangat Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2015)

Berdasarkan perolehan skor dari masing-masing responden yaitu para ahli dan siswa melalui skala likert, barulah nilai tersebut diolah dengan membandingkan jumlah dari keseluruhan jawaban responden dengan skor maksimal dari masing-masing kuesioner. Setelah itu barulah hasil berupa persentase dapat dikualifikasikan dalam tabel kriteria pengambilan keputusan atau konversi tingkat pencapaian skala 5 sebagai berikut.

Tabel 7. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-78	Cukup
40-64	Kurang
0-39	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2018)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Rancang bangun penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 28 Dangin Puri, Denpasar. Yang dikembangkan dengan menggunakan model penelitian ADDIE, yang meliputi tahap analisis (*Analyze*), tahap merancang (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama dalam model pengembangan ini yaitu tahap analisis. Analisis dilakukan antara lain menganalisis karakteristik peserta didik, menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik, menganalisis konten, dan penetapan KD dan indikator. Analisis karakteristik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik di SD Negeri 28 Dangin Puri dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Setelah dilakukan wawancara dan observasi ditemukan siswa dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh cenderung cepat bosan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media ini dapat menjadi salah satu penyebab siswa menjadi cepat jenuh dan materi yang dipelajarinya akan sulit diserap dengan baik. Selain itu siswa juga tertarik dengan media yang memiliki tampilan visual yang menarik. Tampilan visual media pembelajaran yang menarik dapat dilihat dari kemenarikan gambar, pemilihan warna yang harmonis dan keterbacaan teks dalam media. Dengan penggunaan media yang kurang bervariasi tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran komik digital. Media komik digital merupakan media pembelajaran yang terbentuk dari susunan gambar yang urut dan terdapat teks percakapan yang membentuk sebuah alur cerita menarik. Media pembelajaran komik digital ini disajikan secara virtual/digital yang dapat digunakan secara fleksibel. Media komik digital ini sangat praktis dan dapat dibaca kapan dan

dimana saja melalui berbagai media elektronik seperti handphone, laptop dan tablet. Selanjutnya analisis kebutuhan guru dan peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik di SD Negeri 28 Dangin Puri dalam kegiatan pembelajaran. pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah ini masih sangat kurang. Sebagian besar guru SD Negeri 28 Dangin Puri sudah menggunakan kelas maya seperti *Google Classroom* dan *Whatsapp Group*. Pada kelas maya tersebut, guru hanya mengunggah materi berupa foto dan video yang didapatkan melalui aplikasi *Youtube*. Namun, sebagian guru juga memberikan materi melalui *slide powerpoint* atau video pembelajaran yang dibuat sendiri. Pada analisis konten dilakukan pemilihan materi yang sesuai dengan produk komik digital berbasis pendidikan karakter yang dikembangkan dan disesuaikan dengan analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik kelas VA. Adapun materi yang dipilih dalam perancangan komik digital berbasis pendidikan karakter ini adalah materi mengenai hak, kewajiban dan tanggung jawab pada pembelajaran PPKn. Kemudian terakhir yaitu menentukan KD dan indikator. Adapun KD dan indikator yang akan digunakan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 8. Penentuan KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Mengidentifikasi hak, kewajiban dan tanggung jawab 3.2.2 Menganalisis hak seseorang dalam kehidupan sehari-hari 3.2.3 Menganalisis kewajiban seseorang dalam kehidupan sehari-hari 3.2.4 Menganalisis tanggung jawab seseorang dalam kehidupan sehari-hari 3.2.5 Menganalisis dampak pelaksanaan dan pelanggaran terhadap hak, kewajiban dan tanggung jawab seseorang dalam kehidupan sehari-hari

Tahap kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah merancang ide atau konsep yang akan digunakan dalam mengembangkan produk komik digital. Tujuan dari tahap perancangan ini agar pada tahap pengembangan produk komik digital dapat dilaksanakan secara sistematis. Berikut prosedur perancangan yang dilaksanakan. Adapun yang dilakukan seperti menentukan *hardware* dan *software*. *Hardware* yang digunakan dalam proses pembuatan komik digital ini adalah komputer, tablet dan *electronic pen*. Sedangkan, *software* yang digunakan yaitu *Microsoft Word 2016*, *Clip Studio Paint Ex*, dan *website fliphtml5*. Kemudian membuat *flowchart* dan *storyboard* komik digital. Selanjutnya juga dilakukan perancangan terhadap komponen komik, menyusun garis besar isi materi dan menyusun instrumen penilaian produk.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah mengembangkan produk berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan produk komik digital ini menggunakan *software* yaitu *Clip Studio Paint Ex*. adapun rangkaian proses yang dilakukan seperti mengembangkan isi dan desain tampilan komik digital dengan menggunakan *software Clip Studio Paint Ex* dan *Website fliphtml5*. Pengembangan isi komik digital ini diawali dengan proses pembuatan sketsa dari buku gambar yang kemudian digambar secara digital dengan bantuan *software Clip Studio Paint Ex* pada *perangkat* computer. Sedangkan untuk tampilan komik digital ini disajikan seperti layaknya buku. Kemudian melakukan proses pengubahan tampilan produk menjadi sebuah buku digital dan terakhir melakukan uji coba produk dengan mengambil siswa sebagai responden. Berikut tampilan komik digital yang dikembangkan.

