



---

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh

Farhan Saefudin Wahid<sup>1)</sup>, Alim Mutaqin<sup>2)</sup>, Yasin<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhadi Setiabudi; Jl. Pangerah Diponegoro No.2. KM.2 Rw. 11, Pesantunan, Kec. Wanasari, Kab. Brebes, (0283) 6199000

Email: <sup>1</sup>[farhansaefudinwahid@gmail.com](mailto:farhansaefudinwahid@gmail.com), <sup>2</sup>[alimmutaqin182@gmail.com](mailto:alimmutaqin182@gmail.com),  
<sup>3</sup>[yasinwiralodra@gmail.com](mailto:yasinwiralodra@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tentang pengembangan media pembelajaran komik digital yang sebelumnya dikembangkan dengan model Borg & Gall.. Uji Coba yang dilakukan dalam penelitian ini melalui ahli materi, ahli media dan siswa yang berjumlah 27 untuk menilai pembelajaran daring menggunakan media komik digital dalam uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang dipilih menggunakan teknik random sampling. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan kuesioner angket untuk menilai kelayakan media pembelajaran komik digital. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring menunjukkan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring. Hal ini disimpulkan dari rata-rata nilai yang telah diperoleh dari ahli materi, ahli media, siswa dalam uji coba satu-satu maupun secara berkelompok dan siswa dalam uji coba lapangan.

**Kata Kunci: Media komik digital, siswa SD.**

### PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 37 ayat (1) dan (2) PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh peserta didik pada jenjang pendidikan dasar, menengah sampai perguruan tinggi (Undang-undang No 20 Tahun 2003, 2003). PKn dipelajari oleh peserta didik dengan tujuan agar memiliki rasa cinta tanah air dan nilai-nilai dari adat dan budaya asli Indonesia. Proses pembelajaran PKn memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang Indonesia dari sabang sampai merauke. Rasa cinta tanah air akan tumbuh dan berkembang dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Rasa cinta tanah air akan diimplikasikan oleh peserta didik sesuai dengan kehidupan yang dijalani baik dari segi sosial, bidang pekerjaan dan lainnya dalam kehidupan.

Kegiatan *transfer of knowledge* yang terjadi dalam pembelajaran PKn adalah kegiatan

*transfer of knowledge* yang menjenuhkan. Pembelajaran PKn yang kurang implikatif dan kolaboratif dalam kegiatan *transfer of knowledge* dianggap peserta didik sebagai pembelajaran yang membosankan. Kebanyakan peserta didik memiliki penilaian bahwa mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memiliki sifat formalitas dan membuang-buang waktu, anggapan tersebut menyimpulkan bahwa mata pelajaran PKn bagi peserta didik adalah mata pelajaran yang tidak penting (Widiatmaka, 2016).

Pendidik merupakan salah satu sumber pertama yang memiliki tanggung jawab atas kesimpulan yang ada. Pendidik dalam kegiatan proses pembelajaran monoton akan menimbulkan ruang kelas yang tidak kondusif dan pasif karena peserta didik hanya diam dan mendengarkan ucapan guru tentang materi pelajaran yang tidak dimengerti siswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Pembelajaran PKn secara daring dalam masa



pandemi Covid-19 ini membuat pendidik harus melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik secara aplikatif dan kolaborasi, sehingga peserta didik tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Matrona, 2016). Media visual dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mengerti tentang materi yang dipelajarinya. Media visual memiliki sifat untuk membangun minat dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan *transfer of knowledge* dalam pembelajaran secara daring. Namun belum banyak guru PKn yang menggunakan dan mengembangkan media visual khususnya di tingkat sekolah dasar. Media visual dikenal juga dengan nama media grafis. Media grafis yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn adalah sebagai berikut: bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik. Setiap jenisnya memiliki keunggulan dalam penggunaan masing-masing namun yang paling populer adalah komik (Sudjana & Rifa'I, 2017: 69).

Materi PKn pada musim pandemi Covid-19 ini diberikan melalui metode komunikasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan cara tematik untuk sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena pemerintah Indonesia mengeluarkan berbagai protokol (kebijakan) di antaranya PP (Peraturan Pemerintah) nomor 21 tahun 2020 yang mengatur tentang PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sebagai bagian dari upaya Percepatan Penanganan Corona Virus Disease (COVID-19). Kebijakan ini bertujuan untuk menghambat dan memutus mata rantai penularan virus korona agar tidak menyebar lebih luas lagi (PP No 21 Tahun 2020, 2020).

