

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS V SDN GELURAN 1 TAMAN

Oleh:

Aneng Fitriya Astutik¹⁾, Rusijono²⁾, Agus Suprijono³⁾

¹Program Studi Pendidikan Dasar, Pasacasarjana, Universitas Negeri Surabaya

²Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya

³Program Studi Pendidikan IPS, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya

¹email: aningfitri04@gmail.com

²email: rusijono@unesa.ac.id

³email: agussuprijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meliputi (1) Menguji kelayakan media komik digital dalam pembelajaran IPS untuk penguatan pendidikan karakter; (2) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap manfaat media komik digital pada pembelajaran IPS; (3) Mendeskripsikan dampak penggunaan media komik digital terhadap capaian pembelajaran sebagai penguatan pendidikan karakter. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4D meliputi empat tahap yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Geluran I Taman. Instrumen menggunakan angket validasi, observasi keterlaksanaan dan aktivitas siswa, angket respon siswa dan tes. Hasil dari penelitian ini menunjukkan, yaitu: 1) kevalidan produk dapat dilihat dari hasil validasi oleh validator ahli materi mendapatkan presentase 96%, ahli media mendapatkan presentase 100% dan angket penguatan karakter mendapatkan skor 89% dalam kriteria sangat baik, 2) kepraktisan produk dilihat dari hasil respon siswa meliputi uji coba perorangan mendapatkan persentase 87%, uji coba kelompok kecil mendapatkan 84% dan uji coba lapangan mendapatkan skor 85% kategori sangat baik, 3) keefektifan produk dilihat dari perbedaan hasil angket penguatan nilai-nilai karakter. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai n-gain sebesar 0,55 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai n-gain sebesar 0,28 dengan kategori rendah. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter peserta didik.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Pembelajaran IPS, Penguatan Karakter

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara berkembang yang mempunyai impian berubah menjadi negara maju. Untuk mewujudkan impiannya Indonesia perlu mengubah pola pikirnya. Pola pikir tersebut berkaitan dengan sumber daya manusianya terutama pada sumber daya manusia produktif. Supaya dapat mempercepat pembangunan negara maka sudah seharusnya sumber daya manusia tersebut harus dikelola secara baik. Di sinilah pendidikan berperan utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia yang bermutu. Dengan kata lain pendidikan memiliki peran utama terhadap keberhasilan pembangunan negara.

Pendidikan menjadi tempat terbaik untuk mempersiapkan generasi perubahan bangsa yang membawa kesejahteraan bagi bangsa dan negara. Saat ini lembaga pendidikan diharapkan bukan lagi sebagai tempat transfer ilmu pengetahuan saja, melainkan sebagai wadah pembentukan sikap, perilaku, dan karakter bangsa. Dengan demikian, Lembaga pendidik bertugas untuk merefleksikan beberapa nilai dan karakter dasar bangsa Indonesia dan membudidayakannya kepada seluruh generasi

bangsa dalam bentuk pembentukan karakter bangsa melalui pendidikan.

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, pendidikan merupakan media terbaik untuk menjadi bangsa yang hebat di segala bidang. Oleh karena itu, pemerintah berupaya untuk membuka akses pendidikan bagi seluruh warga Indonesia awal dari pendidikan anak-anak atau PAUD hingga jenjang perguruan tinggi. Pemerintah juga harus menjamin pendidikan bagi masyarakat, baik fasilitas maupun prasarana yang berhubungan dengan pendidikan. Sejalan dengan peningkatan kualitas pendidikan, menurut Permendikbud Nomor 20 tahun 2018 mengenai Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal pasal 2 menyatakan tentang PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dilakukan melalui penerapann nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter utama terdiri dari nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, patriotisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, suka membaca, peduli lingkungan, peduli sesama, dan bertanggung jawab. Pemerintah berharap dengan menerapkan semua unsur karakter tersebut dalam dunia pendidikan,

mimpi Indonesia menjadi negara maju akan terwujud.

Mengapa upaya pemerintah mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kurikulum belum bisa kita lihat hasilnya? Ini terbukti masih sering kita jumpai fakta-fakta yang menunjukkan bahwa sikap dan perilaku masyarakat kita masih bobrok, baik pada usia anak-anak sampai dengan usia dewasa. Dalam kasus ABH (Anak Berhadapan dengan Hukum) yang dilansir dari (kompas.com, 2010) kebanyakan anak telah masuk LPKA (Lembaga Pemasayarakatan Khusus Anak) dengan kasus penjambratan sebanyak 23,9 persen, narkoba 17,8 persen, serta kasus asusila sebanyak 13,2 persen. Kegagalan pendidikan karakter juga terjadi pada tahun 2018, KPAI menangani 1.885 kasus yang terdiri dari anak menjadi pelaku pidana, pelaku narkoba, mencuri, hingga kasus asusila (detik.com, 2018). Selain itu juga, pada awal tahun 2019 dunia pendidikan dihebohkan dengan pemberitaan seorang siswa SMP swasta di Gresik yang menantang gurunya karena diingatkan tidak boleh merokok (kompas.com, 2019).

Kasus-kasus tersebut menjadi alasan pentingnya diimplementasikannya pendidikan karakter pada kurikulum. Penerapan pendidikan karakter di sekolah adalah tugas penting sekolah untuk meningkatkan perilaku peserta didik. Semua orang di dalam lingkungan sekolah harus terlibat dalam proses penanaman pendidikan karakter (Bulach, 2002). Terutama yang berperan penting dalam pendidikan karakter ini adalah guru. Di dalam (Palunga & Marzuki, 2017) beranggapan bahwa kualitas guru berpengaruh besar pada pendidikan karakter peserta didik di sekolah.

