

MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM MUATAN PELAJARAN IPS TEMA “PAHLAWANKU” KELAS IV SEKOLAH DASAR

Neng Fitri Andriani¹, Arifin Maksum², Prayuningtyas Angger Wardhani³

¹²³Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Kota Jakarta Timur¹²³

andrianineng97@gmail.com¹, arifinmaksum23@gmail.com²,

prayuningtyasangger@unj.ac.id³

Article info:

Received: 1 August 2021, Reviewed: 22 April 2022, Accepted: 24 May 2022

Abstract: *This development research aims to: (1) develop digital comic media products based on character values as social studies learning media in the fourth grade of elementary school, and (2) know feasible the digital comic media based on character values that were developed. The research was carried out in class IV SDN Makasar 06 East Jakarta from October 2020 to July 2021. The research method used was the research and development (R&D) method with the ADDIE development model. Data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. The development of research involving multiple respondents, one expert lecturer's material, one media expert lecturer, one lecturer linguist, and learners in grade IV SDN 06 Makasar East Jakarta, amounting to 12 to assess the feasibility of digital comics media products developed. The results showed that digital comic media based on character values was considered very good. This can be seen based on the average value of the material, media, and language expert validation tests of 93.44% in the very good category, and the student trial score of 96.69% in the very good category. Based on the explanation above, this character value-based digital comic media is included in the very good category, so it is feasible to be used as a learning medium in social studies subject matter in grade IV SD.*

Keywords: *learning media, digital comics, character values*

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan produk media komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar, dan (2) mengetahui kelayakan media komik digital berbasis nilai karakter yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa responden diantaranya, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa, dan peserta didik kelas IV SDN Makasar 06 Jakarta Timur berjumlah 12 orang, untuk menilai kelayakan produk media komik digital yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

media komik digital berbasis nilai karakter dinilai sangat baik. Hal tersebut terlihat berdasarkan nilai rata-rata dari uji validasi ahli materi, media, dan bahasa sebesar 93,44% dengan kategori sangat baik, dan uji coba peserta didik mendapat nilai sebesar 96,69% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penjelasan di atas, maka media komik digital berbasis nilai karakter ini termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS di kelas IV SD.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik digital, nilai karakter

Pendidikan merupakan hal yang penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Peranan pendidikan dalam kehidupan mampu memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan tersebut dapat terjadi pada pribadi dan tingkah laku manusia yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Usmaedi & Alamsyah, 2016).

Pendidikan memiliki tujuan yang telah dirumuskan oleh pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional yang diamanatkan dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, dinyatakan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran dapat berlangsung di lembaga pendidikan formal, nonformal, dan informal. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mengemban tanggung jawab untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Namun sejak bulan Maret 2020, proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal salah satunya pada jenjang SD, berubah drastis secara signifikan akibat adanya virus *COVID-19*. Hal ini membuat semua kegiatan dalam proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah. Kondisi tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi yang dilakukan yaitu melaksanakan pembelajaran secara *daring* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Proses pembelajaran dapat terjadi apabila ada penyampaian informasi atau materi pembelajaran dari guru ke peserta didik. Perkembangan teknologi sangat memberi pengaruh besar dan signifikan terhadap proses pembelajaran terutama yang terjadi saat ini akibat pandemi *COVID-19*. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi memerlukan suatu inovasi baru dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik. Salah satunya yaitu inovasi pada media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bertujuan untuk menyampaikan materi atau informasi pembelajaran sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat yang digunakan dalam rangka untuk lebih menjadi manusia yang cerdas dan berkarakter.

Salah satu muatan pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah IPS. Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2016 tentang standar isi untuk satuan

mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Usmeldi, 2017). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi motivasi, minat, sekaligus hasil belajar peserta didik (Widyawati dan Prodjosantoso, 2015).

Media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi akan lebih efisien dan efektif serta menjadi lebih menarik. Media pembelajaran juga bisa untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam materi pembelajaran untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Menurut Khairi (2016) nilai karakter hendaknya dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran, tidak hanya menyampaikan materi pelajaran semata akan tetapi dapat berisi muatan pesan-pesan moral sehingga membentuk peserta didik

pendidikan dasar dan menengah, dinyatakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Menurut Syaharuddin dan Mutiani (2020) IPS di sekolah dasar

lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep, karena dalam pelajaran IPS mendorong peserta didik untuk memiliki pemahaman sejumlah konsep yang mampu mengembangkan dan melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Menurut Surahman dan Mukminan (2017) IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik sejak dini mungkin menjadi warga negara yang memiliki karakter dan kecakapan sebagai bagian dari makhluk sosial. Tujuan tersebut memberikan sinyal bahwa IPS sebagai bidang studi tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan saja, melainkan juga mengembangkan aspek sikap dan keterampilan sosial. Salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran IPS di sekolah dasar adalah pokok bahasan tentang sejarah.