Saat ini dalam masa pandemi Covid-19 pembaca komik lebih memilih untuk membaca komik digital. Pada tahun 2020 para pembaca di Indonesia sangat aktif dalam membaca komik digital, karena dampak dari masa pandemi Covid-19. (Inilah.com, <https://teknologi.inilah.com/read/detail/2317194/indonesia-pembaca-aktif-terbanyak-line-webtoon>, pada Tanggal 15 Agustus 2020).

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka peneliti memiliki ketertarikan bahwa mata pelajaran PKn melalui komik digital akan menumbuhkan minat belajar dan motivasi belajar bagi peserta didik.

Komik digital memiliki banyak perkembangan dalam kegiatan transfer of knowledge. Komik digital yang dapat dijadikan media pembelajaran adalah komik digital pembelajaran yang sudah memiliki validasi dari para ahli yang kemudian diuji sampai memenuhi syarat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PKn.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha sadar pemerintah dalam menanamkan konsep kebangsaan yang multi dimensional yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan tentang penanaman nilai-nilai kewarganegaraan (*civic values*) atau nilai kebangsaan, sosiologi politik/masyarakat politik, demokrasi dan persiapan anak bangsa untuk berparti sipasi dalam proses politik secara menyeluruh) agar menjadi warga negara yang baik. Karena itu penanaman nilai-nilai kewarganegaraan (*civic values*) melalui dunia pendidikan agaknya semakin menemukan momentumnya dalam transisi menuju demokrasi yang sedang berlangsung di Indonesia. Sebab cara yang paling strategis untuk “mengalami demokrasi” adalah menyelenggarakan pendidikan kewarganegaraan yang di dalamnya terkandung upaya sosialisasi, deseminasi, dan aktualisasi sistem nilai (Subadi, 2007).

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban seorang warga negara, sehingga segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak menyimpang dari apa yang diharapkan (Ismail dan Sri Hartati, 2020). Karena nilai pentingnya, pendidikan ini telah diterapkan sejak dini di setiap arena pendidikan dari paling awal hingga perguruan tinggi, sehingga para penerus bangsa menjadi kompeten dan siap menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Tujuan utama dari



pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran akan negara, sikap dan perilaku yang mencintai tanah air dan membangun budaya bangsa, wawasan tentang negara kepulauan, dan ketahanan nasional dalam penerus bangsa masa depan yang sedang dan sedang belajar dan akan menguasai pengetahuan ilmiah dan teknologi serta seni.

Pembelajaran PKn lebih banyak didapatkan peserta didik di dalam lingkungan sekolah, Pendidik memiliki tanggung jawab dalam bidang kurikulum non-disipliner karena tidak memiliki pengetahuan kewarganegaraan yang baik, sehingga membuat kegiatan *transfer of knowledge* menjadi pasif dan membosankan (Nogueira & Moreira, 2012). Mempertimbangkan bahwa guru bergantung pada pengetahuan konten pedagogis mereka, yaitu, kemampuan mereka untuk mengubah topik atau mata pelajaran tertentu dan untuk mengajar dengan cara yang efektif, berguna dan menarik, guru PKn kurang terlatih dalam berbagai dimensi. Hal ini sangat disayangkan karena guru adalah ujung tombak pembelajaran di sekolah. Masalah kontroversial sangat mungkin ditangani dalam konteks kewarganegaraan. Analisis yang akurat tentang karakteristik peserta didik dan perbedaannya, bersama dengan interpretasi yang benar dari konteks siswa dan sekolah dalam pembelajaran PKn. Sehingga guru PKn idealnya tidak hanya membelajarkan materi tetapi mengajak peserta didik untuk berpikir kritis. Peserta didik sebagai pemeran utama dari masyarakat kelak harus mampu menyoroti permasalahan-permasalahan yang ada di dalam masyarakat, yang berbangsa dan bernegara. Pendidik dituntut untuk melatih peserta didik dalam menganalisis dan memecahkan masalah dalam bidang kewarganegaraan, sehingga pembelajaran di dalam kelas bersifat nyata.