Mengapa pendidikan karakter menganggap guru sebagai panutan? Di dalam artikel (Sanderse, 2013) menyampaikan bahwa untuk berkontribusi pada pendidikan karakter anak, guru diharapkan dapat menjelaskan mengapa ciri-ciri yang dicontohkan secara moral signifikan dan bagaimana peserta didik dapat memperoleh kualitas ini untuk diri mereka sendiri, terutama diri peserta didik yang ada di sekolah dasar. Dalam mencapai tujuan dari pendidikan karakter, guru seharusnya mendekati peserta didiknya dengan penuh cinta dan menciptakan iklim kelas yang positif serta memberikan kebebasan demokrasi kepada peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tampak jelas tentang pendidikan karakter di sekolah dasar sangatlah penting apalagi pada masa pandemi covid-19 seperti saat ini. Selama pandemi covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring/*online* dan luring (luar jaringan). Semua aktivitas pembelajaran dilakukan di rumah yang dikenal dengan BDR (belajar dari rumah). Seperti yang dikemukakan dalam jurnal (Santika, 2020) bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring, memberikan tugas dan tanggung jawab ekstra serta tantangan bagi pendidik

supaya dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang berupaya mengembangkan etika, tanggung jawab dan karakter peserta didik. Dalam proses BDR ini tak jarang tugas peserta didik dikerjakan atau diselesaikan oleh orang tua, saudara, bahkan guru les. Selama satu semester di kelas V SDN Geluran 1 Taman tahun pelajaran 2020/2021 dari 30 peserta didik hampir 20 peserta didik yang tugasnya dikerjakan atau diselesaikan oleh orang tua, saudara, atau guru les. Data ini didapat dari pengakuan peserta didik itu sendiri, dengan santai peserta didik menganggap asalkan tugas selesai berarti sekolah online telah selesai dan mereka bisa bermain dengan teman-temannya. Bahkan pengakuan tersebut juga diutarakan oleh orang tua peserta didik saat pembagian tugas secara luring ataupun konsultasi pribadi. Permasalahan tersebut tidak hanya dialami oleh pendidik di kelas V saja, tetapi berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di kelas I, II, III, IV, dan VI SDN Geluran 1, juga menyatakan hal yang sama. Hampir 70% dari tugas peserta didiknya selama BDR yang menyelesaikan adalah orang tua atau guru les. Para pendidik di SDN Geluran 1 juga merasa kurang dapat optimal proses, terutama menanamkan pendidikan karakter. Rasa tanggung jawab dan disiplin dalam belajar mulai menurun dari dalam diri peserta didik. Karakter semacam itu seharusnya ditanamkan semenjak dini di tingkat satuan pendidikan terendah seperti di sekolah dasar.

Peserta didik di sekolah dasar (SD) adalah masa yang memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kompetensi, minat, dan rasa percaya diri sehingga mereka dapat menguasai dan mengendalikan dunia mereka (Eccles, 1999). Keterlibatan peserta didik kegiatan pembelajaran dan kegiatan terorganisir akan memperkenalkan anak-anak pada peran sosial baru untuk memperoleh status sosial melalui kompetensi dan kinerja mereka. Keterlibatan peserta didik haruslah menyeluruh di semua mata pelajaran, utamanya pada pembelajaran IPS dikarenakan pada mata pelajaran ini akan membantu peserta didik dalam memperoleh status sosial. Hal ini didukung dengan jurnal (Agung, 2018) yang mengemukakan bahwa pendidikan IPS memiliki peran penting dalam membangun karakter bangsa. Alasannya, pembelajaran IPS mirip dengan pendidikan nilai atau pendidikan karakter yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi masyarakat yang baik, sadar akan berbagai masalah sosial dan lingkungannya.

Dalam pembelajaran IPS mempunyai tujuan mulia, yaitu mengetahui dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial maupun dapat menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat, bangsa, dan negara (Susanto, 2016). Misalnya, pada pembelajaran IPS di kelas V (lima) tepatnya pada KD 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia terhadap lingkungan serta pengaruhnya pada pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. Dalam materi tersebut

mengharapkan peserta didik bisa mengetahui bentuk-bentuk interaksi manusia terhadap lingkungan beserta pengaruhnya. Selain itu, di dalam materi tersebut juga menanamkan nilai karakter peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Untuk mencapai tujuan tersebut peran guru sangatlah penting pada kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai agar dapat mengaktifkan peserta didik. Peran guru pada pengembangan materi pembelajaran IPS hendaknya dapat mengembangkan: (1) materi pembelajaran secara kontekstual terkait masalah sosial di lingkungan peserta didik; (2) dapat mempengaruhi gagasan dan pemikiran peserta didik melalui komunikasi yang baik; dan (3) menciptakan kelas yang kondusif sehingga dapat menciptakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dan materi pelajaran akan mengubah mindset peserta didik bahwa materi-materi dalam pembelajaran IPS tidak lagi menjenuhkan melainkan akan lebih menarik diikuti peserta didik. Namun, hal tersebut masih dikatakan belum menjamin, karena penerapan model pembelajaran saja tanpa adanya media lama-kelamaan akan menimbulkan kebosanan pada diri peserta didik. Kondisi tersebut juga dialami peserta didik kelas V di SDN Geluran I, pendidik hanya mengajak peserta didik membaca materi dan memberikan pertanyaan berkaitan materi secara berulang-ulang tanpa menggunakan media.

Perubahan zaman yang begitu pesat menuntut ilmu pengetahuan dan teknologi berada di dalamnya, terutama dalam bidang pendidikan. Untuk menciptakan pembelajaran efektif guru perlu menciptakan komunikasi yang baik dengan peserta didik. Komunikasi adalah faktor yang sangat utama dalam memberikan berbagai pemahaman terkait dengan topik pembelajaran. Faktor tersebut dapat dicapai apabila menggunakan strategi yang tepat, salah satunya dengan menggunakan media. Kerucut pengalaman Edgar Dale (1969) menggambarkan bahwa peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar efektif apabila peserta didik melakukan kegiatan sendiri apa yang dipelajari, kegiatan mengamati, dan kegiatan mendengarkan dengan media tertentu.

Untuk itu selain penerapan model pembelajaran juga perlu memakai media yang cocok agar peserta didik aktif dan tertarik untuk mengikuti belajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran akan mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif dan mendorong keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang dipakai untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Khususnya dalam pembelajaran IPS, tujuan penerapan media tidak lepas dari kegiatan pembelajaran itu sendiri. Bank & Cleggs (1990: 258) menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran IPS akan membantu pendidik

mengajarkan berbagai konsep dan tujuan pembelajaran. Dari sudut pandang peserta didik, penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka mempelajari berbagai hal pada pembelajaran IPS dari berbagai sudut pandang. Variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan mereka berpartisipasi secara aktif menggunakan media pembelajaran guna mencapai hasil belajar maksimal.

Media pembelajaran sebagai perantara yang mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk dapat melakukan penyesuaian agar tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK berkaitan dengan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran harus dipahami dan dikuasai pendidik agar dapat menyampaikan materi pembelajaran yang baik dan peserta didik lebih mudah menerima dan paham materi tersebut.

