



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 7843-7858

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar

Fadila Aulia<sup>1✉</sup>, Candra Cuga<sup>2</sup>, Aina Nurdiyanti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo

Email: [fadilaaulia149@gmail.com](mailto:fadilaaulia149@gmail.com)<sup>✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini didorong oleh tantangan yang dihadapi dalam mata pelajaran PPKn untuk kelas IV di SDN 1 Bonepantai, khususnya rendahnya minat siswa dalam belajar, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan monoton. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengembangkan komik digital interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk PPKn di kelas IV SDN 1 Bonepantai. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D dari Thiagarajan. Data dikumpulkan melalui validasi oleh para ahli dalam bidang media, bahasa, konten, dan pengguna (umpan balik dari guru). Kelayakan media ini mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 92% dari para ahli tersebut. Uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat persetujuan sebesar 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi, minat, berpikir kritis, dan pemahaman siswa, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Pembelajaran PPKn, Media Komik Digital*

### Abstract

This study is driven by the challenges faced in the Civics subject for grade IV at SDN 1 Bonepantai, particularly the low student interest in learning, which is attributed to the use of limited and monotonous learning media. To address this issue, the research developed an interactive digital comic as an effective learning tool for Civics in grade IV at SDN 1 Bonepantai. The study follows a Research and Development (R&D) approach using the 4D model by Thiagarajan. Data were gathered through validation by experts in media, language, content, and users (teacher feedback). The media's feasibility received an average rating of 92% from these experts. Small group trials showed a 95% approval rate. These findings suggest that using digital comic media in Civics lessons can enhance student motivation, interest, critical thinking, and understanding, ultimately making the learning process more effective and enjoyable.

Keyword: *Learning Media, Civics Learning, Digital Comic Media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kemampuan individu. Dengan pendekatan yang tepat, pendidikan tidak hanya mengembangkan keterampilan dan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang membentuk dasar bagi kehidupan yang berkelanjutan. Menurut Hidayat (2019), pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk membimbing dan membantu pengembangan fisik dan mental siswa, yang bertujuan untuk mencapai kedewasaan dan kemandirian agar mereka dapat melaksanakan tugas hidup mereka. Proses pembelajaran bertujuan untuk membentuk individu yang lebih baik dan membantu mereka mencapai tujuan mereka. Salah satu langkah penting untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memulai dari pendidikan dasar.

Dalam pendidikan dasar, guru mengajarkan berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). PKn mencakup berbagai kompetensi, termasuk pendidikan demokrasi, pendidikan moral, kesadaran hukum, serta pendidikan politik dan sosial. Untuk mencapai kompetensi-kompetensi tersebut, diperlukan pengajaran yang berkualitas. Kualitas pengajaran diukur dari proses dan hasilnya, dengan keberhasilan tercermin dalam perubahan perilaku siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, banyak siswa yang memandang PKn sebagai mata pelajaran formal yang memakan waktu lama, yang membuat mereka meremehkannya (Wahid et al., 2021).

Hasil observasi dan wawancara di SDN 1 Bonepantai mengungkapkan bahwa siswa kurang tertarik dengan PKn. Tidak tersedianya buku siswa menyebabkan kebosanan, karena siswa sering hanya mencatat sementara guru menjelaskan materi. Masalah ini semakin diperburuk dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran, yang membuat siswa menjadi pasif, mudah teralihkan perhatiannya, dan lebih cenderung mengobrol, menggambar, atau sering meminta izin keluar kelas.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengurangi pasivitas, terutama dalam PKn, yang banyak materinya melibatkan membaca, mencatat, dan menghafal, yang dianggap membosankan oleh siswa. Media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Salah satu alat yang efektif adalah komik, yang dapat sangat meningkatkan motivasi belajar dan pada gilirannya memperbaiki hasil belajar (Widyawati & Prodjosantoso, 2015).