Pendidik dan pembuat kebijakan dalam mata pelajaran PKn harus mempertimbangkan konteks dan pengaruh yang berbeda ketika mempengaruhi bagaimana ideologi pendidikan kewarganegaraan itu terbentuk dan menciptakan

pembelajaran yang bermakna dalam ruang kelas pembelajaran (Knowles & Castro, 2019). Diskusi dan proses pembelajaran mengajak peserta didik untuk berpikir dan menemukan pemecahan masalah kewarganegaraan. Melalui pembelajaran tersebut peserta didik akan terlatih dan lebih siap saat menghadapi kehidupan nyatanya kelak ketika sudah menjadi warga negara dewasa.

Komik merupakan media pembelajaran yang cukup menarik dan mudah dicerna oleh siswa (Meidyawati & Ws, 2018). Sehingga ketika belajar dengan menggunakan media komik, peserta didik mendapatkan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca dan memahami isi dalam materi tersebut. Perkembangan komik sekarang berbeda dengan dulu, dimana komik pada masa lalu selalu tercetak berdasarkan hasil grafis dari para desainer. Komik pada masa kini diubah peranannya menjadi komik digital. Komik digital merupakan gambar-gambar diam dan tulisan yang membentuk rangkaian cerita dan mampu memberikan gambaran lebih konkrit dan nyata sehingga dapat menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar serta dapat dibaca di perangkat elektronik seperti handphone, laptop dan komputer (Styaningsih et al., 2016).

Media komik digital Integrasi Nasional dalam Bhineka Tunggal Ika merupakan gambar-gambar berbasis keanekaragaman budaya yang membentuk karakter bangsa menjadi kesatuan wilayah Negara. Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran melalui pembelajaran digital seperti saat ini di Masa Pandemi Covid-19. Media komik digital harus dikembangkan sedemikian mungkin untuk keefektifan pembelajaran PPKn yang dilakukan oleh pendidik dalam kegiatan *transfer of knowledge*.

Pembelajaran saat ini yang dilakukan di Sekolah Dasar adalah pembelajaran tematik terpadu, dimana pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari



berbagai standar. Pembelajaran menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik-topik (standar isi) dari mata pelajaran.

Bertolak dalam paparan tersebut, media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran harus dilakukan pengembangan karena saat ini pembelajaran dilakukan secara daring, sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi peserta didik dalam membaca dan belajar lebih lanjut.

**HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL**

**Deskripsi Analisis Kebutuhan**

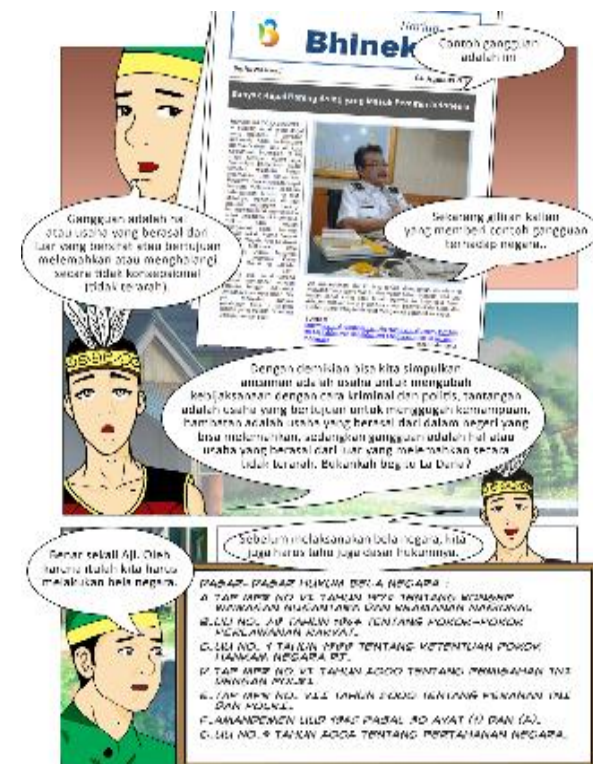
Media pembelajaran komik digital yang berjudul “Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika” untuk siswa Sekolah Dasar di SD Negeri Losari dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan studi pustaka dan studi lapangan selama proses pembelajaran mata pelajaran PPKn pada bulan Januari hingga Mei 2020. Melalui analisis kebutuhan di lapangan dan kegiatan pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa selama kegiatan pembelajaran guru menggunakan buku paket, LKS dan video dari youtube. Selain itu, siswa berpendapat bahwa mereka menginginkan sumber belajar yang bervariasi misalnya dengan menggunakan komik digital sebagai media penguatan dan daya tarik untuk membaca dan memahami isi materi dalam masa Pandemi Covid-19. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran dalam masa Pandemi Covid-19 ini peran orang tua dalam kegiatan proses belajar yang dilakukan oleh anaknya tidak terlalu repot. Hal ini dikarenakan media pembelajaran komik digital merupakan langkah efektif dalam kegiatan *transfer of knowledge* yang dilakukan oleh pendidik.