Mengapa dalam pembelajaran IPS perlu memanfaatkan media pembelajaran? Sejalan dengan pernyataan Jarolimek & Parker (1993:316) menjelaskan konsep penggunaan media dalam pembelajaran ilmu sosial yakni bukan hanya mengenai ketersediaannya, tetapi juga menyangkut kemampuan dari peserta didik untuk menggunakannya dalam proses pembelajarannya. Ketersediaan media pembelajaran terutama pembelajaran IPS terus berkembang dari masa ke masa sehingga guru dan peserta didik juga diarahkan agar mampu menggunakannya sesuai dengan jenis media tersebut. Kemampuan peserta didik dalam menggunakan media yang tepat sangat diperlukan. Media yang sesuai untuk peserta didik usia sekolah dasar terutama di kelas V (lima) adalah media komik. Peserta didik usia sekolah dasar sudah tidak asing lagi dengan istilah komik bahkan beberapa dari mereka gemar membaca komik. Selain itu, (Dharma et al., 2017) menyatakan bahwa peserta didik di sekolah dasar memiliki minat yang tinggi pada gambar visual. Ini lah yang memperkuat keyakinan peneliti untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran IPS.

Mengapa menggunakan media komik? Ini dikarenakan media komik mengandung unsur hiburan dan nantinya akan dimasukkan materi-materi pembelajaran IPS di dalamnya. Seperti yang dijelaskan dalam jurnal (Winarto et al., 2018) bahwa media pembelajaran favorit peserta didik di sekolah dasar biasanya buku bergambar yang dibuat dalam bentuk komik. Namun, media komik yang digunakan dalam penelitian ini memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan pada pembelajaran IPS di kelas V SD. Di dalam (Prado et al., 2017) membuktikan bahwa media komik dalam bidang pendidikan berupa buku teks yang tidak hanya berfungsi menggambarkan tetapi juga menjadi alternatif yang dapat memicu keingintahuan peserta didik. Media komik ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Seringkali peserta didik tidak hanya belajar di kelas saja, seperti pada masa pandemik covid-19 saat ini pembelajaran dilakukan secara daring/*online*.

Dalam penelitian (Moore et al., 2011) menyatakan bahwa pembelajaran online merupakan pengalaman belajar melalui penggunaan beberapa teknologi. Sejalan dengan pemikiran tersebut peneliti memanfaatkan perkembangan IPTEK dalam pembuatan media komik digital. Hal ini juga merujuk (Rasiman & Pramasdyahsari, 2014) menyatakan bahwa media komik digital merupakan transformasi teknologi yang asalnya dari bentuk cetakan diformat dalam bentuk elektronik digital. Alasan dipilihnya media komik digital merupakan media yang memudahkan peserta didik dalam memahami gambar secara utuh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut. Keunggulan komik digital dibanding yang dicetak adalah komik digital memiliki kemampuan *borderless* (tidak dibatasi oleh pola dan tata letak), seperti melebar atau memanjang. Jika komik cetak memiliki kekurangan pada kekuatan kertas, maka komik digital dapat disimpan secara digital, dan dibagikan ke berbagai media penyimpanan. Penggunaan media komik digital ini juga didukung dari fasilitas HP/*gadget* yang dimiliki peserta didik di kelas V SDN Geluran 1.

Selain itu, media komik digital ini akan disisipkan pendidikan karakter. Seperti jurnal berjudul *The Digital Comic Tantri Kamandaka : A Discovery for National Character Education* menjelaskan bahwa dalam komik digital dapat mencerminkan pendidikan yang dapat membangun dan memperkuat karakter bangsa yang meliputi nilai patriotisme, pantang menyerah, kesucian, tanggung jawab, disiplin, kepedulian, toleransi, kejujuran, dan kreativitas (Swandi et al., 2020). Penokohan dalam cerita komik tersebut dapat dijadikan sebagai media menanamkan pendidikan karakter. Namun, dalam penelitian kali ini akan menguji peserta didik di tingkat sekolah dasar (SD) dan jurnal tersebut dijadikan sebagai rujukan yang relevan. Daryanto (2016 : 146) mengemukakan bahwa ungkapan yang divisualisasikan (dalam komik) menarik pembaca (peserta didik) terlibat secara emosional membuat pembaca (peserta didik) ingin terus membacanya hingga selesai. Sejalan dengan pemikiran tersebut, peneliti berharap bahwa cerita komik digital yang disisipi dengan pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS ini secara tidak langsung dapat menghipnotis peserta didik kelas V SDN Geluran 1 untuk meniru karakter baik dari tokoh-tokoh yang ada dalam komik tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini untuk menciptakan suatu media pembelajaran berwujud media komik digital materi interaksi manusia, sehingga jenis penelitian kali ini yaitu penelitian pengembangan atau yang sering

dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang menciptakan suatu produk yang sesuai digunakan dalam pembelajaran bukan sekedar menguji suatu teori tertentu. Metode penelitian dan pengembangan tidak hanya dipakai pada ilmu alam saja, tetapi juga dapat digunakan dalam bidang ilmu sosial yang berkaitan dengan teknologi (Sugiyono, 2013).

Pada penelitian dan pengembangan pembelajaran, produk yang dimunculkan bisa berwujud materi pembelajaran, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, instrumen evaluasi, asesmen pembelajaran, serta model pembelajaran. Dari uraian penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian dan pengembangan, peneliti berupaya mencari jawaban masalah dengan menggunakan sebuah produk yang berkualitas, dengan melalui tahapan uji coba.

Penelitian ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model 4D terdiri empat tahap adalah (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), (4) *disseminate* (penyebaran). Uraian keempat tahapan tersebut diantaranya.

a. *Define* (definisi). Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan dan menentukan persyaratan belajar. Melalui analisis, kita dapat menentukan tujuan dengan batasan untuk bahan ajar. Pada tahap ini terdapat lima tahapan, yaitu 1) Analisis kebutuhan ataupun analisis awal-akhir (*front-end analysis*) adalah tahapan mempelajari tentang permasalahan dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Dalam tahap ini digunakan untuk mempertimbangkan alternatif pembelajaran apakah menggunakan bahan ajar relevan yang sudah beredar atau mengembangkan bahan ajar sesuai kebutuhan; 2) Analisis peserta didik (*learner analysis*) adalah tahapan mempelajari target pembelajaran (peserta didik) dengan memperhitungkan karakteristik, kemampuan, dan pengalaman anak didik terhadap pembelajaran yang akan diterapkan; 3) Analisis tugas (*task analysis*) adalah mengidentifikasi keterampilan utama yang didapat peserta didik dan menganalisisnya sebagai seperangkat sub-keterampilan yang dibutuhkan dan memadai. Tahap ini memastikan cakupan tugas yang komprehensif pada materi pembelajaran; 4) Analisis konsep (*concept analysis*) mengidentifikasi konsep-konsep dasar yang akan diberikan; 5) Menentukan tujuan instruksional (*specifying instructional objectives*) adalah mengolah hasil analisis tugas dan konsep menjadi tujuan yang akan dicapai. Sekelompok tujuan ini memberikan dasar dalam konstruksi tes dan desain pembelajaran kemudian diintegrasikan pada materi yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

