

# Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila Kela V Di SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar

## DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA MATERIAL PANCASILAVALUES OF CLASS 5<sup>th</sup> SD NEGERI KAPASA KECAMATAN TAMALANREA KOTA MAKASSAR

Putri Andang Dewi<sup>1</sup>, Ahmad Syawaluddin<sup>2</sup>, Hartoto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*Putriandangdewi00@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media komik digital untuk siswa kelas V SD Negeri Kapasa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik digital yang valid dan untuk mengetahui respon responden terhadap produk media komik digital yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B SD Negeri Kapasa yang berjumlah 30 orang siswa. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dengan tahap perencanaan (*planning*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*development*). Produk yang dihasilkan berupa media komik digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*. Penelitian ini melibatkan dua validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Selain itu juga melibatkan guru dan siswa kelas V B SD Negeri Kapasa sebagai responden. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap media komik digital yang dikembangkan. Hasil validasi materi berada pada kategori sangat layak dan ahli media terhadap produk media komik berada pada kategori layak. Adapun hasil respon guru dan siswa untuk produk masing-masing berada pada kategori sangat layak. Berdasarkan semua hasil dari uji alpha oleh ahli materi dan ahli media, dan juga uji beta oleh responden (siswa dan guru) maka dapat disimpulkan bahwa media komik *digital* materi nilai-nilai pancasila pada kelas V B SD Negeri Kapasa dapat dipergunakan sebagai salah satu media belajar.

**Kata kunci:** *Pengembangan, Media Komik Digital, Nilai-Nilai Pancasila*

### Abstract

This research develops digital comic media for fifth grade students of SD Negeri Kapasa. This study aims to produce a valid digital comic media product and to determine the respondents' responses to the developed digital comic media product. This study uses research and development (R&D) research using the Alessi & Trollip development model. The research subjects in this study were students of class V B SD Negeri Kapasa totaling 30 students. The research and development procedure used in this research is the Alessi & Trollip development model which begins with the planning stage, the design stage and the development stage. The resulting product is in the form of digital comic media developed using the Canva application. This study involved two validators, namely the material expert validator and the media expert validator. In addition, it also involved teachers and students of class V B SD Negeri Kapasa as respondents. Validation was carried out to determine the feasibility of the developed digital comic media. The results of material validation are in the very feasible category and media experts for comic media products are in the appropriate category. The results of teacher and student responses for each product are in the very feasible category. Based on all the results of the alpha test by material experts and media experts, and also beta tests by respondents (students and teachers), it can be concluded that digital comic media material for Pancasila values in class V B SD Negeri Kapasa can be used as a learning medium.

**Keywords:** *development, digital comic media, Pancasila values*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini sangatlah pesat, kemajuan dalam bidang teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa saja, anak-anak usia sekolah dasar juga sudah bisa menikmati dari hasil perkembangan teknologi saat ini. Pesatnya kemajuan teknologi tentu saja akan berdampak pada segala bidang, salah satunya adalah pendidikan. Siswa pada era saat ini dikenal dengan sebutan *digital native*, dimana mereka memiliki karakteristik terbiasa dengan struktur kognitif yang melompat-lompat, mampu melakukan beberapa kegiatan dalam waktu bersamaan, misalnya mendengarkan musik sambil membaca, dengan tetap dapat memahami bacaan yang dibacanya. Siswa yang merupakan *digital native* ini sangat familiar dalam menggunakan perangkat digital dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teknologi atau perangkat digital yang mereka miliki. Dengan karakter ini, maka siswa adalah *digital native* akan lebih mudah belajar dengan menggunakan teknologi.

Oleh karena itu peran pendidikan dan teknologi dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana yang dilakukan manusia untuk membentuk kemampuan, kualitas dan potensi yang ada dalam diri seseorang untuk menjalankan segala aspek kehidupan. Sehubungan dengan hal tersebut menurut Darniyanti (2021) pendidikan dijadikan acuan dalam menilai maju mundurnya sebuah bangsa. Semakin baik pendidikan sebuah bangsa maka semakin maju bangsa tersebut, karena melalui pengalaman belajar peserta didik lebih menyenangkan pendidikan dapat membentuk karakter bangsa.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 yang menyatakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan dari sistem pendidikan ialah peran dari guru, bahwa seorang guru harus mempunyai kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi berfungsi untuk mengembangkan diri dan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran yang dimana pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran yaitu dengan

menyediakan media pembelajaran berbasis digital.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini yaitu penggunaan media. Menurut Slameto (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan, untuk merangsang perhatian, minat, pikiran & perasaan siswa pada aktivitas belajar, untuk mencapai tujuan belajar karena siswa lebih tertarik dan semangat belajar menggunakan media yang berbasis digital, contohnya penggunaan media komik yang dikombinasikan dalam bentuk digital. Perkembangan teknologi dapat dikombinasikan dengan keunggulan komik untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Salah satu media yang menarik bagi siswa adalah komik.