**Deskripsi Pengembangan Produk Awal**

Pengembangan bahan ajar komik digital dengan tema merajut kebersamaan dalam

kebhinekaan untuk mata pelajaran PKn siswa kelas V berisi hal-hal berikut ini.

KD	Indikator
<b>Mengidentifikasi faktor-faktor pembentuk integrasi nasional dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika</b>	Siswa dapat menyebutkan contoh peran serta warga negara dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.
	Siswa dapat menjelaskan pentingnya konsep integrasi nasional
	Siswa dapat menyebutkan kembali faktor-faktor pembentuk integrasi nasional
	Siswa dapat menganalisis tantangan menjaga keutuhan NKRI
	Siswa dapat menjelaskan kebhinekaan bangsa Indonesia





Pemetaan materi yang tertuang dalam KD dan penjabarannya didalam Indikator materi pelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Judul tampilan di rancang dengan menampilkan tokoh yang ada di dalam komik. Judul disesuaikan dengan tema materi PKn kelas V SD yaitu merajut kebersamaan dalam kebhinekaan. Tampilan materi di rancang dengan memberikan penjelasan berupa dialog dan gambar. Perpaduan antara gambar dan dialog dilakukan untuk memudahkan siswa dalam belajar.

### Hasil Uji Coba Produk

#### 1. Data Uji Coba Pertama

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KD.	4	Baik
2	Menjelaskan KD yang akan dicapai dengan penggunaan media pembelajaran.	5	Sangat baik
3	Media pembelajaran menjelaskan indikator pembelajaran	4	Baik
4	Gaya penggunaan bahasa semi formal.	4	Baik
5	Gaya penulisan bahasa komunikatif	4	Baik
6	Media pembelajaran dapat di gunakan untuk belajar klasikal	3	Cukup baik
7	Struktur berdasarkan kebutuhan siswa.	4	Baik
8	Struktur berdasarkan kompetensi akhir yang akan dicapai	4	Baik
9	Ketepatan gambar dalam menjelaskan materi	4	Baik
10	Ketepatan narasi dalam menjelaskan materi	4	Baik
11	Kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V SD.	4	Baik
12	Kepadatan materi.	4	Baik
13	Kejelasan materi.	4	Baik
<b>Jumlah skor penilaian</b>		52	
<b>Rata-rata</b>		4	Baik

Proses validasi materi pada bahan ajar komik digital dilakukan dengan memberikan produk dalam bentuk *print out* materi, soft-file, dan instrumen penilaian menggunakan angket skala likert kepada ahli materi. Ahli materi kemudian mencermati, memberikan penilaian, saran perbaikan dan memberikan pendapat layak atau tidak layak bahan ajar komik digital untuk di uji coba lapangan. Kedua ahli materi menyatakan bahan ajar komik digital layak untuk di uji coba lapangan dengan melakukan

perbaikan terlebih dahulu. Berikut ini adalah tabel angket validasi ahli materi.