b. *Design* (desain). Tujuan dari tahap ini yaitu merancang prototipe bahan ajar. Tahap ini dapat dimulai setelah sekumpulan tujuan perilaku untuk bahan ajar telah ditentukan. Pemilihan media dan format untuk memproduksi tahap awal sebagai aspek utama dari tahap desain. Pada tahap ini terdapat empat fase, yaitu 1) Tes yang mengacu pada kriteria adalah langkah yang menjembatani tahap awal, menentukan, dan proses desain. Tes yang mengacu pada kriteria mengubah tujuan perilaku menjadi garis besar materi pembelajaran; 2) Penggunaan media yang cocok untuk penyajian isi pembelajaran. Langkah ini mengaitkan penyesuaian tugas dan analisis konsep, karakteristik anak didik, dan rencana penyebaran. Seleksi akhir mengidentifikasi media atau kombinasi media yang paling tepat untuk digunakan; 3) Pemilihan bentuk berkaitan erat dengan pemilihan media; 4) Desain awal adalah memberikan pembelajaran utama melalui media yang cocok dan pada urutan yang sesuai.

c. *Develop* (pengembangan). Tujuan tahap pengembangan adalah memodifikasi *prototipe* bahan ajar. Dalam tahap ini umpan balik diterima dengan evaluasi formatif dan materi diperbaiki dengan tepat. Dalam tahap pengembangan ini terdapat dua fase, yaitu 1) Validasi ahli digunakan untuk mendapatkan saran perbaikan produk. Sejumlah ahli diminta untuk menilai materi dari sudut pandang pembelajaran dan teknis; 2) Uji pengembangan melibatkan peserta didik mencoba produk yang sebenarnya guna menemukan bagian yang harus diperbaiki dapat dilakukan melalui evaluasi formatif. Dalam tahap pengujian validasinya, produk yang digunakan dalam kondisi yang bisa direplikasi untuk menampilkan "siapa yang mempelajari apa dalam kondisi apa dalam berapa banyak waktu".

d. *Disseminate* (penyebaran). Produk yang telah melewati tahap pengujian pengembangan menghasilkan produk yang konsisten dan komentar positif dari evaluasi para ahli akan dilanjutkan pada tahap penyebaran. Tahap penyebaran (*disseminate*) terdiri dari pengemasan, penyebarluasan, dan pengadopsian. (Lawhon, 1976). Model pengembangan 4D ini diterapkan pada pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia terhadap lingkungan melalui produk berupa komik digital.

Masing-masing indikator dalam setiap aspek pada instrumen angket validasi oleh ahli tersebut dinilai menggunakan skor 1-5 seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Skor Angket Ahli Media dan Ahli Materi

Penilaian	Skor
Sangatbaik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangatburuk	1

Setelah di dapatkan hasil validasi, kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut untuk menghitung persentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

F = total skor yang didapat

N = skor tertinggi

Hasil persentase kemudian dideskripsikan sesuai kriteria kelayakan media komik digital seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Media Komik Digital

KriteriaKelayakan	Tingkat Kelayakan
81% – 100%	Sangatlayak, bisadipergunakan tanpa revisi
61% – 80%	Layak, bisadipergunakan dengan direvisi sedikit
41% – 60%	Kuranglayak, dapatdigunakan dengan banyak revisi
21% – 40%	Tidaklayak, belumdapatdipergunakan, masihmembutuhkanrevisi
0% – 20%	Sangattidaklayak, tidakdapatdipergunakan

Riduwan (2012:14)

Dari respon siswa di analisis dalam bentuk presentase. Data dari angket respon siswa dianalisis menggunakan skala likert. Hasil dari angket respon siswa dipergunakan untuk mengukur kepraktisan media komik digital yang dikembangkan.

Tabel 3 Skor Respon Siswa

Penilaian	Skor
Sangatbaik / sangat setuju	5
Baik / setuju	4
Cukup baik	3
Tidak baik / tidak setuju	2
Sangat tidak baik	1

Hasil respon siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase respon siswa

Hasil persentase respon peserta didik terhadap media komik digital selanjutnya dideskripsikan sesuai tabel berikut.

Tabel 4. Kriteria Angket Respon Peserta Didik terhadap Media Komik Digital

KriteriaValiditas	Keterangan
81% – 100%	Sangatbaik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukupbaik
21% – 40%	Kurangbaik
0% – 20%	Sangattidakbaik

Riduwan (2012:14)

Hasil angket yang berkaitan dengan penguatan pendidikan karakter melalui *Pretest-Posttest Control Group Design* pada uji pengembangan untuk mengetahui capaian penguatan pendidikan karakter pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil tes pada *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji gain untuk mengetahui peningkatan penguatan pendidikan karakter peserta didik. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Setelah mendapatkan nilai gain, maka hasil tersebut dikonfirmasi seperti pada table berikut.

Tabel 5. Standar Penilaian Gain Ternormalisasi

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi (<i>high</i>)
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang (<i>medium</i>)
$g \leq 0,3$	Rendah (<i>low</i>)

(Hake, 1999)

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media komik digital. Pengembangan media komik digital dilengkapi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan lembar kerja peserta didik yang dikembangkan untuk penguatan pendidikan karakter peserta didik. Media komik digital beserta perangkat yang dikembangkan sudah disempurnakan sesuai saran yang diberikan dosen pembimbing dan hasil validasi dari dosen validator yang ahli dibidangnya. Uji coba produk media digital meliputi 1) uji coba satu per satu; 2) uji coba kelompok kecil; dan uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan dilaksanakan di SDN Geluran I Taman Kabupaten Sidoarjo selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama digunakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital, pertemuan kedua sampai keempat digunakan untuk kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital, dan digunakan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir kritis siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan secara Dalam Jaringan (*daring*) karena keadaan darurat covid-19 sehingga pembelajaran di sekolah tidak lagi dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran tatap muka secara *daring* dilakukan dengan berbantuan *platform google meet*. Pembelajaran tatap muka secara *daring* dilakukan berdasarkan kewajiban peserta didik untuk *Study From Home (SFH)* pada semester 2 terhitung pada bulan Maret 2020. Pembelajaran dilakukan secara Sinkronus dengan memanfaatkan aplikasi *Google Meet* sehingga guru dan siswa dapat melakukan tanya jawab secara langsung dan asinkronus (secara tidak langsung) dalam hal ini penugasan rumah seperti kegiatan proyek, pengamatan, dan soal evaluasi menggunakan *Google Form*. Media komik digital yang digunakan dalam penelitian dikirim oleh peneliti melalui *whatsapp group* yang dibuat bersama orangtua (*walimurid*).