Komik adalah sebuah bentuk sajian cerita yang berseri tentang gambar-gambar yang menarik. Terdapat cerita-cerita yang sederhana, dipahami isinya, dan mudah ditangkap didalam sebuah komik, sehingga wujud komik sangat disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Hendrik (2022) Dengan media komik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi tentang nilai-nilai Pancasila. Selain itu siswa tidak akan bosan dimana siswa masih sangat suka mempelajari suatu hal dengan melihat gambar sebuah komik yang akan dipakai untuk menjadi media dalam proses pembelajaran, dimana nantinya akan membantu siswa dalam memahami pelajaran tentang nilai-nilai Pancasila.

Terkait hal tersebut, peneliti memilih media komik digital untuk diterapkan dalam pembelajarn PPkn yang merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini mengisyaratkan besarnya peran lembaga pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Para siswa harus memahami, memaknai, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya agar dapat menjadi pedoman hidup dan dapat terhindar dari pengaruh yang dapat merusak moral (Perdana, 2022). Materi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran di kelas jika tidak disampaikan dengan baik maka akan dapat menimbulkan kebosanan dan materi tidak dapat diterima dan diamalkan dengan baik oleh siswa, maka perlu adanya suatu media yang menarik dan menyenangkan seperti media komik digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2022 di SD Negeri Kapasa, peneliti menemukan bahwa pada saat pembelajaran

guru hanya terpaku pada sumber belajar berupa buku tanpa menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Guru kesulitan menentukan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media yang digunakan hanya terpaku pada buku saja, dan ini menyebabkan siswa bosan saat belajar, mengantuk dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran selain permasalahan yang ditemukan saat observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Kapasa, wali kelas V tersebut mengatakan bahwa pada proses pembelajaran media yang digunakan hanya terpaku pada buku saja. Tidak ada media baru atau media yang kreatif digunakan saat proses belajar, dalam satu kelas terdapat 30 siswa, yang artinya memiliki 30 macam karakteristik yang berbeda. Dilihat dari analisis kebutuhan siswa dan guru, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam memperoleh materi pembelajaran seperti media komik digital yang didalamnya terdapat gambar, teks dan lain sebagainya. Serta guru membutuhkan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat memudahkannya dalam menyampaikan materi dengan cara menambahkan sebuah gambar dan animasi pada materi pembelajaran sehingga membutuhkan media komik digital.

Penelitian sebelumnya Musdalifah (2019) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang, Hasil yang diperoleh dalam penelitiannya menyatakan bahwa media komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, memenuhi kepuasan siswa, serta siswa lebih tertarik dan semangat belajar menggunakan media yang berbasis digital seperti media komik digital. Penelitian Respati, dkk (2022) dengan judul Analisis kebutuhan komik digital sebagai media pembelajaran daring materi nilai-nilai pancasila, Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa siswa tertarik menggunakan media komik digital pada saat pembelajaran daring sehingga dapat memperdalam materi dan memahami materi dengan baik dengan menggunakan media komik digital materi nilai-nilai pancasila. Sehingga solusi dari beberapa masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media komik digital yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena media komik digital ini memuat beberapa media seperti teks, gambar dan lain sebagainya. Pengembangan media komik digital ini merupakan

alternatif yang dapat di gunakan guru dan siswa karena media ini mudah digunakan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa media komik digital memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Fitriya, ddk (2021) media komik digital layak digunakan karena sebagai penguatan karakter siswa karena dapat menguatkan pemahaman siswa dalam meningkatkan nilai-nilai karakter. Penelitian Respati, dkk (2022) media komik digital layak digunakan karena siswa tertarik menggunakan media komik digital pada saat pembelajaran daring sehingga dapat memperdalam materi dan memahami materi dengan baik dengan menggunakan media komik digital materi nilai-nilai pancasila.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dan juga kebutuhan uji coba produk media komik digital pun sudah tersedia di SD Negeri Kapasa, maka dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V di SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Wibowo, dkk 2021).

