



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 30-44

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

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

Media E-Komik Efektif dalam Pembelajaran Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda Kelas V SD

I Made Ngurah Mahesa Pamayun^{1✉}, I Gusti Ayu Tri Agustiana², Ni Wayan Rati³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: mahesapamayun.id@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran yang berbasis teknologi di sekolah dasar membuat proses pembelajaran terkesan monoton bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validitas, dan respon siswa terhadap media e-komik materi perjuangan melawan penjajahan belanda kelas V. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah pengembangan media e-komik, sedangkan objek penelitian ini adalah validitas (kelayakan). Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu: kuisoner yang sudah teruji. Analisis data menerapkan rumus mean yang di konverensasikan ke dalam kriteria penelitian validitas yang menunjukkan hasil uji ahli materi diperoleh 94,64 (sangat valid), hasil uji media diperoleh 91,07 (sangat valid), hasil uji desain pembelajaran diperoleh 90,90 (sangat valid). Uji kepratisan dari uji perorangan dan kelompok kecil diperoleh 85,83 dan 86,04 (sangat valid), hasil observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh 89,00 (sangat valid), hasil uji respon siswa diperoleh 72,75 (valid). Berdasarkan uji-t berkolerasi menunjukkan thitung (22,601) lebih besar dari ttabel (2,00), sehingga H1 diterima yang berarti media e-komik layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-Komik, ADDIE*

Abstract

The lack of technology-based learning media in elementary schools makes the learning process seem monotonous for students. This study aims to determine the development process, validity, and student responses to e-comic media on the struggle against Dutch colonialism for class V. This development research applies the ADDIE model. The subject of this research is the development of e-comic media, while the object of this research is validity (feasibility). The method used in this research is: a tested questionnaire. Data analysis applied the mean formula which was converted into the validity research criteria which showed that the results of the material expert test obtained 94.64 (very valid), the media test results obtained 91.07 (very valid), the learning design test results obtained 90.90 (very valid). Practicality tests from individual and small group tests obtained 85.83 and 86.04 (very valid), the results of observations of the implementation of learning activities obtained 89.00 (very valid), student response test results obtained 72.75 (valid). Based on the correlated t-test, it shows that t_{count} (22.601) is greater than t_{table} (2.00), so that H_1 is accepted, which means that e-comic media is suitable for use in learning.

Keyword: *Research and Development, E-Comic, ADDIE*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Rohani, 2019). Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, karena segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal (Hasan, 2021).

Akan tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran secara efektif selama proses pembelajaran. Sejalan dengan hasil wawancara dan observasi yang menemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami

materi pelajaran dengan buku siswa dan beberapa media konkret yang digunakan oleh guru sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran masih monoton, bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar peserta didik dengan pendidik. Seiring berjalannya waktu, masih banyak guru yang kurang memanfaatkan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran berlangsung, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Berdasarkan informasi yang diperoleh pada saat wawancara pada siswa kelas V sekolah dasar belum tersedia perangkat pembelajaran/media pembelajaran yang menunjang guru dalam proses pembelajaran terutama pada muatan IPS, kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media sehingga siswa kurang mendapat motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan kesempatan belajar dalam menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS di kelas V masih sedikit, seperti hanya menggunakan buku ajar sebagai memberikan materi kepada siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh 66,67% atau 20 orang siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas V yaitu 30 siswa, yang mendapat nilai tengah semester di bawah KKM. Dimana KKM pada pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah 65. Dalam permasalahan yang di atas seharusnya penting dalam menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran maka dari itu pada saat pembelajaran berlangsung perlu menggunakan alat bantu untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga pada saat pembelajaran akan berjalan dengan optimal. Sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi pada pembelajaran IPS kelas V SD pada materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda.

Mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi dan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran agar di setiap pembelajaran berlangsung akan lebih menarik dan siswa akan lebih memahami materi yang di sampaikan dan siswa lebih aktif pada proses pembelajaran yang di berikan guru. Dikembangkannya suatu media pembelajaran dalam bentuk media e-komik guna mendukung proses pembelajaran di SD Negeri 3 Bengkel. Komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun untuk menghibur pembaca (Payanti, 2022). Komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang

disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya (Ferdianti, 2020; Rosyida, 2019).