Media komik digital yang dijadikan sumber belajar oleh siswa, format yang dipilih sesuai dengan elemen desain menurut Gumelar (2011:26-36) yang memuat, diantaranya: 1) *space*; 2) *image*; 3) *text*; 4) *point & dot*; 5) *line*; 6) *shape*; 7) *form*; 8) *tone/ value (gradient, lighting & shading)*; 9) *colour*; 10) *pattern*; 11) *texture*; 12) *voice, sound & audio*; 13) *time*.

Format media komik digital yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian yakni

sebagai berikut a) bagian awal yang terdiri dari sampul depan, petunjuk rubrik bahan ajar; b) bagian tengah terdiri atas materi pembelajaran, lembar kegiatan; c) dan bagian penutup terdiri atas daftar pustaka.



Gambar 1. Sampul Media Komik

Sampul depan merupakan halaman yang pertama kali dilihat oleh pembaca (peserta didik dan guru). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam sampul depan adalah penampilan satu kesatuan warna secara konsisten, seimbang, seirama, dengan tata letak isi, memperhatikan tampilan warna secara keseluruhan yang dapat memberi nuansa menarik. Pada tipografi sampul, ukuran, nama pengarang dan penerbit, warna judul buku kontras dengan warna latar belakang, tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf



Gambar 2. Isi Media Komik

Bagian isi terdapat pengantar materi. Pengantar materi merupakan hal awal untuk mengiringi peserta didik untuk dapat merangsang pengetahuan terkait materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Pengantar materi disajikan dalam gambar kartun yang mewakili karakter dan menerapkan suatu cerita berurutan yang berhubungan erat dengan gambar serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan komik, peserta didik dengan mudah memahami dan mengidentifikasi sebuah cerita. Komik juga memberikan kesempatan kepada anak untuk

membaca materi dengan menggabungkan gambar dan teks.

Validator mereview kelayakan media komik digital yang telah dikembangkan agar layak digunakan oleh siswa kelas V sekolah dasar sebagai penguatan pendidikan karakter siswa. Validasi media komik digital memuat beberapa aspek yaitu 1) isi dan tujuan; 2) bahasa; 3) grafik; dan 4) penyajian. Saran dan masukan dari validator tersebut kemudian dianalisis dan selanjutnya di revisi sehingga media pembelajaran tersebut layak digunakan dalam penelitian. Hasil dari validasi media komik digital yang dikembangkan disajikan pada tabel di bawah ini

Tabel 6. Hasil Validasi Instrumen oleh Validator Ahli

No.	Aspek	Rata-Rata Skor (%)	Kriteria
1	Media	100%	Sangat layak
2	Materi	96%	Sangat layak
3	Angket Penguatan Karakter	89%	Sangat layak

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa keseluruhan aspek kelayakan media komik mendapatkan persentase sangat layak dengan kriteria antara 81%-100%. Dengan demikian, keseluruhan instrumen dapat digunakan untuk melakukan penelitian.

Selanjutnya, hasil angket respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan. Hasil angket ini diisi oleh 30 peserta didik pada kelas eksperimen. Berikut rekapitulasi hasil angket respon siswa dinyatakan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Respon Siswa		Persentase		Kriteria
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	
1	Apakah menurut kalian gambar pada komik tersebut menarik?	30	0	100%	0%	Sangat baik
2	Apakah kalian mudah memahami bahasa dalam komik tersebut?	27	3	90%	10%	Sangat baik
3	Apakah menurut kalian alur cerita dalam komik tersebut runtut?	26	4	87%	13%	Sangat baik
4	Apakah kalian mudah mendownload komik tersebut?	28	2	93%	7%	Sangat baik
5	Apakah media komik digital ini membuat lebih bersemangat dalam belajar muatan pelajaran IPS?	30	0	100%	0%	Sangat baik
6	Apakah dengan menggunakan media komik digital ini dapat membuat belajar IPS menyenangkan?	30	0	100%	0%	Sangat baik
7	Apakah media komik digital ini mendukung saya untuk menguasai materi IPS tentang interaksi manusia dengan	29	1	97%	3%	Sangat baik

	lingkungan?					
8	Apakah fitur gambar dan cerita media komik digital ini berpengaruh dalam memahami pelajaran?	28	2	93%	7%	Sangat baik
9	Apakah media komik digital ini mudah dalam penggunaannya?	30	0	100%	0%	Sangat baik
10	Apakah materi yang disajikan dalam media komik digital ini mudah dipahami?	29	1	97%	3%	Sangat baik
11	Apakah dengan menggunakan media komik digital ini mendapatkan pengetahuan baru?	28	2	93%	7%	Sangat baik
Rata-Rata Presentase				95%	5%	Sangat baik

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui respon siswa terhadap media komik digital dengan rata-rata persentase 95%. Hal ini berarti kepraktisan media komik digital pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya adalah sangat baik atau dapat dikatakan sangat praktis.

Keefektifan media komik digital yang dikembangkan peneliti dapat dilihat dari hasil angket berkaitan penguatan pendidikan karakter peserta didik. Desain pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Pada kelas eksperimen diberikan treatment media komik digital, sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan guru. Berikut hasil angket berkaitan penguatan pendidikan karakter disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 8.Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai		N-Gain	Keterangan
		Pretest	Posttest		
1	A1	70	80	0,33	sedang
2	A2	55	85	0,67	sedang
3	A3	80	95	0,75	tinggi
4	A4	60	70	0,25	rendah
5	A5	70	90	0,67	sedang
6	A6	65	75	0,29	rendah
7	A7	85	95	0,67	sedang
8	A8	60	80	0,50	sedang
9	A9	75	95	0,80	tinggi
10	A10	60	75	0,38	sedang
11	A11	85	95	0,67	sedang
12	A12	55	75	0,44	sedang
13	A13	75	85	0,40	sedang
14	A14	80	100	1,00	tinggi
15	A15	55	70	0,33	sedang
16	A16	65	80	0,43	sedang
17	A17	65	90	0,71	tinggi
18	A18	80	100	1,00	tinggi
19	A19	65	85	0,57	sedang
20	I20	75	90	0,60	sedang
21	A21	60	70	0,25	rendah
22	A22	75	90	0,60	sedang
23	A23	60	75	0,38	sedang
24	A24	90	100	1,00	tinggi
25	A25	55	65	0,22	rendah
26	A26	70	80	0,33	sedang
27	A27	65	80	0,43	sedang
28	A28	70	85	0,50	sedang
29	A29	80	100	1,00	tinggi

30	A30	75	95	0,80	tinggi
Rata-Rata		69,3	85,0	0,57	sedang

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui hasil angket berkaitan penguatan pendidikan karakter peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan pengembangan media komik digital mengalami peningkatan. Hasil angket pada siswa kelas eksperimen pada saat *pretest* mendapatkan nilai rata-rata kelas 69,3, sedangkan hasil angket siswa setelah menggunakan media komik (*posttest*) mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 85. Kemudian nilai *n-gain* pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,57 dengan kategori sedang.