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan

potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

## 2.2 Model Pengembangan

Menurut Setyosari (2016) suatu model dapat dikategorikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyediakan sesuatu atau informasi yang susah atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Suatu model pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dipercaya oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja dalam hal pengembangan teori dan juga penelitian.

Model pengembangan terdiri atas model yang konseptual dan juga model yang prosedural. Adapun model konseptual merupakan model yang dimana sifatnya analitis yang memberikan ataukah mengemukakan komponen produk yang senantiasa akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya. Sedangkan model prosedural adalah suatu model deskriptif yang memberikan gambaran alur ataukah berbagai strategi prosedur yang mesti diikuti untuk dapat memperoleh suatu produk. Adapun model-model prosedural yang biasanya kita temui di dalam model rancangan sistem pembelajaran, diantaranya yakni model Alessi dan Trollip, 4d, Addie, dll.

Salah satu model yang banyak digunakan dalam pengembangan media komik digital yaitu model Alessi dan Trollip. Admadja dan Marpanaji (2016) menyebutkan bahwa model pengembangan Alessi dan Trollip adalah model yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Trollip. Secara umum model pengembangan ini terdiri atas tiga atribut dan juga tiga tahapan. Ketiga atribut ini yaitu atribut standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project management*). Dan untuk tiga tahapannya yaitu: perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Atribut standar (*standards*) adalah titik awal atau dasar dari proyek yang akan dikembangkan nantinya, evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*) adalah standar evaluasi yang dilakukan pada proyek yang dimana hanya berguna apabila pengembang menerapkan secara konsisten di seluruh proyek, dan manajemen proyek (*project management*) adalah kegiatan yang

dilakukan di saat pengembang melakukan kontrol yang tepat pada keseluruhan aspek dari pengembangan proyek.

Tahap perencanaan (*planning*) adalah tahapan yang dimana peneliti lakukan yaitu menentukan suatu tujuan tertentu dan juga arah untuk pengembangan produk. Tahap desain (*design*) adalah tahapan yang dimana terhubung dengan ide pengembangan konten awal. Dan tahap pengembangan (*development*) merupakan implementasi dari tahap desain.

## 2.3 Pengertian Media Komik Digital

Media komik digital sedang banyak dimianti untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan abad 21 ini. Komik memiliki bentuk cerita menyeluruh dengan sajian gambar yang menarik dan dilengkapi tulisan yang dapat menjelaskan isi cerita agar mudah dipahami oleh pembaca dari semua kalangan dimulai dari anak-anak, hingga orang dewasa Arthur & Noelaka (2019).

Media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Firmadani 2020). Media juga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran (Kharisma, 2022). Dimana dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk mengurangi penggunaan metode ceramah dan diganti dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan penggunaan media mampu membantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih bermakna dan menjadi lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efisien dan efektif.

Menurut Hendrik (2022) komik adalah sebuah bentuk sajian cerita yang berseri tentang gambar-gambar yang menarik. Terdapat cerita-cerita yang sederhana, dipahami isinya, dan mudah ditangkap didalam sebuah komik, sehingga wujud komik sangat disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Menurut Rochmawati (2020) komik menyajikan sebuah narasi yang dirancang menggunakan gambar dengan desain gambar yang memiliki batasan sekat atau kota (panel) pada setiap alur ceritanya dan dilengkapi teks verbal yang runtut untuk mempermudah memahami isi cerita.

Sedangkan definisi dari digital sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu, berhubungan dengan penonton, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah

komik yang digunakan tidak memakasi *Printed material* yaitu dengan menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasanya dilakukan oleh mesin pintar computer, *gadget*, *smartphone* dan sejenisnya. Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya Riwanto & Wulandari (2018).

#### 1) Digital Production

Digital Production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini dilakukan 10% on screen, tidak sekedar proses manipulasi dan oleh digital semata

#### 2) Digital Form

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan formal), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spira. Kemampuan kedua dari berbentuk komik secara digital adalah *factor waktu* yang terhubung *timeless*. Jika komik berbentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa di transfer ke dalam berbagai macam media kemampuan ketiga adalah kemampuan *multimedia*, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktifitas, suara dan sebagainya. Kemampuan *multimedia* bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

#### 3) Digital Delivery

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya sari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilah *only one dick away*. Sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaliknya diperhatikan dalam digital delivery adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses

dan *bandwit*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

#### 4) Digital Convergence

Digital Convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai genre, animasi, film. *Mobile content*, dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media komik digital adalah media komik yang berbentuk digital form berbasis elektronik yang tak hanya menampilkan alur cerita saja, melainkan didalamnya dapat disisipkan genre, animasi, game, film, atau aplikasi yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online maupun melalui gadget tertentu.

