

## Pengembangan Media Komik dengan Nilai Karakter pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V di SDN 2 Kelekar

Samsu Rizal<sup>\*1</sup>, Yasir Arafat<sup>2</sup>, Eni Heldayani<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

Correspondence Email: samsurizal194@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran ppkn komik pada materi sumpah pemuda di Kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil analisis data menunjukkan media komik yang dikembangkan termasuk kategori “sangat valid” berdasarkan lembar angket validasi 3 pakar yang mencakup konten, konstruk, dan bahasa dengan rata-rata nilai kevalidan sebesar 85,97% dan media komik yang dikembangkan dengan kategori “sangat praktis” berdasarkan lembar angket respon peserta didik dengan rata-rata sebesar 93,62% . Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk komik yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan; media komik; Pembelajaran PKn

*Abstract: This research aims to produce comic civics learning media on youth oath material in Class V Elementary Schools that is valid and practical. This research uses the Research and Development method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The results of data analysis show that the comic media developed is in the "very valid" category based on a validation questionnaire sheet from 3 experts which includes content, construct and language with an average validity value of 85.97% and the comic media developed is in the "very practical" category. based on the student response questionnaire sheet with an average of 93.62%. Based on these results, it shows that the comic products that have been developed are suitable for use in the learning process.*

**Keywords :** Development, comic media, Civics learning

### PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang mampu diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Ardiawan et al., 2020). PKn dipersepsikan sebagai salah satu mata pelajaran yang syarat dengan nilai-nilai karakter yang penting untuk mendorong peserta didik mengenal dirinya sebagai makhluk sosial, sebagai pendidikan karakter, memiliki substansi pengetahuan yang sangat urgen untuk membangun cara berfikir, bersikap, dan berbuat, yang mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan diri sendiri dan dalam berinteraksi sosial. Secara langsung PKn dapat menumbuhkan kesadaran menjadi warga negara yang lebih baik (Nur Aisah et al., 2022).

Pendidikan karakter merupakan usaha yang sadar untuk merubah dan mengembangkan perilaku seseorang kearah yang lebih baik agar mampu hidup dalam bermasyarakat dan bisa bergabung dalam kehidupan bermasyarakat nantinya sehingga peserta didik tersebut tidak terpengaruh oleh hal-hal yang buruk nantinya(Suriadi et al., 2021). Sejalan dengan itu Daulay dalam (Amaliati, 2020) menyatakan bahwa pendidikan karakter ialah usaha sadar, terencana dan tanpa paksaan yang dilakukan oleh seseorang atau pendidik untuk membentuk kebiasaan baik pada seseorang, dengan harapan terbangun watak yang baik sesuai norma- norma kesesuaian dalam masyarakat.

Karakter yang baik dapat terbentuk dalam dunia pendidikan, karena pendidikan

sejatinya merupakan wadah dalam pembentukan karakter serta keterampilan yang di miliki oleh peserta didik, karena sejatinya manusia sudah memiliki keterampilan dan karakter sejak lahir, dengan adanya pendidikan karakter peserta didik dapat lebih mudah mengetahui nilai-nilai karakter yang harus di miliki oleh diri mereka. Oleh karena itu pendidikan karakter sangat di perlukan dalam dunia pendidikan pada saat ini, melihat perkembangan zaman saat ini keterbelakangan karakter mulai muncul pada peserta didik, sehingga pendidik di tuntut agar dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui pendidikan. Dilihat dari permasalahan diatas tentu saja proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi proses belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh pendidik (Trisiana, 2020). Memanfaatkan media dalam pembelajaran dianggap dapat memperlancar proses belajar mengajar, sebagaimana pemahaman media dalam pembelajaran yang disampaikan yaitu: 1) proses pembelajaran lebih menarik dan jelas 2) Efisien waktu dan tenaga 3) Mengubah peran peserta didik kearah yang lebih produktif 4) Media dapat menumbuhkembangkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar (Pustikayasa, 2019, p. 58). Mengenai hal tersebut pendidik harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar pesan dan informasi yang terkandung dalam materi dapat diterima dan dipahami peserta didik.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari pendidik di SD Negeri 2 Kelekar bahwa masih sedikit peserta didik yang menanamkan nilai karakter, faktor penyebabnya yaitu kondisi lingkungan dan pergaulan. Didalam proses pembelajaran pendidik kurang menekan pada penyampaian mengenai pentingnya nilai karakter, yang mengakibatkan lebih banyak peserta didik mengabaikan pentingnya nilai-nilai karakter. Serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk nilai karakter, sehingga mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari hal yang berkaitan pada materi nilai karakter karena dalam proses pembelajaran terkesan membosankan. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mendorong munculnya keaktifan serta partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, dalam penelitian kali ini peneliti memilih media komik untuk nilai karakter. Komik adalah media yang bersifat sederhana, jelas, namun mudah dipahami. Komik juga mempunyai daya tarik yang luar biasa sehingga pesan dan informasi yang ingin disampaikan akan mudah diterima (Rasid Ansari, 2020).