Tabel 9. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No.	Nama	Nilai		N-Gain	Keterangan
		Pretest	Posttest		
1	A1	75	80	0,20	Rendah
2	A2	60	65	0,13	Rendah
3	A3	80	85	0,25	Rendah
4	A4	75	85	0,40	Sedang
5	A5	70	75	0,17	Rendah
6	A6	75	90	0,60	Sedang
7	A7	55	65	0,22	Rendah
8	A8	70	85	0,50	Sedang
9	A9	65	75	0,29	Rendah
10	A10	55	60	0,11	Rendah
11	A11	75	80	0,20	Rendah
12	A12	55	65	0,22	Rendah
13	A13	85	90	0,33	Sedang
14	A14	85	90	0,33	Sedang
15	A15	65	70	0,14	Rendah
16	A16	60	65	0,13	Rendah
17	A17	65	70	0,14	Rendah
18	A18	80	85	0,25	Rendah
19	A19	65	75	0,29	Rendah
20	A20	75	80	0,20	Rendah
21	A21	55	60	0,11	Rendah
22	A22	60	70	0,25	Rendah
23	A23	70	80	0,33	Sedang
24	A24	85	90	0,33	Sedang
25	A25	55	60	0,11	Rendah
26	A26	60	65	0,13	Rendah
27	A27	70	75	0,17	Rendah
28	A28	75	80	0,20	Rendah
29	A29	65	70	0,14	Rendah
30	A30	80	85	0,25	Rendah
Rata-Rata		68,8	75,7	0,24	Rendah

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui hasil angket siswa berkaitan penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya pada kelas kontrol, saat *pretest* memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 68,8, sedangkan *posttest* memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 75,7. Kemudian nilai *n-gain* pada kelas kontrol memperoleh nilai 0,24 dengan kategori rendah.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mempelajari mata pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya sebagai penguatan pendidikan karakter siswa pada kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan sebuah media yang sengaja untuk dirancang dan dikembangkan guna mendukung proses pembelajaran. Terdapat dua jenis media dalam pembelajaran. Pertama, media dirancang yakni media belajar yang dirancang dan dikembangkan pada pembelajaran. Kedua, media

yang tidak di didesain untuk pembelajaran yang keberadaannya bisa ditemukan atau dimanfaatkan untuk pembelajaran (Haryono, 2015:15).

Penelitian dan pengembangan animasi meliputi beberapa tahap yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*. Model pengembangan 4D dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) meliputi empat tahapan utama yaitu *Define, Design, Development and Dissemination*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pretest – posttest one grup design* dengan perlakuan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN pada materi interaksi manusia dengan lingkungannya. Hasil *pretest* menunjukkan adanya hasil dari siswa sebelum menggunakan media dan *posttest* menunjukkan adanya hasil dari siswa setelah menggunakan media. Hasil penelitian ini diketahui dari hasil membandingkan *pretest – posttest*. Dari hasil tersebut peneliti mengevaluasi kembali dampak pembelajaran dengan cara mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk.

Penggunaan media menjadi sarana belajar telah lama digunakan. Media yang berisi materi dan penjelasan dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana efektif dan efisien (Pribadi, 2017). Dalam kegiatan pembelajaran media menjadi jembatan format penyampaian pesan dan penjelasan. Pengertian tentang media tersebut sependapat dengan pengertian media pembelajaran (*instructional media*) menurut Heinich, dkk (1996) yaitu sesuatu yang memuat pesan dan pengetahuan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Dalam bukunya *Understanding Comics*, Scott McCloud, mengartikan komik secara luas, yaitu gambar yang disandingkan serta gambar lainnya berurutan secara disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan / atau mewujudkan respon estetika pada penonton (Combs & Education, 2003). Komik memberikan pengalaman literasi bagi peserta didik yang baru mulai membaca dan yang mempelajari bahasa baru. Gambar dalam komik mendukung teks dan memberi petunjuk kontekstual yang signifikan untuk arti kata sehingga mudah dipahami peserta didik.

Seperti yang dikatakan Stephen Cary, *Comics at Work in the Multilingual Classroom*, komik memberikan kesempatan belajar bahasa yang otentik bagi semua peserta didik. Bahasa teks yang digunakan dalam komik mudah dikelola oleh pembaca tingkat pemula sehingga dapat meningkatkan memotivasi pembaca. Dengan komik, peserta didik dengan mudah memahami dan mengidentifikasi sebuah cerita. Komik juga memberikan kesempatan kepada anak untuk membaca materi dengan menggabungkan gambar dan teks untuk mengekspresikan sindiran, simbolisme, sudut pandang, drama, permainan kata-kata dan humor yang tidak mungkin dilakukan dengan teks saja.

Kevalidan terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media komik digital. Kevalidan suatu produk dapat dilihat dari aspek kurikulum dan aspek teknis. Kualitas dari aspek media ini divalidkan oleh beberapa ahli yaitu ahli materi memvalidkan materi dan ahli media memvalidkan kualitas media. Berdasarkan hasil kevalidan draf I, terdapat beberapa skor pada instrumen kevalidan yang harus diperbaiki sesuai dengan saran validator/ahli. Kemudian, berdasarkan saran dari validator ada juga beberapa aspek dalam instrumen yang dilakukan perbaikan. Hasil revisi tersebut menghasilkan draf II dan semua validator menyatakan media layak untuk digunakan. Validasi media komik digital dilakukan terlebih dahulu kepada ahli materi dan kemudian ahli media. Penilai kelayakan media dari segi materi dilakukan melalui proses validasi oleh ahli materi. Sedangkan penilaian kelayakan media dari aspek isi dan tujuan, bahasa, grafik serta penyajian melalui proses validasi oleh ahli media.