## 3 METODE PENELITIAN

### 3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sutarti & Irawan, 2017, h. 5). Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, konsep, metode, alat, program atau cara yang dapat membantu mempermudah dan mengatasi permasalahan yang dihadapi manusia.

Penelitian pengembangan bidang pendidikan berupaya menciptakan produk yang bermanfaat dan dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan. Penciptaan produk tersebut dapat berupa penyusunan model pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar atau bahan praktik. Selain itu, dapat pula berupa software yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu model penelitian Alessi dan Trollip. Produk pengembangan Alessi dan Trollip meliputi tiga tahap penting yaitu *Planing, Design, dan Development*. Pertama adalah Tahap *Planing* (Perencanaan) dilakukan dengan lima langkah yaitu: 1) Analisis Kebutuhan, 2) Analisis Karakteristik Siswa, 3) Analisis Potensi Pengembangan Produk, 4) Menentukan Ruang Lingkup Kajian, dan 5) mengumpulkan Bahan dan Sumber yang

Dibutuhkan. Kedua adalah Tahap *Design* (Desain) dilakukan dengan empat langkah yaitu: 1) Mengembangkan Konten Awal, dan 2) Membuat Garis Besar Isi Media (GBIM), 3) Membuat *Flowchart*, 4) Membuat *Storyboard*. Tahap terakhir yaitu Tahap *Development* (Pengembangan) dilakukan dengan lima langkah yaitu: 1) Produksi Produk, 2) Uji Alpha, 3) Revisi, 4) Uji Beta, dan 5) Revisi Akhir.

**3.3 Instrumen Penelitian**

1. Instrumen penilaian media diberikan kepada validator media. Validasi media ini bertujuan untuk mengukur ketepatan media yang digunakan dalam penelitian.
2. Instrumen penilaian materi/isi media komik digital diberikan kepada validator materi/isi. Validasi materi/isi bertujuan untuk mengukur materi/isi yang digunakan dalam penelitian.
3. Instrumen (angket) tanggapan guru dan siswa yang diberikan kepada validator angket.

**3.4 Analisis Data**

Apabila data telah diperoleh, langkah selanjutnya yaitu teknik analisis data. Pada tahap ini, diperoleh dua data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari saran, tanggapan serta masukan dari lembar validasi ahli media, ahli materi, guru serta siswa. Sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil analisis dan pengelolaan data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala likert., sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Skala Likert**

No.	Rentang Skor	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	26% - 50%	Tidak layak
4.	0% - 25%	Sangat tidak layak

Sumber: Sugiyo (2017)

**4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1. Hasil Penelitian**

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa “ Media Komik Digital pada Siswa Kelas V di SD Negeri Kapasa”. Adapun penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan Model Allesi & Trollip (2001) yang dimodifikasi dengan tahapan pengembangan: perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Berikut dijelaskan mengenai hasil dari setiap langkah pengembangan media media komik digital berbasis digital menggunakan model Allesi & Trollip:

Gambar 1 Tampilan Judul



Gambar 2 Tampilan Sampul



Gambar 3 Tampilan Kata Pengantar



Gambar 4 Tampilan Daftar Isi



Gambar 5 Tampilan Isi Materi



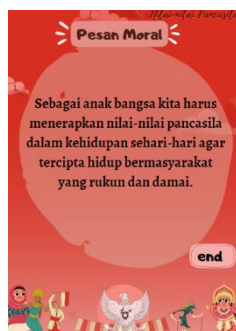
Gambar 6 Tampilan Evaluasi



Gambar 7 Profil pengembang



Gambar 8 Tampilan Profil Pengembang



## 4.2 Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sutarti & Irawan, 2017, h. 5). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru berupa media komik digital menggunakan aplikasi *canva*. Landasan pengembangan media komik digital ini dibuat berdasarkan hasil observasi siswa kelas V SD Negeri Kapasa yang menyatakan bahwa siswa lebih gemar menggunakan media yang bergambar, dll.