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1	Ketepatan <i>Point &amp; dot</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	5	Baik sekali
2	Ketepatan <i>Image</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
3	Ketepatan <i>Teks</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
4	Ketepatan <i>space</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	5	Baik sekali
5	Ketepatan <i>Line</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
6	Ketepatan <i>Tekstur</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
7	Ketepatan <i>Form</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
8	Ketepatan <i>Tone</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
9	Ketepatan <i>Colour</i> pada desain media pembelajaran komik digital	4	Baik
10	Ketepatan <i>Pattern</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	5	Baik sekali
11	Ketepatan <i>Shape</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
12	Ketepatan <i>Voice, soundaudio</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
13	Ketepatan <i>Frame</i> pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
14	Ketepatan penempatan kata pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
15	Ketepatan Jarak pandang pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
16	Ketepatan Sudut pandang pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
17	Ketepatan Arah pandang pada desain media pembelajaran komik digital.	4	Baik
18	Mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran	4	Baik
19	Memuat substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.	4	Baik
20	Keruntutan cerita	5	Baik sekali
<b>Jumlah skor penilaian</b>		84	
<b>Rata-rata</b>		4,2	Baik sekali

Proses validasi bahan ajar komik digital dilakukan dengan memberikan produk dalam



bentuk *print out*, soft-file dan instrumen penilaian menggunakan angket skala likert. Data evaluasi ahli media di dapat dari kuesioner untuk ahli media. Kuesioner terdiri 20 butir pertanyaan, komentar, saran dan kesimpulan yang di isi oleh ahli materi. Data dari pertanyaan yang diisi oleh ahli materi berupa angka kemudian di konversi kedalam data kualitatif.

## 2. Data Uji Coba Individu Satu-satu

No	Kelas	Nilai rata-rata
1	SD 1	90,50
2	SD 02 Kelas Va	87.00
3	SD 02 Kelas Vb	88.00
4	SD 03 Kelas Va	86.00
5	SD 03 Kelas Vb	85.00

No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Kriteria
1	Ketepatan gambar dalam menjelaskan materi	4.70	Sangat baik
2	Disukai siswa	4.00	Baik
3	Kejelasan materi	4.30	Sangat baik
4	Siswa dapat belajar dengan kecepatannya masing-masing	4.70	Sangat baik
5	Pedoman bagi siswa dalam mengarahkan proses pembelajaran	4.30	Sangat baik
6	Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran	4.70	Sangat baik
7	Dapat digunakan sebagai media utama dalam proses pembelajaran	4.00	Baik
8	Dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran	4.30	Sangat baik
9	Keruntutan cerita	4.30	Sangat baik
10	Media pembelajaran komik digital disukai siswa	4.30	Sangat baik
11	Memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran	4.70	Sangat baik
<b>Jumlah Skor</b>		48.3	
<b>Rata-rata</b>		4.39	Sangat baik

NO	NAMA	KELAS	NILAI	
			PRETES	POST TES
1	Divina Aura	SD 01	70	90
2	Khoirunnisaa	SD 01	60	70
3	Nur Azwalyah	SD 01	70	80
4	Rifia Rahmadiyahani	SD 02	80	90
5	Alima Pradini	SD 02	70	80
6	Shelma Ikhsani	SD 02	80	100
7	Aisyah Az-Zahra	SD 03	70	90
8	Azzahroh i Putri	SD 03	80	80
9	Kaulan Syadida	SD 03	70	90

Uji coba individu satu-satu dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran komik digital secara terbatas, mengidentifikasi kekurangan, dan untuk mendapatkan saran perbaikan terhadap produk. Uji coba individu satu-satu dilakukan dengan menunjuk satu orang siswa dari ketiga kelas diatas untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran komik digital. Penentuan responden menggunakan tehnik *random sampling*, yaitu memilih secara acak dari ketiga kelas tersebut sebagai perwakilan kelas tinggi, sedang dan rendah. Dalam uji coba individu satu-satu ini, peserta didik diminta untuk membaca media pembelajaran komik digital yang sudah dilakukan perbaikan sesuai koreksi hasil dari ahli materi dan ahli media.

No	Komentar dan saran
1	Media pembelajaran komik digital menarik untuk dibaca
2	Bagus, menarik, dan memotivasi dalam pembelajaran
3	Jadi punya keinginan belajar sendiri tanpa disuruh jika belajar menggunakan komik digital

Komentar dari ketiga siswa yang menjadi responden semuanya bersifat positif. Tidak ada saran perbaikan, media pembelajaran komik digital dianggap sudah memiliki kualitas yang baik. Tidak ada kendala dalam pelaksanaan uji coba satu-satu. Karena peneliti menyiapkan perangkat yang dibutuhkan. Siswa hanya membaca, menjawab pertanyaan dan mengisi angket sesuai arahan peneliti.