Hasil validasi oleh validator ahli materi memperoleh skor sebesar 43 dari skor maksimal sebesar 45, sehingga sebanding dengan 96% dalam kriteria persentase. Rincian perolehan skor hasil validasi aspek pendahuluan 19, skor penilaian aspek isi sebesar 15, dan skor penilaian aspek penutup sebesar 9. Hasil persentase sebesar 96%, dapat dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik berdasarkan acuan skala *likert* dalam penentuan kriteria hasil validasi dalam penelitian ini. Hasil validasi oleh validator ahli media memperoleh skor sebesar 85 dari skor maksimal sebesar 85, sehingga sebanding dengan 100% dalam kriteria persentase. Rincian perolehan skor hasil validasi aspek penilaian isi dan tujuan sebesar 20, skor penilaian aspek bahasa sebesar 25, skor penilaian aspek grafik sebesar 15, dan skor penilaian aspek penyajian sebesar 15. Hasil persentase sebesar 100%, dapat dikategorikan dalam kualifikasi sangat baik berdasarkan acuan skala *likert* dalam penentuan kriteria hasil validasi dalam penelitian ini.

Ukuran sebuah produk dapat dikatakan berkualitas jika telah memenuhi beberapa aspek kualitas produk, Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini berdasarkan uji validasi validator ahli telah menunjukkan bahwa semua aspek yang diuji memiliki skor kevalidan produk Sangat Baik (SB). Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Nieveen (1999:123) bahwa suatu produk dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi aspek-aspek kualitas produk antara lain (1) kevalidan (*validity*); (2) kepraktisan (*practicity*); (3) keefektifan (*effectiveness*).

Produk dapat dikatakan praktis apabila memudahkan pengguna untuk memakai atau menggunakan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat kepraktisan sebuah produk. Hasil

uji coba meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (kelompok besar). Penilaian angket respon menggunakan skala likert. Hasil respon siswa sejumlah 30 siswa terhadap penggunaan media komik digital memperoleh persentase 85% dengan kriteria sangat baik. Hal ini berarti kepraktisan media komik digital pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya adalah sangat baik atau dapat dikatakan sangat praktis.

Keefektifan produk dapat dilihat dari hasil pemberian tes yang diberikan kepada siswa, sehingga hasil belajar sangat penting untuk mengukur efektifitas belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Purwanto, 2011: 38) yang menyatakan bahwa hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menerima atau memahami bahan atau materi yang telah disampaikan. Pada penelitian dan pengembangan ini keefektifan dilihat dari hasil pemberian angket berkaitan penguatan pendidikan karakter siswa yang diberikan kepada siswa melalui *pretest* dan *posttest* berkaitan penguatan nilai karakter peserta didik dengan menggunakan media komik digital.

Hasil *pretest* pada kelas kontrol dari 30 siswa diperoleh rata-rata persentase 65% dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata persentase 75% dengan nilai *n-gain* sebesar 0,28 kategori rendah. Sedangkan pada kelas eksperimen saat *pretest* diperoleh nilai rata-rata persentase 65% dan setelah menggunakan media komik digital (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata persentase 85% dengan *n-gain* sebesar 0,55 kategori sedang. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada nilai karakter siswa kelas V Sekolah Dasar *pretest* dan *posttest* menggunakan pengembangan media komik digital. Ditinjau dari nilai *n-gain* pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dengan menggunakan media komik digital. Hasil ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukmanasa, et al (2017) bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian lain dilakukan oleh Sari, et al (2018) menjelaskan bahwa persentase penguatan karakter mencapai 97% setelah pembelajaran menggunakan komik.

Dalam penelitian yang dilakukan (Hidayah, 2017) pembelajaran IPS disajikan dengan menggunakan media komik yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi serta membantu peserta didik memahami materi dikarenakan komik mengandung unsur hiburan sehingga peserta didik tertarik untuk membacanya. Namun dalam penelitian ini, media komik yang digunakan pada bentuk digital. Media komik digital ini akan digunakan dalam menyampaikan materi pada pembelajaran IPS di kelas V SD. Siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi keinginan mereka untuk membacanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Purnama, et al (2015) menemukan adanya perbedaan pengaruh penggunaan media komik digital dengan penggunaan media gambar terhadap prestasi belajar siswa.

Media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti dapat mendukung fungsi media sebagai sumber belajar perantara dalam penyampaian informasi dan pemahaman siswa. Munandhi (2013:37) menyatakan jika “sumber belajar” mempunyai arti sebagai penyampai, penyalur, dan penghubung dengan demikian sumber belajar dapat dipahami oleh siswa yang mempermudah terjadinya proses. Media komik digital dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungannya pada siswakesel V Sekolah Dasar dapat memperkuat respon siswa untuk memahami suatu materi selain itu meningkatkan kualitas belajar siswa yang bersumber dari pengalaman sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pernyataan oleh Mustaji (2013:9) media pembelajaran memiliki fungsi untuk menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit, memperjelaskan suatu objek materi. Di sisi lain sebagai media untuk memperjelas dan memudahkan penyampaian materi, media komik digital dapat dijadikan media inovatif pada pembelajaran IPS yang bermakna dan meningkatkan antusiasme belajar dengan melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajarankomik digital memungkinkan siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna dengan menemukan konsep-konsep baru yang relevan dengan teori pembelajaran David Ausubel.

Pengertian pendidikan karakter menurut Dharma Kesuma, dkk (2011: 5) adalah upaya mendidik peserta didik supaya dapat menentukan keputusan secara bijak serta menerapkannya pada kehidupan sosial, sehingga mereka bisa membagikan kontribusi positif terhadap lingkungannya. Sejalan dengan pemikiran tersebut, menurut Saptono (2011: 23), pendidikan karakter adalah usaha yang sengaja dilaksanakan dalam meningkatkan karakter baik (*good character*) dilandasi dengan kebaikan-kebaikan inti (*core virtues*) dengan objektif baik individu maupun masyarakat. Sedangkan Sri Narwanti (2011: 14) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan cara penanaman nilai-nilai karakter dalam diri warga sekolah meliputi pengetahuan, kemauan, dan sikap guna melakukan nilai-nilai tersebut. Sejalan dengan pemikiran tersebut, Muslich (2011:84) berpendapat bahwa pendidikan karakter adalah upaya pemahaman nilai-nilai karakter pada diri warga sekolah terdiri dari komponen pengetahuan, kesadaran, keinginan, dan sikap terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, dan masyarakat.

Implementasi pendidikan karakter pada proses pembelajaran dilakukan dengan mengikutsertakan peserta didik secara aktif dan berpusat pada anak dalam pembelajaran melalui berbagai kegiatan di kelas, sekolah, dan masyarakat. Dalam (Pusat

Kurikulum, 2010: 20-21) dijelaskan jika kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas dengan melalui kegiatan belajar setiap mata pelajaran atau aktivitas yang dirancang sedemikian rupa. Pendidikan karakter ini mengarah pada ranah afektif yang mencakup cara peserta didik dalam memecahkan masalah secara emosional, seperti perasaan, nilai, penghargaan, antusiasme, motivasi, dan sikap.