Media komik digital dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para siswa, mengefektifkan proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya (Riwanto, 2018). Media komik digital dikembangkan memuat mata pembelajaran PPKn dengan tema organ gerak hewan dan manusia dengan materi nilai-nilai Pancasila. Materi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran di kelas jika tidak disampaikan dengan baik maka akan dapat menimbulkan kebosanan dan materi tidak dapat diterima dan dijamin dengan baik oleh siswa, maka perlu adanya suatu media yang menarik dan menyenangkan seperti media komik digital.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Alessi & Trollip (2001) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu Perencanaan (*Planning*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*). Pada tahap pertama yaitu perencanaan, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis potensi, menentukan ruang lingkup kajian serta mengumpulkan bahan dan sumber yang dibutuhkan. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu desain, peneliti mengembangkan ide konten awal, lalu merumuskan Garis Besar Isi Media (GBIM) serta membuat *flowchart* dan *storyboard*. Selanjutnya Pada tahap pengembangan semua konten disatukan menjadi satu file berisi teks dan gambar. Setelah itu pada tahap ini unsur-unsur yang telah digabungkan kemudian di *ekspor* dalam bentuk *pdf* kemudian *pdf* diconvers menjadi *flipbook*, sehingga program yang dihasilkan berupa *link* media komik digital.

Setelah mengembangkan produk dilakukan uji alpha. Pada uji alpha akan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengukur sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan dan dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran dan

perbaikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tanti, Isnadi, & Maison (2020), menurutnya penilaian dalam proses validasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian, kelebihan, dan kekurangan yang terdapat dalam media yang dikembangkan. Menurut Carolin, Astra, & Suwiwa (2020) apabila terdapat saran dari para ahli, maka peneliti harus melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan agar produk yang dibuat menjadi lebih sempurna dan layak digunakan. Setelah itu dilakukan uji beta yang dilakukan pada responden (siswa dan guru). Hasil dari uji beta selanjutnya akan digunakan untuk melakukan revisi akhir.

Selanjutnya revisi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Dra.Nurfaizah AP, M.Hum., mendapatkan hasil skor persentase kelayakan 87,5 % dengan kategori sangat layak. Selain itu komentar yang diberikan yaitu pada evaluasi media sebaiknya diberikan petunjuk pengajuan soal.. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media yaitu Dra. Amrah. S.Pd., M.Pd mendapatkan hasil skor persentase kelayakan 75% dengan kategori layak. Berdasarkan komentar dilakukan revisi produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

Produk yang dinyatakan sangat layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukannya uji beta oleh responden yaitu siswa dan guru kelas V SD Negeri Kapasa. Masing-masing siswa memberikan penilaian melalui angket terhadap media komik digital yang dikembangkan. Dari hasil respon siswa sebesar 79,33% yang dapat dikategorikan sangat layak, dimana yang lebih menonjol yaitu tampilan produk, dikarenakan siswa lebih senang atau antusias dalam proses pembelajaran jika media komik yang digunakan menarik karena terdapat warna yang cerah, animasi, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi sehingga siswa menilai bahwa media komik digital lebih menarik, berdasarkan tabel penilaian responden siswa berada pada kategori sangat baik. Adapun hasil penilaian guru sebesar 88,33% yang dapat dikategorikan sangat layak, dimana lebih menonjol yaitu isi materi, dimana guru lebih memperhatikan bagaimana produk media komik tersebut dalam menyampaikan materi atau menyusun materi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi dalam media komik tersebut. Berdasarkan respon siswa dan guru dapat dinyatakan bahwa media komik digital sangat layak.

Hasil dari pengembangan media komik digital ini adalah berupa link media yang diakses melalau *handphone*, *tablet* maupun *laptop*. Kemudian siswa

mengakses link media komik yang telah dibuat, setelah itu siswa membaca isi komik lalu di akhir siswa menjawab evaluasi yang ada pada media komik tersebut. Produk ini memungkinkan siswa belajar mandiri di rumah sehingga lebih mengefisienkan waktu pembelajaran. Produk ini mempermudah siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam belajar serta materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan baik oleh siswa melalui media komik digital. Hal tersebut dikuatkan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Musdalifah (2019) mengembangkan media komik digital pada pembelajaran Matematika karena siswa lebih tertarik dan semangat belajar menggunakan media yang berbasis digital seperti media komik digital. Tampilan desain pada produk ini menarik bagi siswa karena menggunakan warna cerah dan lembut, selain itu dilengkapi dengan gambar. Siswa juga dapat meninjau tingkat ketercapaian belajarnya dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh produk. Selain itu aktifitas belajar dapat diatur sendiri oleh siswa maupun dengan bantuan orang tua dirumah.