Gambar 2. Tampilan Komik Digital



Tampilan Cover



Tampilan Isi

Tahap keempat yaitu implementasi. Setelah melalui tiga tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap merancang (*design*), dan tahap pengembangan (*development*), maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah tahap implementasi (*implementation*). Produk komik digital yang telah dikembangkan dan telah melalui uji kelayakan, produk komik digital ini seharusnya diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas produk tersebut apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun, tahap ini tidak dapat dilaksanakan karena kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dengan jumlah siswa yang banyak.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Tahap akhir dalam model ADDIE ini adalah melaksanakan kegiatan evaluasi dengan mengolah data yang telah terkumpul. Jenis kegiatan evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi formatif yang bertujuan untuk menilai produk melalui validasi ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran.

Selanjutnya yaitu dilakukan serangkaian uji coba produk untuk mengetahui apakah produk layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak. Uji coba produk dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain (1) *review* ahli isi mata pelajaran, (2) *review* ahli desain pembelajaran, (3) *review* ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, dan (5) uji coba kelompok kecil. Ahli isi, ahli desain, dan ahli media dalam penelitian ini yaitu dosen Universitas Pendidikan Ganesha yang memiliki kualifikasi di bidangnya masing-masing. Sedangkan untuk subjek uji coba perorangan dan kelompok kecil diambil dari siswa SD kelas V. Adapun perolehan persentase yang didapatkan untuk *review* ahli isi mata pelajaran sebesar 97,50%, *review* ahli desain pembelajaran sebesar 97,50%, *review* ahli media pembelajaran sebesar 97,50%, uji coba perorangan memperoleh 92,50%, dan uji coba kelompok kecil memperoleh 95,27%. Keseluruhan dari perolehan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan perolehan tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital layak untuk digunakan dengan kualitas sangat baik.

Pembahasan

Produk akhir yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah komik digital dengan muatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab berbasis pendidikan karakter untuk peserta didik kelas VA SD Negeri 28 Dangin Puri, Denpasar. Pengembangan komik digital ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep hak, kewajiban dan tanggung jawab serta membantu dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Adapun beberapa kelebihan dari komik digital ini yaitu bersifat praktis, fleksibel, memiliki tampilan visual yang menarik, berisi gambar dan perpaduan warna yang menarik serta alur cerita yang ringan. Komik digital ini menggunakan basis pendidikan karakter dengan memasukkan beberapa nilai karakter kedalam sebuah adegan yang akan membentuk alur cerita. Pada media komik digital ini juga terdapat latihan soal yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi.

Proses pengembangan komik digital ini telah melewati proses uji coba produk dan proses revisi sehingga memperoleh hasil akhir komik digital yang optimal. Berikut merupakan pembahasan hasil penelitian pengembangan komik digital dengan muatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab berbasis pendidikan karakter yang dimulai dari proses pengembangan produk dan hasil uji coba produk oleh ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan uji coba produk kepada peserta didik.

Rancang bangun atau proses pengembangan komik digital dengan muatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab berbasis pendidikan karakter ini menggunakan model ADDIE. Pengembangan komik digital ini melalui lima tahapan yang dimulai dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap pertama yaitu tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dan observasi.

Hasil validitas pertama dilakukan *review* ahli isi mata pelajaran. Hasil *review* komik digital bermuatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab berbasis pendidikan karakter oleh ahli materi pembelajaran diperoleh persentase skor kelayakan sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik dengan adanya sedikit revisi. Aspek penilaian materi komik digital dinilai dari aspek pembelajaran, isi/materi, dan tata bahasa. Berdasarkan hasil uji ahli isi mata pelajaran maka disimpulkan bahwa media komik digital layak digunakan di SD.