Media komik merupakan media pembelajaran yang mempunyai sifat unik dan menarik perhatian peserta didik. Pemilihan media komik ini dikarenakan perkembangan zaman yang semakin modern, dan media komik ini merupakan media vsual sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya penggunaan media komik yang dibuat untuk menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku sebagai sumber belajar, dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran nilai karakter.

Sebelum itu, adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ayu et al., 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital layak digunakan di Sekolah Dasar. Hasil ini dibuktikan pada hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89%, hasil uji perseorangan 94%, hasil review ahli media mencapai 94%, hasil review ahli desain pembelajaran 88%, dan hasil uji kelompok kecil mencapai 90,6%. Selain itu, dari hasil yang didapat pada penelitian (Febriyandani & Kowiyah, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik masuk pada kategori layak digunakan dan sangat efektif digunakan di Sekolah Dasar. Hasil ini dibuktikan pada hasil validitas dari ahli media mencapai 91,6%, ahli mater 90%, respon pendidik 80%, dan respon peserta didik 79,58%. Selanjutnya hasil penelitian dari (Solihah et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan

Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada

Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk tersebut sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Hasil ini dibuktikan pada hasil validasi ahli mater 96%, ahli media 92%, hasil uji coba lapangan menunjukkan pengguna merasa tertarik dan termotivasi menggunakan media dengan respon yang diberikan oleh peserta didik 97% dan pendidik 95%.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas bahwa, pendidik kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran terutama pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kelekar sehingga peserta didik cenderung merasa bosan dalam proses pembelajaran dan menyebabkan rendahnya hasil belajar pada materi sumpah pemuda. Oleh sebab itu, peneliti memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini dilakukan dengan cara mengembangkan media komik.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Komik dengan Nilai Karakter Pada Materi Sumpah Pemuda Kelas V di SDN 2 Kelekar”.

## **LANDASAN TEORI**

Tujuan media pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran dikelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Maghfiroh & Shofia Suryana, 2021, p. 1564). Tujuan menggunakan media pembelajaran agar membantu memudahkan komunikasi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan (Mardiki Supriadi, 2019). Adapun (Rizkayeni Marta, 2019) menyatakan tujuan media pembelajaran ialah untuk mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan.

Salah satu media yang saat ini perlu pengembangan, yaitu media komik. Komik adalah media yang menyampaikan cerita bergambar dimana gambar tersebut mewakili cerita yang dipadukan dengan gelembung ucapan di setiap gambar yang disampaikan oleh pembuatnya, Komik adalah cerita yang dihubungkan dengan gambar-gambar dalam urutan yang rapat untuk memberikan hiburan bagi pembacanya (Kustandi & Darmawan, 2022). Menurut jenisnya komik terdiri dari berbagai macam 1. Kartun, yaitu komik berupa suatu tampilan, tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan rumor, 2. Komik potongan (comic strip), adalah penggalan-penggalan yang di gabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek, 3. Komik tahunan, komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan atau bahkan 1 tahun sekali, 4. Komik online, dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet, 5. Komik ringan, biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik, 6. Buku komik, suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang di kemas menjadi sebuah buku (Kustandi & Darmawan, 2022).