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas komik sebagai media pembelajaran. Hidayat & Azemi (2023) menemukan bahwa komik sebagai media pembelajaran, setelah divalidasi oleh ahli media dan materi, sangat layak digunakan untuk siswa kelas V SD. Sementara itu, Widari dan Putra (2022) menyatakan bahwa e-komik memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung kreativitas guru dalam memanfaatkan

teknologi.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan potensi komik, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital. Komik digital dipilih karena merupakan media visual yang disukai anak-anak dan efektif dalam mengatasi persepsi siswa bahwa belajar kurang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan, dengan batasan pada tahap pengembangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran komik digital Bhinneka dalam format pptx tentang kebhinekaan untuk siswa kelas IV SD, yang diuji kelayakannya oleh para ahli dan siswa di SDN 1 Bonepantai.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk yang ada melalui langkah-langkah sistematis. R&D juga menjembatani penelitian teoritis dengan aplikasi praktis yang sesuai kebutuhan masyarakat (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini mengadopsi model 4D dari Thiagarajan (1974), yang meliputi Define, Design, Development, dan Dissemination. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya sampai pada tahap Development. Setiap tahap dijelaskan sebagai berikut:

**Define (Pendefinisian):** Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan menetapkan produk yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan observasi di sekolah dasar untuk mendapatkan informasi yang tepat terkait media pembelajaran yang dibutuhkan.

**Design (Perancangan):** Tahap ini mencakup perancangan produk awal, yang disesuaikan dengan materi pelajaran kelas IV SD. Peneliti mempersiapkan materi, merancang karakter, ilustrasi, panel komik, balon teks, serta mencari aset tambahan dan membuat halaman ppt. Semua komponen ini kemudian digabungkan menjadi komik digital interaktif.

**Development (Pengembangan):** Pada tahap ini, produk yang telah dirancang dikembangkan lebih lanjut. Setelah pembuatan media pembelajaran komik digital selesai, dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing dan validasi oleh ahli materi, media, dan pengguna untuk menilai kelayakan produk serta memberikan saran perbaikan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan kuesioner (angket). Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung mulai dari kegiatan yang dilaksanakan hingga aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Sumber data atau narasumber yang akan diwawancarai pada penelitian pengembangan ini adalah guru dan siswa siswi kelas IV. Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara terpimpin. Peneliti terlebih dahulu menyiapkan daftar pertanyaan dan mengajukan

pertanyaan sesuai pertanyaan yang telah disusun. Adapun Kuesioner digunakan untuk proses validasi media pembelajaran komik digital oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, ahli pengguna dan siswa Aspek penilaian untuk masing-masing ahli berbeda.

Analisis hasil uji validitas dan angket siswa media pembelajaran komik digital dilakukan dalam dua tahap yaitu:

1. Memberikan skor jawaban

Kriteria skor jawaban:

- 1 = Tidak Layak
- 2 = Kurang Layak
- 3 = Cukup Layak
- 4 = Layak
- 5 = Sangat Layak

$$\text{Nilai Telaah} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus menghitung nilai telaah

(Sumber: Azemi & Hidayat, 2023)

2. Menghitung nilai persentase

Tabel 1. Tabel Kriteria Kelayakan

No	Persentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Tidak Layak
2.	20% - 40%	Kurang Layak
3.	40% - 60%	Cukup Layak
4.	60% - 80%	Layak
5.	80% - 100%	Sangat Layak

(Sumber: Azemi & Hidayat, 2023)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media komik digital untuk pembelajaran PKn di sekolah dasar. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan ini diberi nama Bhinneka. Bhinneka yaitu singkatan dari "belajar kebhinekaan dengan membaca komik Indonesia".

Komik Bhinneka adalah jenis komik yang dikembangkan dengan tampilan perpaduan antara komik strip yang hanya terdiri dari 4 panel dan komik online karena dapat menjangkau area yang lebih luas. Dari jenis ceritanya, komik ini adalah jenis komik edukasi

karena pembuatan komik ini untuk tujuan edukatif. Media pembelajaran komik digital Bhinneka dirancang berbeda dengan komik-komik yang sudah ada sebelumnya. Media pembelajaran komik digital Bhinneka adalah perpaduan antara membaca komik dan mengerjakan kuis yang digabungkan dalam sebuah cerita.

Komik digital ini memiliki 3 bagian cerita dimana setiap bagian memiliki alur yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3 bagian cerita itu antara lain bagian I Bhinneka Tunggal Ika, bagian II Keberagaman dan bagian III Toleransi. Ketiga bagian cerita ini walaupun memiliki latar yang berbeda tetapi setiap bagian tetap terhubung. Ketiga bagian cerita memiliki konten yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan (1974), yang terdiri dari Define, Design, Development, dan Dissemination. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya mencapai tahap Development, yang mencakup uji coba kelayakan produk secara terbatas.