Hasil validitas kedua dilakukan *review* ahli desain pembelajaran. Hasil *review* komik digital bermuatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab berbasis pendidikan karakter oleh ahli materi pembelajaran

diperoleh persentase skor kelayakan sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik dengan adanya sedikit revisi. Aspek penilaian desain pembelajaran komik digital dinilai dari aspek tujuan, strategi, dan evaluasi. Berdasarkan perolehan ahli desain pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran. Komik digital ini dirancang berbasis pendidikan karakter. Tujuan dari pendidikan karakter yaitu mengajarkan nilai-nilai tradisional tertentu, nilai-nilai yang diterima secara luas sebagai landasan perilaku yang baik dan bertanggung jawab. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa karakter merupakan sifat yang ditandai sebagai suatu kebaikan, kebajikan, dan kematangan moral seseorang (Rohmanurmeta & Dewi, 2019).

Selanjutnya hasil validitas ketiga yaitu *review* ahli media pembelajaran. Hasil *review* komik digital bermuatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab berbasis pendidikan karakter oleh ahli materi pembelajaran diperoleh persentase skor kelayakan sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik tanpa perlu adanya revisi. Aspek penilaian media pembelajaran komik digital dinilai dari aspek teknis dan aspek tampilan. Kemerintahan tampilan media pembelajaran sangat penting karena mampu menambah semangat belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik merupakan media yang memiliki tampilan visual dan pewarnaan yang dapat menarik perhatian, hal ini sejalan dengan pendapat yang menguraikan fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Nurseto, 2012).

Selanjutnya dilakukan uji coba perorangan terhadap kualitas media komik digital. Responden dari uji coba perorangan yaitu siswa SD kelas V dengan mengambil sampel sebanyak tiga siswa yang memiliki prestasi tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan nilai rapotnya. Hasil persentase yang diperoleh pada tahap uji perorangan ini sebesar 92,50% dengan kualifikasi sangat baik tanpa perlu adanya revisi. Berdasarkan perolehan tersebut, dapat dinyatakan bahwa media layak digunakan dalam proses belajar.

Kemudian terakhir yaitu dilakukan uji coba kelompok kecil. Sesuai dengan namanya maka uji coba ini mengambil sampel dengan dikelompokkan menjadi beberapa kelompok kecil didalamnya. Uji coba kelompok kecil ini menggunakan sembilan orang peserta didik kelas VA SD Negeri 28 Dangin Puri. Sembilan orang peserta didik ini terdiri dari tiga peserta didik dengan hasil belajar rendah, tiga peserta didik dengan hasil belajar sedang, dan tiga peserta didik dengan hasil belajar tinggi. Hasil persentase yang diperoleh pada tahap uji kelompok kecil ini sebesar 95,27% dengan kualifikasi sangat baik tanpa perlu revisi. Berdasarkan perolehan tersebut, dinyatakan bahwa media layak digunakan untuk memberikan semangat dalam belajar.

Kelebihan dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini yaitu terletak pada kemenarikan dan tingginya kualitas produk yang dihasilkan. Kualitas tersebut dilihat berdasarkan perolehan nilai dari para ahli dan siswa sebagai sasaran responden. Media layak digunakan dalam proses pembelajaran terlebih lagi pada muatan pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk siswa kelas V SD. Walaupun media dinyatakan layak dan berkualitas, media masih jauh dari kata sempurna karena akan sangat membosankan bagi mereka yang memiliki gaya belajar auditori karena media tidak berisikan suara sebagai pengiring atau pendukung. Maka dari itu diharapkan pengembang selanjutnya mampu mengembangkan lebih mendalam lagi dengan selalu memperhatikan kebutuhan peserta didik.

SIMPULAN

Rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan antara lain analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang mampu menghasilkan luaran media atau produk yang berkualitas dan tentunya layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kualitas ditentukan berdasarkan hasil *review* para ahli dan siswa kelas V yang keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik. Oleh karenanya dapat disimpulkan bahwa media layak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perseptif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech*

- Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan ...*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdspd/article/view/17744>
- Hamadi, M., El-den, J., Azam, S., & Sriratanaviriyakul, C. (2021). *Kerangka kerja baru untuk mengintegrasikan media sosial sebagai alat pembelajaran kooperatif di ruang kelas pendidikan tinggi*. <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00169-5>
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV*. 4(19), 939–946. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 68: 75. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7413>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Physics: Conference Series*, 3, 171–187. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Philip. (2021). *Publikasi prosiding konferensi dalam basis data bibliografi: studi kasus negara-negara*. <https://doi.org/10.1007/s11192-020-03773-2>
- Rashid, A., Farooq, M. S., Abid, A., Umer, T., Bashir, A. K., & Zikria, Y. Bin. (2021). Social media intention mining for sustainable information systems: categories, taxonomy, datasets and challenges. *Complex & Intelligent Systems*. <https://doi.org/10.1007/s40747-021-00342-9>
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Implementasi Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 500–505. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/view/879>
- Salahudin, Syahnaz, E., Wihaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 61–70. <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/view/14>
- Sugiyono. (2015). *METLIT SUGIYONO.pdf* (p. 336).
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.