Media komik diharapkan dapat dikembangkan menjadi media yang memiliki kepentingan terhadap perkembangan karakter peserta didik. Untuk itu, dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan karakter peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)* atau model penelitian pengembangan. Sugiyono, (2019, p. 752) dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data digunakan teknik angket digunakan peneliti pada tahap

ini untuk mengumpulkan data seperti ketepatan komponen media pembelajaran, kualitas media pembelajaran, ketepatan materi dan kelayakan media pembelajaran kemudian hasil dari penelitian tersebut akan dijadikan bahan sebuah revisi terhadap media yang telah dikembangkan. Teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh data didalam kelas secara nyata tentang kegiatan didalam kelas serta kebutuhan yang diperlukan didalam kelas. Kemudian teknik observasi dilakukan di SDN 2 Kelekar, untuk mengetahui respon guru dan siswa saat penggunaan media pembelajaran komik, observasi dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai observer saat media digunakan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisa data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Nilai yang diperoleh pada setiap langkah-langkah tersebut di dapat dengan menggunakan angket data analisis validitas ahli (dosen ahli media pembelajaran dan dosen ahli materi ) dan angket data analisis respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran komik. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil wawancara, data dari angket kritik dan saran oleh ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran, dan ahli materi. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan media komik dengan langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, hingga menarik simpulan (Arikunto, 2010: 244, Endang, 2013: 36, Sugiyono, 2013 : 94)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Pengembangan dan Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Kelekar yang menyajikan produk berupa komik pada materi peristiwa sumpah pemuda di kelas V dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan di lakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation Dan Evaluation*). Penelitian ini menyajikan data yang di peroleh dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### **Design (Perancangan)**

Pada tahap ini perancangan produk dan penyusunan media pembelajaran berupa komik dilakukan oleh peneliti. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype I* media pembelajaran berupa komik. Design komik ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang bisa diakses melalui internet. Adapun komponen-komponen yang terdapat pada media komik pada materi sumpah pemuda sebagai berikut :

- a. Media akan berbentuk buku komik cetak yang memuat gambar-gambar dan cerita yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.
- b. Komik berukuran kertas A5, kertas yang di gunakan adalah kertas A5
- c. Komik di buat *full color* yang menggunakan *font* jenis *arial rounded mt Bold, Comic Sant MS, Times New Roman*.
- d. Komik berisi cerita tentang peristiwa sumpah pemuda yang akan di sajikan dalam bentuk ilustrasi kartun.
- e. Isi komik terdiri dari kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran yang akan di capai, petunjuk penggunaan komik, alur cerita komik tentang peristiwa sumpah pemuda, dan soal evaluasi.
- f. Komik ini didalamnya mengandung panel-panel bagian komik, balon kata yang di gunakan untuk percakapan komik.

#### **Development**

Pada tahap ini peneliti membuat produk sesuai dengan rancangan, setelah membuat

rancangan kemudian produk tersebut divalidasi oleh validator ahli. Produk yang dirancang akan melewati tahap revisi sesuai dengan arahan validator, setelah melakukan validasi akan mendapatkan hasil penilaian, komentar dan saran dari validator yang akan diperbaiki sesuai dengan arahan pengembangan media Komik di kelas V SD Negeri 2 Kelekar.

Hasil dari pengembangan pertama disebut dengan *prototype* I, setelah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya yaitu dengan melakukan validasi terhadap *prototype* I kepada pakar ahli atau yang disebut dengan validator. Adapun para validator sebagai berikut :

1. Sri Wahyuningsih S.H M.M Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang.
2. Moh. Reza Ifnuari., MPd Dosen Universitas PGRI Palembang
3. Nurjani S.Pd Guru kelas V SDN 2 Kelekar

**Tabel 1.** Saran validator terhadap *prototype* I

Validator	Komentar/Saran
Sri Wahyuningsih.,S.H.,M.H	Produk boleh di uji cobakan
Moh. Reza Ifnuari.,M.Pd	Produk boleh di uji cobakan
Nurjani S.Pd	Produk layak di uji cobakan

Setelah melakukan validasi oleh ahli selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap *prototype* I sesuai arahan para pakar atau validator. Berikut contoh perbaikan pada *prototype* I :

**Tabel 2.** Deskripsi *Prototype* II Media KOMIK

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Teks nama penulis terdapat nama dosen pembimbing</p>	 <p>Nama dosen pembimbing sudah di hilangkan</p>
Sebelum Revisi	Setelah Revisi



Teks pada komik belum jelas



Teks pada komik sudah jelas

Setelah direvisi, validator menyatakan bahwa produk media komik telah sesuai dan dapat digunakan.