#### Define (Pendefinisian)

Tahap pertama adalah tahap pendefinisian berupa analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di sekolah dasar. Hasilnya peneliti menemukan adanya permasalahan saat melakukan observasi di sekolah dasar yang ada di Kecamatan Bonepantai. Berdasarkan pengalaman peneliti saat mengikuti Program Mengajar di Sekolah (PMS) selama 1 semester di SDN 1 Bonepantai Kecamatan Bonepantai Provinsi Gorontalo, peneliti mengamati siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran PKn. Hal ini ditandai dengan siswa bersikap pasif selama proses pembelajaran. Selain itu, konsentrasi siswa juga mudah teralihkan, banyak siswa mengobrol dengan teman, menggambar selama proses pembelajaran dan terlalu sering izin ke kamar mandi. Hal ini dikarenakan tidak tersedianya buku siswa sehingga siswa sering merasa bosan saat guru menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV di SDN 1 Bonepantai, pada mata pelajaran PKn guru menggunakan media berupa gambar-gambar yang dicetak di kertas kemudian ditampilkan kepada siswa. Siswa cukup tertarik dengan media tersebut tetapi media tersebut hanya beberapa kali digunakan karena keterbatasan waktu menyiapkan gambar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap siswa juga mengungkapkan bahwa materi kebhinekaan sudah pernah di pelajari. Namun ketika peneliti bertanya tentang materi yang dipelajari tersebut, siswa menjawab tidak mengingat materi yang telah dipelajari. Siswa mengaku pada saat pembelajaran PKn materi kebhinekaan guru tidak

menggunakan media pembelajaran dan hanya menggunakan buku guru. Kemudian peneliti bertanya tentang apakah siswa suka jika belajar menggunakan media dan media seperti apa yang siswa sukai. Siswa menjawab menyukai jika belajar menggunakan media dan mayoritas siswa menjawab menyukai menggunakan media berupa gambar-gambar.

Hasil analisis kebutuhan ini mendorong peneliti untuk melakukan upaya pengembangan media pembelajaran berbentuk digital. Peneliti memilih untuk mengembangkan media komik digital karena media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyampaikan konten pelajaran dan disukai anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahendra dalam Waisakanitri (2023) yang mengatakan bahwa komik bisa dikatakan sebagai salah satu bentuk dari komunikasi visual yang mampu menyampaikan informasi secara umum sehingga mudah untuk dipahami. Sementara itu peneliti memilih mengembangkan komik secara digital karena lebih fleksibel dan mudah dalam pendistribusiannya. Ningrum (2022) dalam Waisakanitri (2023) menjelaskan bahwa E-comic atau komik elektronik ialah suatu komik berbentuk digital yang memiliki tampilan menarik dan menghibur yang mana difungsikan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam bidang ilmu pengetahuan. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan terutama bagi siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar.

#### Design (Perancangan)

Setelah melakukan tahap pendefinisian (define), tahap selanjutnya adalah tahap perancangan (design). Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan perancangan dimulai dengan membuat alur cerita komik berdasarkan dengan materi pada buku guru yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada. Selanjutnya peneliti mempersiapkan aplikasi yang digunakan dalam proses desain dan pengembangan media. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan karakter, pembuatan ilustrasi karakter, panel komik, dan balon teks menggunakan aplikasi Medibang Paint. Selain itu peneliti juga mencari asset tambahan seperti ilustrasi bendera, burung garuda, tarian daerah, background sekolah dan membuat halaman ppt yang menarik menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Rancangan pembuatan komik digital

### 1. Medibang Paint

Medibang Paint menjadi alat utama yang sangat penting dalam pengembangan desain ilustrasi untuk komik digital Bhinneka. Subudiartha, Sumadewa dan Sari (2023) mengemukakan kelebihan Medibang Paint yaitu tampilannya tidak terlalu rumit walaupun ada banyak tool. Untuk ukuran software yang memiliki banyak fungsi tool, Medibang Paint memiliki ukuran yang terbilang ringan untuk aplikasi sejenisnya.

Tahap pembuatan komik yang dilakukan menggunakan aplikasi Medibang Paint diantaranya adalah tahap perancangan/desain karakter, proses sketsa dan lineart gambar, pewarnaan gambar, pembuatan balon teks dan penggabungan ilustrasi karakter dengan background.