## 3. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan meminta tiga orang siswa dari kelas tinggi, tiga orang dari kelas sedang dan tiga orang dari kelas rendah untuk memberikan penilaian terhadap bahan ajar komik digital. Penentuan responden menggunakan tehnik *random sampling*. Jumlah responden dalam uji coba kelompok kecil adalah sembilan orang siswa. Dalam uji coba ini siswa diminta mengisi soal pretes, membaca media pembelajaran komik digital yang sudah direvisi sesuai



masuk uji coba satu-satu, menjawab soal post tes dan mengisi angket. Siswa diminta membaca, mengamati dan mencermati tampilan media pembelajaran komik digital kemudian menggunakan hasil pengamatan tersebut sebagai dasar untuk mengisi lembar angket yang dibagikan.

No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Kriteria
1	Ketepatan gambar dalam menjelaskan materi	4.40	Sangat baik
2	Disukai siswa	4.46	Sangat baik
3	Kejelasan materi	4.46	Sangat baik
4	Siswa dapat belajar dengan kecepatannya masing-masing	4.60	Sangat baik
5	Pedoman bagi siswa dalam mengarahkan proses pembelajaran	4.40	Sangat baik
6	Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran	4.46	Sangat baik
7	Dapat digunakan sebagai media utama dalam proses pembelajaran	4.53	Sangat baik
8	Dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran	4.40	Sangat baik
9	Keruntutan cerita	4.40	Sangat baik
10	Media pembelajaran komik digital disukai siswa	4.46	Sangat baik
11	Memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran	4.46	Sangat baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>48,93</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,44</b>	<b>Sangat baik</b>

#### 4. Data Uji Coba Lapangan

NO	NAMA	KELAS	NILAI		KET
			PRETES	POST TES	
1	Alya Azzahra Akhbar	SD 01	70	90	
2	Desmiya Fadhillah	SD 01	60	70	
3	Divina Aura	SD 01	70	80	
4	Khoirunnisaa	SD 01	80	90	
5	Nur Azwaliyah	SD 01	70	80	
6	Afiana Nur Saida	SD 02	80	100	
7	Aulia Fathan Fajriah	SD 02	70	90	
8	Az Zahra Faradisha	SD 02	80	80	
9	Azizah Azahra	SD 02	70	90	
10	Nafariska Rachmania	SD 02	70	80	
11	Aisya Ilmiya	SD 03	70	100	
12	Mareta Putri	SD 03	70	90	
13	Hamra Hilya	SD 03	80	90	
14	Risda Indirawati	SD 03	70	80	
15	Tazkiya Azmina	SD 03	80	100	

Uji coba lapangan dilakukan dengan meminta 5 orang siswa dari kelas atas, 5 orang siswa dari kelas sedang dan 5 orang siswa dari kelas rendah. Siswa yang dijadikan responden ditunjuk dengan menggunakan teknik random sampling. Responden terpilih diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran komik digital. Siswa diminta membaca, mengamati dan mencermati tampilan komik kemudian menggunakan hasil pengamatan tersebut sebagai dasar untuk mengisi lembar kuesioner yang dibagikan

No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata	Kriteria
1	Ketepatan gambar dalam menjelaskan materi	4.46	Sangat baik
2	Disukai siswa	4.46	Sangat baik
3	Kejelasan materi	4.46	Sangat baik
4	Siswa dapat belajar dengan kecepatannya masing-masing	4.60	Sangat baik
5	Pedoman bagi siswa dalam mengarahkan proses pembelajaran	4.40	Sangat baik
6	Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran	4.46	Sangat baik



7	Dapat digunakan sebagai media utama dalam proses pembelajaran	4.56	Sangat baik
8	Dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran	4.40	Sangat baik
9	Keruntutan cerita	4.40	Sangat baik
10	Media pembelajaran komik digital disukai siswa	4.46	Sangat baik
11	Memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran	4.46	Sangat baik
<b>Jumlah skor penilaian</b>		<b>49.12</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>4,46</b>	<b>Sangat baik</b>

### 5. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data tabel hasil penilaian ahli media terhadap kualitas media pembelajaran komik digital diketahui bahwa rata-rata skor penilaian ahli materi memiliki nilai 4. Angka ini dalam tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif menyatakan bahwa skala 5 tergolong dalam kategori baik.