itu, dalam proses penyampaian materi, guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran yang digunakan

Materi sejarah dalam pelajaran IPS di sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai pembentukan sikap peserta didik. Sesuai dengan silabus Kurikulum 2013 di kelas IV sekolah dasar, materi sejarah yang diberikan meliputi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha pada tema “Pahlawanku”. Materi yang berkaitan dengan sejarah cenderung dianggap peserta didik sebagai materi yang membosankan dikarenakan konsep-konsep dalam ilmu sejarah yang diajarkan bersifat abstrak dan terkesan hanya menghafalkan teori saja.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Makasar 06, didapatkan informasi bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi saat belajar IPS khususnya pada materi sejarah. Peserta didik belum bisa mengetahui dan memahami secara baik mengenai materi pembelajaran tersebut. Selain guru masih monoton dan kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengajar di kelas IV SDN Makasar 06, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas

dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang biasa digunakan guru untuk menyampaikan materi, sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks saja. Guru juga masih kurang terampil dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran, karena ketika dilihat guru sesering menggunakan video pembelajaran yang tidak dibuatnya sendiri melainkan hanya diperoleh atau dicari dengan mudah melalui *youtube*.

Kondisi dengan berbagai permasalahan yang telah diuraikan diatas, menyebabkan peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan hilangnya minat peserta didik untuk belajar IPS. Oleh karena itu, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang bersifat menarik, efektif, dan efisien, agar proses pembelajaran tidak monoton dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan mampu alternatif media pembelajaran dalam menciptakan variasi belajar Afrilyasanti dan Basthomi (2011). Penggunaan komik dalam pembelajaran membuat peserta didik

memahami materi pelajaran secara optimal.

Media pembelajaran yang efektif tidak ditentukan dari mahal atau murahnya media tersebut, melainkan tergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan tahap perkembangan anak termasuk di dalamnya adalah komik. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik SD. Menurut Rahmanadji (2018) komik merupakan media yang menyuguhkan dunia gambar secara melimpah, di mana rangkaian gambar disusun untuk menggambarkan suatu cerita secara runtut.

Menurut Arroio (2011) komik dapat berperan sebagai media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi ilmiah dengan cara visual yang menghibur. Sebagai media visual, komik dapat memacu peserta didik untuk belajar dan menjadi menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Perkembangan komik akhir-akhir ini memang berkembang dengan baik, bagi semua kalangan usia, terutama anak-anak. Menurut Maflani (2020)

dan Septy dkk., (2015) komik sebagai media yang populer dan sangat dekat serta disukai oleh peserta didik SD. Menurut Prayitno dan Faizah (2019) tahapan perkembangan peserta didik SD berada pada ranah operasional konkret, sehingga lebih menyukai bacaan yang menyuguhkan banyak gambar yang menarik, seperti halnya komik. Ketertarikan peserta didik terhadap media komik dapat dijadikan cara untuk mengedukasi nilai karakter ke dalam alur cerita komik.

Seiring dengan kemajuan teknologi, komik dapat dibuat dalam bentuk digital. Menurut Barokah (2014) komik digital merupakan komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik. Komik digital juga menjadi media yang *easy to read* karena mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, komik digital tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun di dalamnya dapat disisipkan *game*, *animasi*, *film*, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati setiap cerita dan penyimpanannya dapat secara *online* maupun melalui gadget tertentu.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sukmanasa dkk.,

(2017) menunjukkan bahwa adanya ketertarikan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media komik digital. Selanjutnya penelitian sejenis yang juga membahas tentang media komik dilakukan oleh Saputro dan Soeharto (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media komik efektif untuk meningkatkan nilai karakter siswa. Hal serupa juga ditemui dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk., (2018) di mana hasilnya menunjukkan bahwa media komik dan kartu disiplin mampu untuk meningkatkan penguatan nilai karakter jujur, disiplin, mandiri, dan religus. Hasil-hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media komik adalah salah satu media alternatif yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang didukung oleh pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti berusaha untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian *Research and Development* (RND) dengan judul: “Pengembangan Media Komik Digital

Berbasis Nilai Karakter Dalam Muatan Pelajaran IPS Tema “Pahlawanku” Kelas IV Sekolah Dasar”.