### 2. Canva

Dalam proses perancangan komik digital Bhinneka, peneliti tidak hanya menggunakan aplikasi Medibang Paint. Tidak semua komponen komik yang dikembangkan dirancang secara manual oleh peneliti. Untuk asset yang tergolong rumit dibuat, peneliti menggunakan Canva untuk mencari asset tambahan seperti ilustrasi bendera, burung garuda, tarian daerah, background sekolah dan membuat halaman ppt yang menarik. Canva adalah aplikasi yang dapat membuat banyak jenis desain mulai dari poster, pamflet, banner, spanduk, website dan ppt. Canva menyediakan banyak elemen grafis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat komik digital yang dikembangkan menjadi lebih menarik.

### 3. Microsoft PowerPoint

Untuk menggabungkan semua aset yang telah dibuat, peneliti menggunakan Microsoft PowerPoint. Software ini dipilih karena tampilannya yang sederhana dan dapat diakses secara offline, sehingga memungkinkan komik yang dikembangkan digunakan dengan lebih fleksibel, terutama di tempat yang memiliki akses internet terbatas.

Pada tahap ini, peneliti mengimpor desain presentasi yang telah dirancang pada aplikasi canva yang kemudian akan diubah menjadi power point interaktif di aplikasi Microsoft power point. Penggunaan Microsoft power point peneliti pilih untuk

menghasilkan media komik digital yang bisa diakses tanpa jaringan internet.

### Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini, media komik digital diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh para ahli. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk akhir yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Dalam penelitian ini, terdapat 2 ahli media, 2 ahli materi, 1 ahli bahasa, dan 1 ahli pengguna. Berikut adalah hasil data yang diperoleh dari para validator:

### Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Validator yang menjadi ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media I dan Bapak Dr. Rustam I Husain, S.Ag., M.Pd sebagai ahli media II. Keduanya merupakan dosen yang berasal dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Validasi ahli media dilaksanakan pada Senin 13 Mei 2024 bertempat di gedung Fakultas Ilmu Pendidikan dan gedung jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Gorontalo. Validasi ini dilakukan dengan memperlihatkan produk media pembelajaran komik digital yang telah dibuat, setelah itu validator memberikan masukan dan saran serta mengisi lembar instrument penilaian ahli media.



Gambar 3. Hasil validasi ahli media

Berdasarkan diagram dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media pembelajaran komik digital Bhinneka dari ahli media I memperoleh skor total 48 dari skor maksimal 50

dengan persentase kelayakan sebesar 96% atau interpretasi sangat layak.

Ada beberapa aspek yang dinilai masih membutuhkan perbaikan oleh ahli media pertama. Menurut ahli media I hal-hal yang perlu diperbaiki yaitu tampilan awal media yang sebaiknya dibuat presisi kanan dan kiri. Hal ini untuk menambah estetika media sehingga lebih nyaman untuk dilihat. Baksound media juga mendapat perbaikan, baksound yang ada dinilai kurang sesuai dengan isi materi yang ada di dalam media sehingga butuh baksound yang lebih sesuai dengan isi materi. Penggunaan baksound dinilai dapat mengganggu beberapa siswa dalam membaca komik sehingga perlu ditambahkan keterangan untuk mengurangi volume baksound jika siswa merasa terganggu.

Berdasarkan diagram juga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media pembelajaran komik digital Bhinneka dari ahli media II memperoleh skor total 47 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 94% atau interpretasi sangat layak.

Saran yang diberikan ahli media II adalah untuk menambahkan sinopsis cerita. Hal ini agar memudahkan siswa memahami isi cerita yang akan di baca. Kemudian saran lainnya yaitu gambar dalam komik dibuat disesuaikan dengan daerah yang menjadi isi komik.

#### Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengukur tingkat kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan. Validator yang menjadi ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi I dan Ibu Reska Putri Ismail, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi II. Keduanya merupakan dosen yang berasal dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.

Validasi ahli materi I dan II dilaksanakan pada Selasa 21 Mei 2024 dan Senin 13 Mei 2024 di gedung jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.



Gambar 4. Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan diagram dapat disimpulkan bahwa hasil validasi materi pembelajaran komik digital Bhinneka dari ahli materi I memperoleh skor total 48 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 96% atau interpretasi sangat layak. Hasil validasi materi pembelajaran komik digital Bhinneka dari ahli materi II memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 92% atau interpretasi sangat layak.