**Implementation (Implementasi)**

Setelah media pembelajaran komik dinyatakan layak untuk diuji coba, selanjutnya peneliti melakukan tahap implementasi. Penelitian dilakukan di kelas V SDN 2. Kegiatan yang dilakukan yaitu dengan menguji coba media pembelajaran komik yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut penjelasan tahap yang dilakukan :

**1. One To One**

Uji coba One To One dilakukan peneliti untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran komik yang dibuat oleh peneliti. Penilaian dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran komik di kelas V sekolah dasar. Produk diuji coba pada 5 orang peserta didik di kelas V di SD Negeri 2 Kelekar. Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik.



Gambar 1. Uji Coba One To One

Berikut merupakan deskripsi komentar dan saran dari peserta didik :

**Tabel 3. Komentar Dan Saran Peserta Didik One To One**

No	Nama Peserta Didik	Komentar dan Saran
----	--------------------	--------------------

1	Muhammad Sahril	Saya sangat tertarik dalam membacanya
2	Hiyatul Apriliza	Warnanya sangat bagus dan menarik
3	Seli Apriana	Komik menarik dan sangat bagus
4	Muhammad nafis	Media komik sangat bagus dan menarik
5	Hapiza Ramadhani	Saya sangat suka komik ini karena mudah di pahami dan di pelajari

Dibawah ini merupakan hasil angket peserta didik pada uji coba One To One :

**Tabel 4.** Hasil Angket Respon *One to One*

No	Nama Peserta Didik	Skor peserta didik								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Muhammad sahril	5	5	4	4	5	5	5	5	38	95,0%
2	Hiyatul Apriliza	4	5	5	4	4	5	5	5	37	92,5%
3	Hapiza Ramadhani	5	4	5	5	4	5	5	5	38	95,0%
4	Muhamad nafis	5	5	5	4	5	5	5	5	39	97,5%
5	Seli Apriana	4	5	5	4	5	4	5	5	37	92,5%
<b>Persentase keseluruhan 94,5%</b>											

Berdasarkan hasil penilaian angket respon 5 peserta didik dikelas V SDN 2 kelekar memperoleh persentase 94,5% dengan kriteria “sangat praktis”. Dapat di simpulkan bahwa dari 5 peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran komik layak digunakan.

## 2. *Small Group* (Kelompok Kecil)

Pada tahap ini dilakukan tahap *Small Group* (kelompok kecil) bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik. Penilaian dilihat dari bagaimana penggunaan media komik. Produk di uji coba pada 10 peserta didik di kelas V SDN 2 Kelekar. Uji coba dilakukan dengan mengisi respon peserta didik.



**Gambar 2.** *Small Group*

Berikut merupakan penjelasan hasil angket respon pada 15 peserta didik pada uji coba *Small Group* :

**Tabel 5.** Hasil Angket Respon *Small Group*

No	Nama peserta didik	Skor peserta didik								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Adinda kirana	5	5	4	5	3	4	5	3	38	95,0%
2	Pitri	5	5	5	4	5	5	4	5	38	95,0%
3	Firdaus	5	5	4	4	5	5	5	5	39	97,5%
4	Wahyu pratama	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97,5%
5	Muhammad ridho	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97,5%
6	Muhammad rizqi	5	4	5	5	5	5	5	5	36	90,0%
7	Muhammad r anugrah	5	3	5	4	5	5	4	5	38	95,0%
8	Nanda ayu sapitri	5	5	4	4	5	5	5	5	38	95,0%
9	Ery angraeni	5	4	5	5	5	4	5	5	35	87,5%
10	Nazila padila	4	5	5	5	4	3	5	4	34	85,0%
<b>Persentase keseluruhan : 93,5%</b>											

Dari hasil angket respon 10 peserta didik di kelas V SD Negeri 2 Kelekar memperoleh skor rata-rata 37,4 dengan persentase nilai 93,5% dengan kriteria “sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik layak digunakan pada proses pembelajaran.

### **Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kepraktisan dan keefektifan media ajar komik yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian dilihat dari hasil belajar dan penggunaan media ajar Komik pada materi sumpah pemuda di kelas V Sekolah Dasar. Produk diuji coba pada V A. Kepraktisan produk dilihat dari angket respon peserta didik dan untuk melihat keefektifan dari hasil belajar peserta didik.