## 5 KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Hasil Pengembangan media komik digital untuk siswa kelas V SD dibuat sebagai sarana yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media komik digital dengan menggunakan model Alessi and Trolip yang sesuai dengan kebutuhan siswa yakni dengan memperhatikan karakteristik dan gaya belajar siswa serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media, serta respon guru dan siswa kelas V dapat disimpulkan yakni media komik digital dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

### 5.2. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif siklus air berbasis digital diantaranya adalah:

1. Pengembangan media komik digital ini diharapkan dapat menjadi pendukung dalam



- membantu guru dalam melaksanakan program pembelajaran.
2. Pengembangan media komik digital diharapkan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik lagi.
  3. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap kelayakan yaitu dengan melihat kevalidan dan respon responden terhadap produk sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dijadikan salah satu referensi dalam melakukan penelitian pengembangan serta dapat mengembangkan media ini ketahap selanjutnya yaitu mengetahui keefektifan atau hasil belajar siswa terhadap media komik digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). *Pengembangan multimedia pembelajaran praktik individu instrumen pokok dasar siswa SMK di bidang keahlian karawitan*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173-183.
- Arthur, R., & Neolaka, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 8(1), 4046. [http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/j\\_pensil/article/view/10628/6804](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/j_pensil/article/view/10628/6804)
- Benaziria, B. (2018). Mengembangkan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jupii: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11-20.
- Ketetapan MPR RI No. XVIII/MPR/1998 tentang Pencabutan Ketetapan MPR RI No II / MPR / 1978 tentang Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (Eka Prasetya Pancakarsa) dan Penetapan tentang Penegasan Pancasila sebagai Dasar Negara.
- Ngura, E. T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhayati, S. (2019). Pendidikan Karakter Siswa melalui Program Pembiasaan di SDN Pancasila Lembang Bandung Barat. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 61-68.
- Nurholisa, N., Legiani, W. H., & Nida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Fenomena Sosial Pada Mata Pelajaran PPKn di SMAN 1 Mancak. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 298- 306.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 16 Tahun 2007. Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru.
- Permendikbud Nomor 22 tahun 2016. *Prinsip Pembelajaran*.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1). <https://ejournal.unugh.ac.id/index.php/pancar/article/view/195>
- Sanjaya, W. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi Guru. Jakarta: Depdiknas.
- Sherly, S., Nurmiyanti, L., Firmadani, F., Safrul, S., Nuramila, N., Sonia, N. R., ... & Hardianto, H. (2020). *MANAJEMEN PENDIDIKAN (Tinjauan Teori dan Praktis)*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susila, I. N. A., & Karmini, N. N. (2019). Nilai-Nilai Pancasila Dalam Cerita Rakyat Bali Sebagai Pembelajaran Dan Penanaman Karakter Bangsa. *Suluh Pendidikan*, 17(2), 101-114.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Syahril, A. (2022). Hendrik (2022). Study of SNPP-VIIRS Satellite Image for Estimation Surface Gill Nets Fishing Ground in Semarang Waters, Central Java, Indonesia. *IJIRAE: International Journal of Innovative Research in Advanced Engineering*, IX, 75-85 doi: <https://doi.org/10.26562/ijirae.2022.v0902.06> Editor-Chief: Dr. A. Arul Lawrence Selvakumar, Chief Editor, IJIRAE. History Manuscript Reference No: IJIRAE/RS/, 2022.
- Ulfa, M. S., & Nasryah, C. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pop- Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 10-16.

Wibowo,W. (2019). Komik Iklan Komik. Dekave,12(2),52-64.<https://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/3524>

Wibowo, A. P., Dewayani, E. K. U., & Budiono, B. (2021). Pengembangan menejemen produk kuliner pada siswa lembaga pelatihan sosial rinjani skill development center universitas muhammadiyah malang. *Abdimas Siliwangi*,

4(2), 179-187.

Ketetapan MPR RI No. XVIII/MPR/1998 tentang Pencabutan Ketetapan MPR RI No II / MPR / 1978 tentang Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (Eka Prasetya Pancakarsa) dan Penetapan tentang Penegasan Pancasila sebagai Dasar Negara.