Dari hasil penilaian oleh ahli materi I terdapat beberapa kategori yang perlu untuk disempurnakan. Hal ini karena ada beberapa kategori yang mendapatkan nilai 4 dari nilai maksimal 5, misalnya kesesuaian ilustrasi dengan materi pelajaran, sehingga peneliti harus menyesuaikan kembali ilustrasi yang ada agar lebih sesuai dengan materi. Kemudian media pembelajaran Bhinneka mendapatkan nilai 4 dari nilai maksimal 5 pada aspek memungkinkan siswa belajar lebih menyenangkan, lebih mudah dan lebih lancar sehingga peneliti harus menambahkan kuis untuk membuat siswa lebih tertarik dengan media yang dikembangkan.

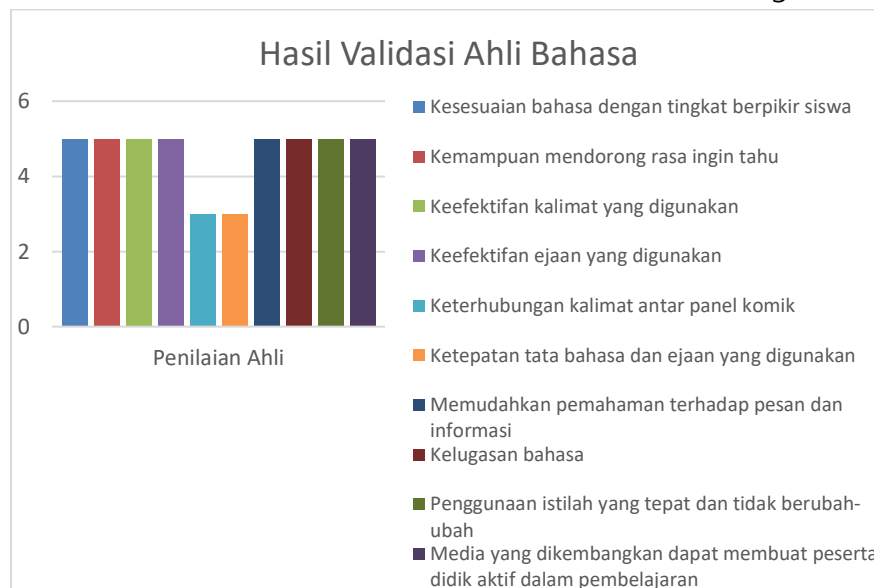
Saran yang diberikan oleh ahli media I adalah untuk menambahkan 1 lagi suku yaitu suku Papua sehingga total akan ada 6 suku yang tersebar di 5 pulau besar di Indonesia. Meskipun media komik digital Bhinneka sudah termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, media ini perlu lebih disempurnakan lagi berdasarkan masukkan yang ada sehingga media yang didesain lebih sesuai dengan kebutuhan di sekolah.

Selanjutnya hasil penilaian oleh ahli materi II terdapat beberapa kategori yang perlu untuk disempurnakan yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pelajaran, sehingga peneliti harus melakukan penyesuaian kembali naskah komik yang ada agar lebih sesuai dengan materi. Kemudian media pembelajaran Bhinneka mendapatkan nilai 4 dari nilai maksimal 5 pada aspek kapabilitas media komik digital dalam menarik perhatian dan minat siswa

sehingga peneliti harus menambahkan aspek yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengukur tingkat kesesuaian bahasa dalam media yang dikembangkan. Validator yang menjadi ahli bahasa dalam penelitian ini adalah Ibu Fidyawati Monoarfa, M.Pd yang merupakan dosen yang berasal dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. Validasi oleh ahli bahasa dilaksanakan pada tanggal 14 dan 21 Mei 2024 di gedung perkuliahan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo.



Gambar 5. Diagram hasil validasi ahli bahasa

Berdasarkan diagram dapat disimpulkan bahwa hasil validasi bahasa pembelajaran komik digital Bhinneka dari ahli bahasa memperoleh skor total 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 92% atau interpretasi sangat layak.