### 6. Analisis Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan data tabel hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran komik digital diketahui bahwa rata-rata skor ahli media sebesar 4.2. Angka ini bila dilihat dalam tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan angka skala 5 tergolong sangat baik. Secara rinci, dari 20 butir soal validasi ahli media 4 butir soal mendapat predikat sangat baik.

### 7. Analisis Data Uji Coba Satu-satu

Berdasarkan tabel diketahui dari 17 butir soal angket, rata-rata skor tanggapan siswa sebesar 4.39. Angka ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif tergolong sangat baik.

### 8. Analisis Data Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan 9 siswa yang menjadi responden sebesar 4.44. Angka ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5.

### 9. Analisis Data Uji Coba Lapangan

Berdasarkan tabel diketahui bahwa rata-rata skor tanggapan siswa sebesar 4.46. Angka ini menurut tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5.

Secara rinci 15 siswa yang bertindak sebagai responden memberikan nilai 4,60 untuk

butir angket nomor 4) Siswa dapat belajar dengan kecepatannya masing-masing. Responden memberikan nilai rata-rata 4,56 terhadap butir angket nomor 7) Dapat digunakan sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Responden memberikan nilai rata-rata 4,46 terhadap butir angket nomor 1) Ketepatan gambar dalam menjelaskan materi, 2) Disukai siswa, 3) Kejelasan materi, 6) Sebagai bahan pendukung proses pembelajaran, 10) Media pembelajaran komik digital disukai siswa, 11) Memudahkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Responden memberikan nilai rata-rata 4,40 terhadap butir angket nomor 5) Pedoman bagi siswa dalam mengarahkan proses pembelajaran, 8) Dapat digunakan sebagai media penunjang pembelajaran, dan 9) Keruntutan cerita.

### Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran komik digital telah melewati tahapan evaluasi. Evaluasi dilakukan bertahap yaitu : 1) uji ahli materi dan ahli media, 2) uji coba individu satu-satu, 3) uji coba kelompok kecil, dan 4) uji coba lapangan. Dari evaluasi tersebut dapat disimpulkan produk akhir media pembelajaran komik digital sudah layak untuk disebarluaskan dan digunakan. Kelayakan tersebut dilihat dari rata-rata skor penilaian ahli materi 4 dengan kategori baik, rata-rata skor ahli media 4.2 dengan kategori nilai sangat baik, rata-rata skor penilaian siswa pada uji coba satu-satu 4.39 termasuk kategori nilai sangat baik, rata-rata skor penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil adalah 4.44 termasuk kategori nilai sangat baik dan rata-rata skor uji coba lapangan adalah 4.46 termasuk kategori nilai sangat baik.

Pengembangan media pembelajaran komik digital memiliki keunggulan. Keunggulan produk ini adalah dapat digunakan untuk belajar mandiri meskipun pada penelitian ini dirancang dengan rancangan klasikal. Penggunaan alat pembelajaran di sekolah yang memfasilitasi penggunaan telepon seluler dan laptop, membuat kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik digital dapat di pelajari mudah agar





peserta didik dapat mengakses komik digital dari rumah masing-masing dan tidak harus berkumpul di dalam kelas dan didampingi guru.

Keunggulan lain produk ini adalah sangat praktis dan gampang digunakan, karena dibuat dalam format PDF. Program PDF ini dapat dibuka melalui laptop dan telepon seluler. Alasan-alasan tersebut menjadikan program ini dipilih sebagai wadah media pembelajaran dalam media komik digital.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, produk media pembelajaran komik digital memiliki kelemahan. Proses pengembangan produk komik digital ini melalui beberapa tahap, sehingga membutuhkan banyak tenaga dan waktu yang cukup lama. Selain itu produk komik digital ini juga melibatkan seorang yang ahli dalam komikus dan tenaga desain grafis supaya media pembelajaran komik digital memiliki kualitas gambar yang bagus. Hal ini membutuhkan biaya yang banyak.