**Gambar 3.** *Implementation*

Implementasi pada kelas V dilakukan oleh peneliti dengan jumlah 16 peserta didik. Dengan rincian 8 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan.

### **Evaluasian (Evaluasi)**

Pada tahap evaluasi dimulai dari mendesain produk sampai dengan implementasi produk yang berupa hasil *prototype* yang di revisi oleh peneliti. Hasil *prototype* berupa komentar atau saran yang diberikan validator untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran komik yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah dilakukan revisi oleh validator dan pengisian lembar validasi peneliti menganalisis data untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik .

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran komik yang diketahui setelah melakukan penelitian dan uji coba kepada peserta didik dikelas V sekolah dasar :

- 1). Kekurangan
  - a. Dalam penggunaan media pembelajaran komik masih harus menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari dengan menggunakan buku guru dan buku siswa.
- 2). Kelebihan
  - a. Adanya media pembelajaran komik dapat memfokuskan peserta didik dalam materi yang disampaikan dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.
  - b. Media pembelajaran komik menjadikan peserta didik lebih aktif membaca pada saat proses pembelajaran berlangsung.
  - c. Tampilan media pembelajaran komik dapat menarik perhatian peserta didik.

## **B. Hasil Analisis Data Validasi**

Hasil dari lembar angket validasi yang telah dinilai oleh validator sesuai dengan aspek

penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terhadap media Komik yang dikembangkan peneliti.

**Tabel 6. Skor Validasi Ahli Aspek Materi**

Penilaian	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Nilai
Aspek Materi	46	41	43	128

Hasil dari persentasi penilaian dari ahli materi adalah 85,33%, dapat ditemukan dengan tingkat kevalidan **“Sangat Valid”**.

**Tabel 7. Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Aspek Media**

Penilaian	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Nilai
Aspek Media	41	38	41	120

Hasil dari persentasi penilaian dari ahli Media adalah 88,88%, dapat ditemukan dengan tingkat kevalidan **“Sangat Valid”**.

**Tabel 8. Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Aspek Bahasa**

Penilaian	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Nilai
Aspek Bahasa	39	36	38	113

Hasil dari persentasi penilaian dari ahli bahasa adalah 83,70%, dapat ditemukan dengan tingkat kevalidan **“Sangat Valid”**.

Hasil dari ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85,97% dengan kategori **“sangat valid”**. Dapat disimpulkan bahwa media Komik pada materi sumpah pemuda di kelas V Sekolah Dasar.

### Hasil Analisis Data Angket Peserta Didik

Setelah peserta didik telah selesai menggunakan media Komik peserta didik diberikan angket respon peserta didik untuk menilai media Komik yang dikembangkan oleh peneliti. Dibawah ini merupakan hasil angket respon peserta didik.

**Tabel 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No	Nama Peserta Didik	Nomor Pertanyaan								Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1.	A.K	5	5	4	5	3	4	5	3	34	85%
2.	H.R	5	4	5	5	4	5	5	5	38	95%
3.	H.A	4	5	5	4	4	5	5	5	37	92,5%
4.	M.S	5	5	4	4	5	5	5	5	38	95%
5.	W.U	5	5	4	5	5	5	5	5	39	97,5%
6.	F.S	5	5	4	4	5	5	5	5	38	95%
7.	F.I	5	4	5	4	5	5	4	5	37	92,5%
8.	S.A	4	5	5	5	4	5	3	5	36	90%
9.	N.S	5	5	5	4	5	5	5	5	39	97,5%
10.	R.A	5	3	5	4	5	5	4	5	36	90%
11.	R.R	5	4	5	5	5	5	5	5	39	97,5%
12.	M.R	5	4	5	5	5	5	5	5	39	97,5%
13.	E.A	5	4	5	5	5	4	5	5	38	95%
14.	N.S	5	5	4	4	5	5	5	5	38	95%
15.	A.S	4	5	4	5	4	5	5	5	37	92,5%
16.	N.P	4	5	5	5	4	3	5	4	35	87,5%

Hasil dari angket respon peserta didik memperoleh persentase 93,62% dengan kriteria “**sangat praktis**”.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan, yaitu media Komik pada materi sumpah pemuda di kelas V Sekolah Dasar. Mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk dilakukan uji kevalidan oleh validator. Untuk mengetahui kepraktisan angket diberikan kepada 5 peserta didik pada tahap *one to one*, 10 peserta didik tahap *small group* dan 16 peserta didik pada tahap *implementasi*.