Dari hasil penilaian oleh ahli bahasa terdapat beberapa kategori yang perlu untuk disempurnakan yaitu pada aspek keterhubungan kalimat antar panel komik sehingga peneliti perlu mengamati ulang susunan panel di setiap halaman untuk memastikan tidak ada panel yang tertukar. Kemudian kategori yang mendapatkan nilai 3 (Cukup Layak) dari nilai maksimal 5 (sangat layak) yaitu pada aspek ketepatan tata bahasa dan ejaan yang digunakan. Ahli bahasa menilai masih banyak terdapat tanda baca dan spasi yang digunakan tidak sesuai dengan EYD. Peneliti perlu melakukan tinjauan kembali pada komik untuk memperbaiki hal tersebut.

## Hasil Validasi Ahli Pengguna (Respon Guru)

Validasi ahli pengguna (respon guru) media pembelajaran komik digital Bhinneka dilakukan untuk melihat kelayakan media apabila diaplikasikan di sekolah. Guru yang menjadi validator ahli pengguna dalam penelitian ini adalah Ibu Srimarianti Husain, S.Pd yang merupakan guru kelas di SDN 1 Bonepantai. Validasi oleh ahli pengguna dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2024 di SDN 1 Bonepantai. Validasi ini dilakukan setelah ahli pengguna menerapkan media pembelajaran komik digital Bhinneka dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli pengguna oleh Ibu Srimarianti Husain, S.Pd dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 6. Diagram hasil validasi ahli pengguna

Berdasarkan gambar 6 dapat disimpulkan bahwa hasil validasi pengguna (respon guru) pembelajaran komik digital Bhinneka dari ahli pengguna memperoleh skor 41 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan sebesar 82% atau interpretasi sangat valid/sangat layak.

Dari hasil validasi oleh ahli pengguna ada aspek yang perlu diperhatikan karena mendapatkan nilai 3 (Cukup Layak) dari nilai maksimal 5 (Sangat Layak) yaitu pada aspek media pembelajaran ini dapat digunakan oleh seluruh peserta didik. Kategori nilai tersebut karena di kelas IV SDN 1 Bonepantai masih terdapat siswa yang belum lancar membaca sehingga media komik digital ini belum bisa digunakan oleh seluruh siswa sepenuhnya. Solusi yang bisa dilakukan adalah adanya peran guru untuk mendampingi siswa ketika membaca komik sehingga di saat ada siswa yang masih lambat dalam membaca guru bisa memberikan waktu tambahan bagi siswa agar siswa yang belum lancar membaca bisa membaca komik Bhinneka pelan-pelan. Kemudian ada juga aspek yang perlu diperbaiki karena mendapatkan nilai 4 (Layak) dari nilai maksimal 5 (Sangat Layak) yaitu aspek menarik

perhatian siswa, bahasa yang digunakan dan membantu siswa belajar secara mandiri. Pada tahap revisi nantinya peneliti akan merevisi kembali percakapan dalam media dan dibuat menjadi lebih singkat dan mudah dipahami.

Terlepas dari adanya penilaian yang belum maksimal, ada beberapa aspek penilaian yang sudah memperoleh nilai 5 (Sangat Layak) misalnya materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan media menarik dan memudahkan guru mengajar. Penilaian sempurna ini tidak lepas dari proses pengerjaan media dan proses ilustrasi yang membutuhkan kesabaran agar mendapatkan hasil yang maksimal. Proses menggambar ilustrasi dan menggabungkan semua asset membutuhkan fokus dan waktu yang relatif panjang karena dibuat satu persatu menggunakan aplikasi gambar digital dengan mempertimbangkan estetika dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Adapun rekapan validasi dari media pembelajaran komik digital Bhinneka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Masing-Masing Ahli

Subjek Validator	Perolehan Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria Kelayakan
Ahli Media I	48	50	96%	Sangat Layak
Ahli Media II	47	50	94%	Sangat Layak
Ahli Materi I	48	50	96%	Sangat Layak
Ahli Materi II	46	50	92%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	46	50	92%	Sangat Layak
Ahli Pengguna	45	55	82%	Sangat Layak