### **Pembahasan**

Media komik digital merupakan salah satu media pengembangan kegiatan proses pembelajaran menggunakan media komik digital sesuai dengan hasil penelitian terdahulu. Penelitian terdahulu yang menjelaskan tentang Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Prestasi Belajar yang telah dilakukan menyatakan hasil bahwa terdapat pengaruh media komik digital terhadap prestasi belajar tematik pada siswa sekolah dasar (Rohmanurmeta & Dewi, 2018). Hasil Penelitian Rohmanurmeta dan Dewi (2018) didukung oleh penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn. Penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat belajar PPKn siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM (Styaningsih et al., 2016). Selain itu, Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman memberikan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media visual terhadap efektifitas

pembelajaran pada keterampilan menyimak cerita (Meidyawati & Ws, 2018).

Pengembangan media komik digital memberikan pengaruh keefektifan bagi Sekolah Dasar Kelas V di SD Negeri Losari, karena peserta didik mendapatkan keterampilan dalam menyimak materi pelajaran, menimbulkan minat baca, dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Media pembelajaran komik digital layak digunakan setelah dilakukan penilaian oleh siswa yang berperan sebagai responden dalam uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Siswa yang menjadi responden uji coba satu-satu memberikan penilaian rata-rata skor 4,39 termasuk kategori sangat baik, siswa yang menjadi responden uji coba kelompok kecil memberikan penilaian rata-rata skor 4,44 termasuk kategori sangat baik dan siswa yang menjadi responden uji lapangan memberikan penilaian rata-rata skor 4,46 termasuk kategori sangat baik. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn KD. 3.5 kurikulum 2013 kelas V SD Negeri Losari Brebes.

#### **Saran**

Saran dalam penelitian ini agar dilakukan pengembangan dengan media aplikasi start-up agar lebih memudahkan peserta didik dalam masa pandemi Covid-19 ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Ismail dan Sri Hartati. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan : Konsep Dasar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara Indonesia* (N. Arsalan (ed.); 1st ed., Vol. 148). CV. Penerbit Qiara Media.  
[http://eprints.ipdn.ac.id/5511/1/Ismail\\_Book\\_-\\_PKN\\_%28Konsep\\_Dasar%29.pdf](http://eprints.ipdn.ac.id/5511/1/Ismail_Book_-_PKN_%28Konsep_Dasar%29.pdf)
- [2] Knowles, R. T., & Castro, A. J. (2019). The implications of ideology on teachers'



- beliefs regarding civic education. *Teaching and Teacher Education*, 77, 226–239.  
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.10.009>
- [3] Matrona. (2016). Upaya Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Dengan Menggunakan Media Visual Di Kelas 1 SDN 59 KM 2 Ngabang Kabupaten Landak. *Jurnal Edukasi*, 14(1), 83–93.  
<https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/edukasi/article/download/287/284>
- [4] Meidyawati, S., & Ws, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman Di Kelas V Sd Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 283–295.
- [5] Nogueira, F., & Moreira, A. (2012). A Framework for Civic Education Teachers' Knowledge. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47(1990), 1179–1183.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.797>
- [6] PP No 21 Tahun 2020. (2020). *PP No 21 Tahun 2021*. 1–8.  
<https://doi.org/10.4324/9780367802820>
- [7] Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2018). Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding SNasPPM*, 3(1), 87–90.  
<https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.105929>
- [8] Styaningsih, H. A., Winarno, & Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar Ppkn Siswapada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran Dan Upaya Penegakan Ham. *Jurnal Profesi Pendidik*, 3(2), 129–140.
- [9] Subadi, T. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan*.  
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/3034/PendidikanKewarganegaraan.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- [10] Undang-undang No 20 Tahun 2003. (2003). Undang-Undang No 20 Tahun 2003. *Undang-Undang No 20 Tahun 2003*, 1(2), 1–15.
- [11] Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam membangun karakter peserta didik di dalam proses pembelajaran. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 13(2), 188–198.  
<https://doi.org/10.21831/civics.v13i2.12743>
- [12] Sudjana, N. & Rivai, A. (2003). *Teknologi Pengajaran*, Jakarta: Sinar Baru Aglesindo.