Media yang dikembangkan peneliti memadukan unsur teknologi dan nilai karakter. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar media pembelajaran sebagai alat penyampai informasi dapat mengintegrasikan teknologi dan nilai karakter ke dalam proses pembelajaran. Manalu dkk., (2017) mengungkapkan bahwa tujuan dari suatu pengembangan nilai karakter yang diintegrasikan ke dalam komik adalah supaya peserta didik dapat memahami pesan-pesan positif yang terkandung di dalam cerita komik, selain itu peserta didik juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan produk media komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran IPS Tema “Pahlawanku” di kelas IV SD, dan (2) mengetahui kelayakan media komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran IPS Tema “Pahlawanku” di kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Ada lima tahap pengembangan model ADDIE, yaitu (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) dan *Evaluation* (evaluasi).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengambil data analisis kebutuhan awal pada tahap pertama model ADDIE yaitu instrumen wawancara. Pengambilan data uji coba ahli dan uji coba peserta didik *one to one* dan *small group* menggunakan instrumen angket atau kuesioner.

Data yang diperoleh dalam angket/ kuesioner kemudian dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif, dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang terdiri dari masukan, komentar, dan saran yang terdapat pada

angket/kuesioner. Hasil analisis tersebut, selanjutnya digunakan untuk merevisi produk.

Selanjutnya, teknik analisis deskriptif kuantitatif, digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket/ kuesioner dalam bentuk deskriptif presentase, dengan skala penskoran yang digunakan yaitu skala Likert.

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan tingkatan persentase digunakan tingkat pencapaian skala 1-4, sebagai berikut.

Tabel 1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	76% - 100%	Sangat Baik
2	51% - 75%	Baik
3	26% - 50%	Kurang Baik
4	0% - 25%	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk media komik digital pada pelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di kelas IV SD. Untuk dapat menghasilkan media komik digital berbasis nilai karakter, peneliti menggunakan tahapan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan.

Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap *analyze* kebutuhan di lapangan. Hasil analisis kebutuhan

didapatkan gambaran umum tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Makasar 06 masih monoton dan kurang bervariasi. Walaupun guru sudah menggunakan media pembelajaran, media tersebut belum bisa mengoptimalkan proses pembelajaran, akibatnya peserta didik kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang bisa menyerap materi secara optimal.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik untuk tertarik belajar sehingga materi yang disampaikan nantinya dapat dipahami peserta didik secara optimal. Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik diantaranya yaitu media komik digital.

Tahap kedua adalah *design*. Pada tahap ini, peneliti menentukan solusi dari pemecahan masalah yang diidentifikasi dengan membuat rancangan. Perancangan ini diawali dengan menyusun rancangan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan di SDN Makasar 06, meliputi: KI, KD yang terdapat pada muatan IPS di tema “Pahlawanku” yaitu KD 3.4 dan 4.4, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari satu kompetensi dasar yaitu Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha.

Setelah merancang sistem pembelajaran, peneliti mulai membuat cerita komik yang disesuaikan dengan materi yang dikembangkan. dan *storyboard* serta memilih *software*

yang akan yang digunakan. Produk media komik digital yang dikembangkan dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu pada tahap ini dilaksankannya pembuatan instrumen penilaian untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu tahap *development*. Pada tahap ini semua yang telah dirancang pada tahap *design* mulai dikembangkan sesuai dengan rancangan awal yang telah dibuat sebelumnya. Berikut hasil dari pengembangan produk media komik digital berbasis nilai karakter untuk muatan pelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di kelas IV sekolah dasar.



Gambar 1. Hasil Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter

Hasil produk tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi, media dan bahasa dengan tujuan untuk mendapatkan saran dan masukan demi perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan dan dapat diketahui kelayakan dari produk. Hasil akhir validasi dan uji kelayakan oleh para ahli, didapatkan rata-rata berkategori sangat baik sehingga media komik yang dikembangkan dinilai valid dan layak untuk diuji cobakan lebih lanjut.

Tahap ke empat yaitu *implementation*. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk kepada peserta didik yang sebelumnya produk telah divalidasi oleh ahli. Uji coba produk dilakukan guna untuk mengetahui respon peserta didik dari

segi kemenarikan dan kelayakan produk. Uji coba dilakukan dengan tahap *one to one* dengan jumlah empat orang dan tahap *small group* dengan jumlah delapan orang.