Seperti dalam jurnal dengan judul *Character Education Integration In Social Studies Learning* (Agung, 2018) menunjukkan tentang pendidikan karakter yang menitikberatkan pada pembentukan jati diri anak didik untuk menjadi peserta didik yang cerdas dan berkarakter perlu didorong melalui pendidikan informal dan formal. Ini diterapkan pada pendidikan formal di sekolah, khususnya melalui pembelajaran IPS, sebab tujuan IPS bukan hanya menyangkut aspek kognitif (pengetahuan) melainkan aspek afektif (sikap). Dengan demikian, pembelajaran IPS pada umumnya mengajarkan perilaku, nilai, dan moral. Untuk itu pendidik harus mampu secara kreatif mempersiapkan pembelajaran dan melaksanakannya. Hal utama pada proses pembelajaran adalah pendidik sebagai panutan.

Pemikiran yang sejalan dikemukakan dalam penelitian *Character Based on Digital Comic Media* (Rina et al., 2020) dikatakan bahwa media komik digital akan memudahkan proses belajar mengajar terutama dalam mewujudkan konsep pembelajaran yang abstrak melalui contoh yang lebih konkrit pada kehidupan sehari-hari yang sarat dengan nilai-nilai karakter. Sehingga penelitian kali ini, memasukkan unsur karakter ke dalam media komik digital pada pembelajaran IPS di kelas V SD.

Media pembelajaran akan berfungsi secara maksimal apabila terjadi interaksi sosial di dalam pembelajaran. Interaksi sosial antara guru dan peserta didik sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Ini sejalan dengan dukungan Vygotsky terhadap pembelajaran kooperatif yaitu menekankan peserta didik mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain. Sedangkan perubahan sikap peserta didik dapat dilihat pada ranah afektif. Seperti yang dikemukakan dalam (Bloom, 1956) membagi ranah afektif terdiri lima bagian, diantaranya *receiving* (menerima), *responding* (menanggapi), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Namun, dalam penelitian ini hanya mengukur ranah afektif pada tingkat *valuing* (menilai).

4. KESIMPULAN

Kevalidan media komik digital pada komponen materi mendapat persentase yaitu 79% dengan kualifikasi layak, komponen kebahasaan memperoleh persentase 81% dengan kualifikasi sangat layak dan komponen kegrafikan memperoleh persentase 86% dengan kualifikasi sangat layak. Berdasarkan perolehan nilai pada kevaliditas tersebut dapat

disimpulkan bahwa hasil kevalidan media komik yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dengan kategori sangat layak.

Kepraktisan media komik digital dapat dilihat dari hasil respon siswa pada saat pembelajaran terhadap media komik mendapatkan persentase 55%. Dengan demikian, media komik digital materi interaksi manusia dengan lingkungannya praktis digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menguatkan nilai-nilai karakter siswa kelas V sekolah dasar

Keefektifan media komik digital dilihat dari hasil angket berkaitan penguatan nilai-nilai karakter yang diberikan kepada siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 65% dan setelah menggunakan media komik (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata persentase 85% dengan nilai *n-gain* sebesar 0,55 kategori sedang.

5. REFERENSI

- Agung, L. (2018). Character Education Integration in Social Studies Learning. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 12(2), 392. <https://doi.org/10.17509/historia.v12i2.12111>.
- Azhar, A. (2019). *Media pembelajaran*. Depok : PT. RajaGrafindo Persada.
- Banks, J. A., & Clegg, J. A. A. (1990). *Teaching Strategies for the Social Studies: Inquiry, Valuing, and Decision-Making*. Fourth Edition. New York: Longman
- Black, P. L. (1979). *Social Studies For Our Times* Richard E. Gross, Rosemary Messick, June R. Chapin, & Jack Sutherland. New York: John Wiley and Sons, 1978. *Journal of Teacher Education*. <https://doi.org/10.1177/002248717903000213>
- Bulach, C. R. (2002). *Implementing a Character Education Curriculum and Assessing Its Impact on Student Behavior*. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas. <https://doi.org/10.1080/00098650209604954>
- Combs, J., & Education, E. (2003). *Creating comics: Visual and verbal thinking in the ultimate show and tell*. Retrieved July. <http://www.janettekennedy.com/599site/combproject.pdf>
- Dadang Suprianta. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa
- Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dharma Kesuma, Cepi Triatna & Johar Permana. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teoridan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT.Remaja Rosda Karya.
- Eccles, J. S. (1999). The development of children ages 6 to 14. *The Future of Children*, 9(2), 30-44. <https://doi.org/10.2307/1602703>
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Heinich, Molenda & Russel. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*. Englewood Cliff, New Jersey: Prentice Hall
- Hidayah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*.
- Jarolimiek & Parker. (1993). *Social Studies in Elementary Education 5 th*. New York: Mc Millan Publishing, Ltd.
- Kong, S. C. (2014). *Developing information literacy and critical thinking skills through domain knowledge learning in digital classrooms: An experience of practicing flipped classroom strategy*. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.05.009>
- Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Maharsi, I. (2010). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. (Jakrta : Bumi Aksara, 2011)
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14 (2), 129-135. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). *The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246–251. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>
- Palunga, R., & Marzuki. (2017). Peran Guru dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar Menengah Pertama Negeri 2 Depok Sleman. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7 (1), 109-123

- Prado, C. C., De Sousa Junior, C. E., & Pires, M. L. (2017). Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde. *Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação Em Saúde*, 11(2), 1–12.
- Pribadi, R. B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rasiman, & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2 (11), 535-544.
- Riduwan. (2012). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). *Character education based on digital comic media*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107–127.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Rosyid, Moh. Zaiful., Halimatus Sa'diyah, dan Nanda Septiana. (2019). *Ragam Media Pembelajaran. Malang : Literasi Nusantara*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanderse, W. (2013). The meaning of role modelling in moral and character education. *Journal of Moral Education*, 42(1), 28–42.
<https://doi.org/10.1080/03057240.2012.690727>.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sofan Amri, dkk. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya: 2011).
- Sri Narwanti. (2011). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : Familia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171.
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. In Jakarta : Prenadamedia Group.
- Swandi, I. W., Wibawa, A. P., Pradana, G. Y. K., & Suarkad, I. N. (2020). The digital comic Tantri Kamandaka: A discovery for national character education. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(3), 718–732.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel & Melvyn I Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Theacher of exceptional Children*. Minnesota: Indiana University.
- Winarto, K., Ardiyansyah, U., Wilujeng, A., & Sukardiyono, I. (2018). Pocket Book Based on Comic to Improve Conceptual Understanding of Child Sex Abuse (CSA): A Case Study of Elementary School. *International Journal of Instruction*, 11(4), 889–900.