Hasil penelitian pengembangan media Komik ini diperkuat oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Febriyandayani, 2021) menyatakan media Komik dikembangkan menunjukkan kategori sangat valid. Kelebihan dari media Komik yaitu memberikan pengalaman secara langsung, peserta didik dapat melihat peristiwa sumpah pemuda. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada peserta didik sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Solihah, 2022) media Komik dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Komik dapat dikembangkan dengan Penyajian secara konkret seperti pada media Komik materi sumpah pemuda menampilkan gambaran langsung. Komik yang dapat digunakan dalam pembelajaran harus mengajak keaktifan peserta didik

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Ayu, 2021) hasil pengembangan media Komik dengan materi sumpah pemuda. Pada penelitian ini media Komik layak digunakan sebagai media ajar. Media Komik memiliki kelebihan dapat memudahkan anak dilatih untuk memahami hal-hal abstrak, 3. Dapat mengembangkan minat baca anak.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 3 pakar yang mencakup materi, media, dan bahasa dalam pengembangan media ajar komik pada materi sumpah pemuda untuk kelas V Sekolah Dasar dinyatakan “sangat valid” dengan memperoleh rata-rata sebesar 85,97%. Hal ini sejalan Penelitian di yang lakukan oleh (Febriyandani & Kowiyah, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik layak di gunakan, dengan hasil validitas dari ahli media mendapatkan hasil total berjumlah 91,6% ahli materi sebesar 90% serta mendapatkan respon dari guru sebesar 80% dan respon media dari siswa sebesar 79,58%.

Setelah media pembelajaran komik telah dinyatakan valid oleh pakar maka untuk tahap selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba prototype yaitu *one to one* (evaluasi perorangan) yang dilakukan oleh 5 peserta didik kelas V yang dipilih secara acak, *small group* (kelompok kecil) dilakukan oleh 15 peserta didik kelas V

Berdasarkan hasil *one to one* mendapatkan rata-rata sebesar 94,5% dalam kategori “sangat praktis”. Angket *small group* mendapatkan rata-rata sebesar 93,5% dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji skala besar yang diambil dari hasil belajar peserta didik mendapatkan rata-rata sebesar 93,62% dalam kategori “sangat efektif”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik sangat layak digunakan, dengan hasil validasi dari ahli menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96% dari ahli materi dan ahli media sebesar 92% dari siswa dan guru sebesar 97%. Sejalan dengan penelitian (Ramadhika, 2023) hasil pengembangan media Komik materi sumpah pemuda. Pada penelitian ini media komik layak digunakan sebagai media ajar. Media komik memiliki kelebihan dapat menambah kosakata peserta didik, dapat memudahkan anak dilatih untuk memahami hal-hal abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa: Hasil dari Pengembangan Media Ajar Komik Pada Materi Sumpah Pemuda untuk kelas V Sekolah Dasar ini dinyatakan “**sangat valid**”. Karena memperoleh nilai kevalidan yang mencakup konten, konstruk, dan bahasa sebesar 85,97%. Hasil dari Pengembangan Media Ajar Komik Pada Materi Sumpah Pemuda untuk kelas V Sekolah Dasar dinyatakan “**sangat praktis**”. Karena memperoleh nilai kepraktisan yang mencakup *one to one*, *small group* dan *implementasi* sebesar 93,86%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abroto, A., Prastowo, & Anantama, R. (2020). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Amaliati, S. (2020). Pendidikan Karakter Perspektif Abdullah Nashih Ulwan dalam Kitab Tarbiyatul Aulad Fil Islam dan Relevansinya Menjawab Problematika Anak di Era Milenial. *Child Education Journal (CEJ)*, 2(1), 34–47.
- Ardiawan, I. K. N., Kristiana, P. D., & Swarjana, I. G. T. (2020). Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 57–63.
- Asmariansi, A. (2016). KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN PAUD. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1) <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. 5(1), 115–121.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran. KENCANA.
- Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577– 1583. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/912>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. <https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105>
- Mardhina, A. (2022). *Komik Online Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Wayang Di Era Digital Online Comics as an Innovation for Puppet Learning Mediain the Digital Age*. 4(1), 27–34.
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685.
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53–62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA, cv.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 165–173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.