Tahap terakhir yaitu tahap *evaluation*. Tahap ini dilakukan untuk evaluasi pada data, berdasarkan hasil uji validasi ahli dan uji coba produk ke peserta didik terkait dengan hasil angket yang diberikan serta respon dari subjek uji coba. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media komik digital yang sudah dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Berikut hasil pengujian komik digital oleh para ahli dan uji coba *one to one* dan *small group* disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi, Media, dan Bahasa

No	Responden	Nilai Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	86,67%	Sangat Baik
2	Ahli Media	98,57%	Sangat Baik
3	Ahli Bahasa	95%	Sangat Baik
	Rata-rata	93,44%	Sangat Baik

Sumber : Data Penelitian (tahun 2021)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis nilai karakter diperoleh produk yang valid, dengan nilai rata-rata persentase 93,44% kategori sangat baik, sehingga dapat dilakukan uji coba ke peserta didik.

Selain memberikan penilaian dan memvalidasi produk, terdapat komentar dan saran dari ahli yang bersifat revisi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Berikut masukan, saran dan komentar dari para ahli yang bersifat revisi pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi, Media, dan Bahasa

No	Masukan, Saran, dan Komentar
1	Penulisan kalimat lebih terstruktur dan efektif
2	Memperjelas informasi, wilayah yang menjadi tempat berkembangnya Kerajaan Tarumanegara
3	Tambahkan informasi silsilah Raja yang memimpin Kerajaan Tarumanegara.
4	Memperjelas informasi mengenai daerah-daerah kekuasaan Kerajaan Sriwijaya.
5	Jangan menggunakan kalimat “wahai warga desa” di halaman 8 panel 3 pada cerita komik, namun diganti dengan “wahai rakyat Kerajaan Tarumanegara”
6	Nama peserta didik (Raja) yang terdapat pada soal <i>Quiz</i> diganti dengan nama yang lain, agar tidak menimbulkan kekeliruan dan kebingungan.

Setelah produk divalidasi oleh ahli dengan revisi yang diberikan, sehingga media komik digital dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Selanjutnya produk diuji coba ke peserta didik kelas IV sekolah

dasar. Uji coba dilakukan dua tahap yaitu *one to one* dan *small group*. Berikut ini adalah hasil penilaian uji coba produk pada tahap *one to one* dan *small group* yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Coba *One to One* dan *Small Group*

No	Responden	Nilai Persentase	Kategori
1	<i>One to one</i>	95,13%	Sangat Baik
2	<i>Small Group</i>	98,26%	Sangat Baik
	Rata-rata	96,69%	Sangat Baik

Sumber : Data Penelitian (tahun 2021)

Hasil uji coba produk peserta didik, media komik digital mendapatkan nilai rata-rata persentase 96,69% kategori sangat baik, sehingga media komik digital layak digunakan untuk pembelajaran IPS materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di kelas IV sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, pengembangan media komik digital berbasis nilai karakter memperoleh kategori sangat baik dilihat dari hasil penilaian validasi ahli materi, media, dan bahasa serta uji coba *one to one* dan *small group*.

Hasil *review* ahli materi, seluruh aspek penilaian media komik yang meliputi aspek kurikulum, materi, sistematika penyajian, dan penguatan nilai karakter memperoleh penilaian "**Sangat Baik**". Media komik yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dari kurikulum diperoleh KD, dan indikator serta tujuan pembelajaran. Aspek materi yang meliputi kelengkapan materi, kefaktualan, kesesuaian materi dengan peserta didik kelas IV sekolah

dasar, dan kemenarikan materi yang disajikan, sudah sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik kelas IV sehingga dapat diterjemahkan dengan mudah. Dari aspek sistematika penyajian materi dijabarkan secara runtut dan sistematis, dan dari aspek penguatan nilai karakter, cerita komik sudah mengandung nilai-nilai kepahlawanan seperti semangat perjuangan, tolong menolong, keberanian, rela berkorban dan pantang menyerah.

Hasil *review* ahli media, seluruh aspek penilaian komik yang meliputi grafika, penyajian, pengoperasian media, dan kebahasaan, memperoleh penilaian "**Sangat Baik**". Komik didesain dengan menggunakan komponen-komponen multimedia artinya gambar, animasi, teks, audio atau *dubbing* dan tatak letak pada komik disajikan dalam satu keterpaduan agar lebih menarik dan membuat peserta didik lebih mudah memahami isi dari komik. Tampilan komik dibuat berwarna, agar dapat memberikan estetika yang menjadikan komik digital memiliki daya tarik dan menimbulkan motivasi. Salah satu kriteria untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan karakteristik

perkembangan peserta didik adalah media harus berwarna dan atraktif (Hasnida, 2016).