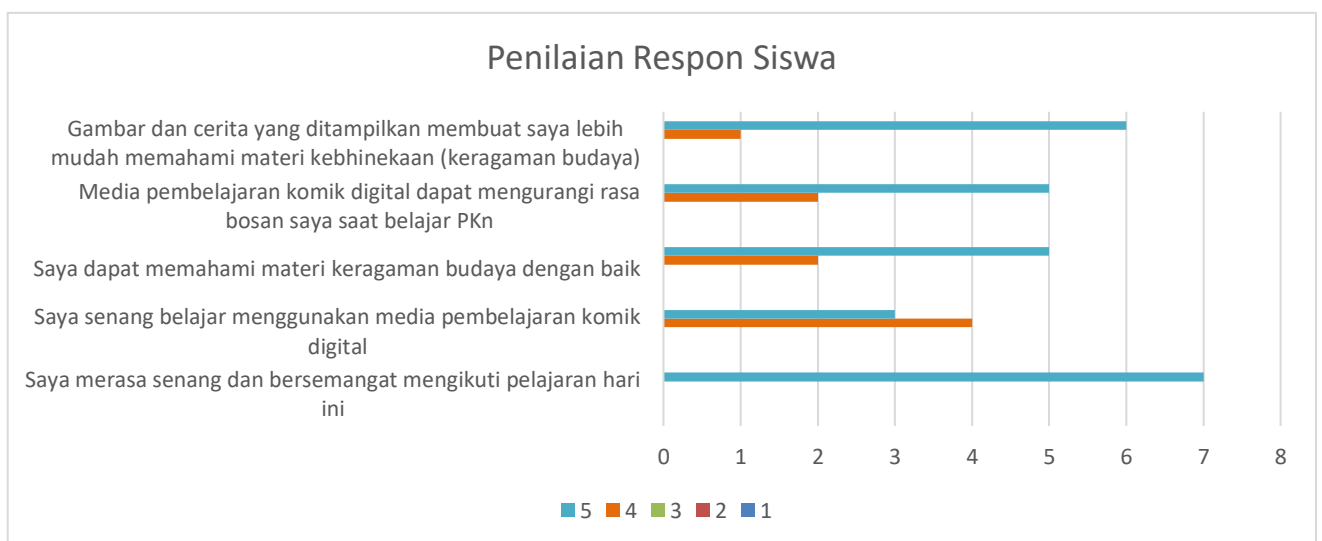
Berdasarkan rekapitulasi hasil uji validasi para ahli, media pembelajaran komik digital Bhinneka yang telah dikembangkan mendapat rata-rata skor 92%, yang berarti media ini dianggap "Sangat Layak" untuk digunakan di sekolah dasar.

Setelah tahap validasi dan revisi, peneliti melakukan uji coba terbatas pada 7 siswa kelas IV SDN 1 Bonepantai. Uji coba dilakukan oleh wali kelas IV yang mengajar menggunakan media komik digital yang sudah dikembangkan, 7 siswa kelas IV dan peneliti sebagai asisten ahli pengguna sekaligus observator. Proses pembelajaran diawali dengan berdoa sebelum belajar dan mengecek kehadiran siswa, kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan mata pelajaran, materi pelajaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran hari ini. Guru juga menyampaikan kegiatan belajar dan media pelajaran yang akan dipakai pada saat pembelajaran. Media komik digital ditampilkan menggunakan proyektor. Siswa diajak untuk membaca petunjuk penggunaan media terlebih dahulu sehingga siswa bisa menggunakan media dengan baik.

Peneliti mengamati siswa cukup bersemangat membaca halaman demi halaman komik Bhinneka. Siswa semakin bersemangat saat terdapat balon teks berwarna karena siswa diarahkan untuk memilih salah satu jawaban yang benar. Siswa antusias saat diberi pertanyaan "jawaban mana yang benar? atas atau bawah?", seluruh siswa berlomba-lomba mengangkat tangan. Siswa mendapat kesempatan untuk membaca komik secara bergantian di depan kelas. Selain membaca, siswa juga diberi kesempatan memilih percakapan dalam komik yang dianggap benar untuk bisa melanjutkan cerita komik ke halaman selanjutnya.

Tahap terakhir dalam pembelajaran menggunakan media ini adalah mengerjakan kuis. Siswa tampak beramai-ramai menebak kuis benar salah yang disediakan di dalam media. Dari 5 pertanyaan kuis yang diajukan, siswa dapat menjawab seluruh soal dengan benar.

Kemudian untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap media, setelah proses pembelajaran siswa diarahkan untuk mengisi lembar instrument penilaian respon siswa.