Petunjuk penggunaan media komik digital disampaikan dengan jelas. Aspek kebahasaan pada komik singkat, dan padat sesuai dengan perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik sekolah dasar, agar bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh peserta didik. Menurut Asyar (2021) penggunaan bahasa yang baik, singkat, padat, dan jelas dapat mempermudah peserta didik memahami maksud yang terkandung dalam sebuah media.

Hasil *review* ahli bahasa, memperoleh penilaian **sangat baik**. Media komik digital sudah menggunakan kaidah kebahasaan yang baik dan benar seperti dalam penggunaan kosakata yang familiar, bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga bahasa yang digunakan dapat dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Menurut Jayanti (2017) penggunaan kosakata yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dapat membantu pemahaman peserta didik dalam menyerap suatu informasi.

Berdasarkan uji coba peserta didik dengan tahap *one to one* dan *small group*, memperoleh kategori **sangat baik**. Untuk mencapai kategori tersebut ada beberapa hal yang membuat peserta didik tertarik dan antusias belajar, yakni, (1) tampilan media komik sangat menarik dan membuat peserta didik penasaran dengan isinya, (2) isi cerita komik mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, dan (3) penggunaan media komik digital mudah digunakan, dan dapat diakses melalui *Smartphone* android dan Laptop.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media komik digital berbasis nilai karakter untuk muatan pelajaran IPS Tema “Pahlawanku” materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di kelas IV SD. Dalam pengembangan ini, model ADDIE disusun secara terprogram dan sistematis oleh peneliti pada setiap tahapannya, agar mampu menjadi solusi dari masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, media komik digital berbasis

nilai karakter, menunjukkan hasil yang valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan penilaian uji validasi ahli dan uji coba produk oleh peserta didik.

Hasil penilaian produk, media komik digital dari uji validasi para ahli memperoleh nilai rata-rata presentase **93,44%** kategori **sangat baik**, dan penilaian produk dari hasil uji coba tahap *one to one* dan *small group* memperoleh nilai rata-rata presentase **95,13%** dan **98,26%** kategori **sangat baik**, maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis nilai karakter yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SD memiliki kualitas **sangat baik** dan **layak** digunakan sebagai media pembelajaran untuk muatan IPS materi Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di kelas IV sekolah dasar

Pengembangan media komik digital ini telah terbukti berhasil memberikan dampak positif dan pengalaman langsung bagi peserta didik, karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga pemahaman

peserta didik mengenai materi pelajaran akan semakin bertambah secara optimal dan peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan nilai-nilai positif yang terkandung di dalam cerita komik, dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilyasanti, R., & Basthomi, Y. (2011). Adapting Comics and Cartoons to Develop 21st Century Learners. *Language in India*, 11(11).
- Arroio, A. (2011). *Comics as a narrative in natural science education*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.
- Barokah, U. S. (2014). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI. *Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Hasnida. (2016). *Media Pembelajaran Kreatif*. PT Luxima Metro Media.
- Jayanti, M. D. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Pemahaman Bacaan Terhadap Keterampilan Menulis Narasi. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah*

- Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2).
- Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(1).
- Maflani, P. N. I. (2020). *Maskulinitas Dan Feminitas Dalam Komik Digital Line Webtoon Indonesia Bergenre Fantasi*. Universitas Airlangga.
- Manalu, M. A., Hartono, Y., & Aisyah, N. (2017). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1), 35–48.
- Prayitno, S. H., & Faizah, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 317–327.
- Rahmanadji, D. (2018). Awal eksistensi komik Indonesia, sebagai produk budaya nasional. *Universitas Negeri Malang*.
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61–72.
- Sari, A. L., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Pengembangan Media Komik dan Kartu disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 111.
- Septy, L., Hartono, Y., & Putri, R. I. I. (2015). Pengembangan media pembelajaran komik pada materi peluang di kelas VIII. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2).
- 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. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185.
- Surahman, E., & Mukminan, M. (2017). Peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam meningkatkan sikap sosial dan tanggung jawab sosial siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13.
- Syahrudin, S., & Mutiani, M. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Usmaedi, U., & Alamsyah, T. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar dan Self-Esteem Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 215–223.
- Usmeldi, U. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Autorun Untuk Meningkatkan

Kompetensi Fisika Siswa Smk Negeri 1 Padang. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 79–85.

Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan

motivasi belajar dan karakter peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 24–35.