Gambar 7. Diagram penilaian respon siswa

Hasil penilaian respon siswa diperoleh 6 siswa menilai 5 dan 1 siswa menilai 4 untuk pernyataan 1, 5 siswa menilai 5 dan 2 siswa menilai 4 untuk pernyataan 2, 5 siswa menilai 5 dan 2 siswa menilai 4 untuk pernyataan 3, 3 siswa menilai 5 dan 4 siswa menilai 4 untuk pernyataan 4, dan seluruh siswa menilai 5 untuk pernyataan 5. Didapatkan total skor 166 dari skor maksimal 175 dengan presentase 95% maka media pembelajaran komik digital Bhinneka yang telah dikembangkan mendapat respon sangat setuju dari siswa sehingga dianggap "Sangat Layak" untuk digunakan pada jenjang sekolah dasar.

Peneliti juga memberikan beberapa soal untuk menguji pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media. Terdapat total 7 siswa yang mengerjakan soal evaluasi. Dari 7 siswa, ada 5 siswa yang mengalami peningkatan nilai setelah penggunaan media. 5 siswa

tersebut adalah Arkan Said Ramadhan dengan nilai awal 60 menjadi 90, Mahardika Syafi A. lakoro dengan nilai awal 20 menjadi 90, Annayra M. Dunggio dengan nilai awal 40 menjadi 90, Innayah M. Katili dengan nilai awal 40 menjadi 70 dan Rafael dengan nilai awal 50 menjadi 80. Selain itu ada 2 siswa yang nilainya tidak meningkat yaitu Raditya Rahman dengan nilai awal 80 dan nilai akhir tetap sama yaitu 80, dan Dimitry Pramudya Bumulo dengan nilai awal 70 dan nilai akhir tetap sama yaitu 70.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran komik digital dalam Pembelajaran PKn dapat meningkatkan minat dan semangat siswa, memudahkan siswa memahami materi kebhinekaan, dan mengurangi rasa bosan siswa belajar PKn. Hal ini karena komik Bhinneka didesain sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik sehingga peserta didik bisa lebih mudah menangkap materi pelajaran. Jean Piaget berpendapat bahwa teori pengetahuan pada dasarnya adalah teori adaptasi ke dalam suatu realitas, seperti organisme beradaptasi ke dalam lingkungannya. (Saragi, 2014). Semangat siswa saat menggunakan media pembelajaran komik digital meningkat dikarenakan komik yang lebih seperti hiburan karena banyaknya gambar yang menarik minat belajar siswa. Siswa lebih mengerti dengan materi pelajaran apabila diberi contoh berupa gambar-gambar daripada teks. Wardani (2022) berpendapat bahwa teori Piaget dapat diaplikasikan pada siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar berada pada tahap berfikir operasional konkret. Kegiatan pembelajaran siswa diberikan pengalaman konkret. Melalui pengalaman konkret siswa akan mudah menemukan konsep. Salah satunya dapat dilakukan dengan bermain. Piaget percaya bahwa dengan bermain akan menumbuhkan motivasi intrinsik dari diri siswa.

## SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar diyakini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Media ini menggabungkan komik dengan kuis yang menarik perhatian siswa melalui gambar dan percakapan tokoh dalam komik, serta membuat pembelajaran PKn yang awalnya membosankan menjadi lebih menyenangkan. Komik yang berwarna-warni dan kontennya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa mempermudah pemahaman materi. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperluas wawasan kebangsaan mereka.

Peneliti menyarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan untuk mengembangkan tampilan media komik digital Bhinneka agar lebih fleksibel dan efisien. Selain itu, pendidik diharapkan lebih memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa guna mencapai hasil yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azemi, K., & Hidayat. (2023). Pengembangan media komik pada tema lingkungan sahabat kita untuk siswa kelas V SD. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(10), 7815–7822.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Penerbit LPPPI.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R & D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Saragi, D. (2014). Konstruktivisme Jean Piaget dalam teori bermain, suatu pembelajaran seni pada anak. *Jurnal Pendidikan Unimed*, 119–124.
- Subudiartha, I. N., Sumadewa, I. N. Y., & Sari, N. L. K. M. A. (2023). Medibang Paint sebagai media digital painting. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 1(3), 371–380.
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin. (2021). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Binawakya*, 16(5), 6873–6882.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Widari, N. M. P. A., & Putra, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme pada muatan IPA materi siklus hidup hewan siswa kelas IV SD. *JPKD: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 518–526.
- 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. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>