E-komik merupakan rangkaian gambar-gambar serta lambang-lambang dalam urutan tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembacanya (Widari & Putra, 2022). E-komik adalah media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Dengan bantuan media e-komik ini diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga mendorong motivasi siswa dalam belajar ke arah yang lebih baik (Fuldiratma, 2020). Adapun kelebihan yang dimiliki oleh komik yaitu dalam penyajiannya, komik mempunyai sifat yang sederhana, mempunyai unsur urutan cerita yang memuat informasi atau pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Peranan pokok media e-komik adalah kemampuan menciptakan minat peserta didik (Muhaimin et al., 2023). Penggunaan e-komik dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode mengajar yang tepat sehingga media e-komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif (Sedana et al., 2022).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan dari ilmu sosial, sehingga pendidikan IPS mengkaji suatu persoalan dari berbagai sudut pandang ilmu sosial dengan cara terpadu. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk menjadikan warga Negara yang baik dalam artian mampu memahami perbedaan dan mampu memecahkan masalah dengan tepat karena didukung oleh informasi dan fakta. Di samping itu, output pendidikan IPS diharapkan mempunyai kepekaan terhadap masalah sosial dan berpartisipasi sosial dalam masyarakat. Di sisi lain, implementasinya dalam pembelajaran IPS dihadapkan dengan berbagai rintangan, sehingga hakikat dan tujuan IPS belum bisa tercapai sepenuhnya (Hilmi, 2017). Pembelajaran bersifat strategis yang artinya, keberhasilan pembelajaran IPS di SD akan mengantarkan siswa pada situasi sadar budaya. Mereka diharapkan memiliki kesadaran bahwa dirinya tidak bisa hidup terpisah dari jaringan kehidupan sosial-budaya yang lebih luas. Oleh karena itu, mereka juga harus memiliki kepribadian yang terpuji. Untuk mencapai hal itu, materi pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan berbagai potensi yang tersedia di sekitar kehidupan mereka.

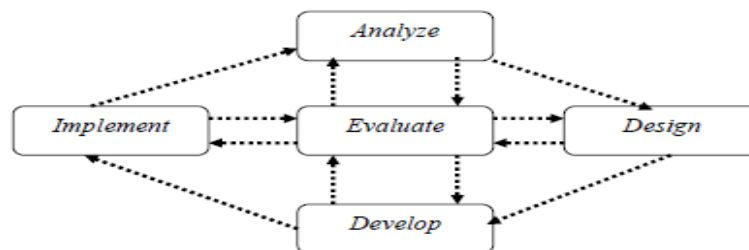
Keberhasilan pembelajaran IPS di SD akan mengantarkan siswa pada situasi sadar budaya, diharapkan memiliki kesadaran bahwa dirinya tidak bisa hidup terpisah dari jaringan kehidupan sosial-budaya yang lebih luas. Oleh karena itu, mereka juga harus memiliki kepribadian yang terpuji. Untuk mencapai hal itu, materi pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan berbagai potensi yang tersedia di sekitar

kehidupan mereka. Dengan kata lain, budaya lokal yang tersedia dan dekat dengan proses berlangsungnya pendidikan merupakan suatu hal yang layak diberdayakan dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, mengingat pentingnya pembelajaran IPS di sekolah dasar maka guru hendaknya mengalokasikan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan hal tersebut, media pembelajaran penting untuk digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-komik dalam pembelajaran IPS materi perjuangan penjajahan Belanda kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan mengimplementasikan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan: yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Adapun gambaran model pengembangan ADDIE secara visual ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE secara Visual
(Tegeh & Kirna, 2013)

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan menyebarkan angket atau kuesioner dan tes. Instrument yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah kuesioner dengan menggunakan jenis skala *rating scale*. Instrumen penelitian digunakan untuk menghasilkan validitas dan menguji validitas pembelajaran yang baik dan layak untuk dikembangkan, maka perlu dilakukan pengujian validitas oleh ahli materi, ahli media dan desain. Sedangkan uji efektivitas didapatkan melalui pemberian soal-soal kepada siswa dengan menggunakan *pretest-posttest*. Adapun kisi-kisi instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Visual	Ketepatan gambar.	3
		Kejelasan jenis gambar dan kemarikan gambar.	
		Kesesuaian ukuran gambar pada media.	
2	Audio	Kesesuain <i>background</i> dengan media.	3
		Kejelasan suara, kejelasan musik dan ritme suara.	
		Penggunaan <i>sound effect</i> yang tepat.	
3	Teks	Pengunaan gaya bahasa dan kejelasan teks.	4
		Pemilihan jenis huruf yang tepat.	
		Kesesuaian warna teks.	
		Kesesuaian teks.	
4	Manfaat	Media membantu siswa.	4
		Media menarik perhatian siswa.	
		Media membantu siswa lebih aktif	
		Media memotivasi siswa.	
Jumlah			14

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Materi	Uraian materi pada media mudah di pahami.	8
		Materi dalam media jelas dan mudah diikuti.	
		Kejelasan materi.	
		Materi pada media dapat menarik minat belajar siswa.	
		Materi penting untuk di pelajari siswa.	
		Kesesuaian tujuan pembelajaran.	
		Isi materi dalam media secara keseluruhan mampu meningkatkan minat belajar siswa.	
		Isi materi pada media sesuai dengan KD.	
2	Pembahasan	Kalimat yang digunakan efektif.	3
		Bahasa dalam media mudah dipahami.	
		Kesesuaian bahasa dan kalimat yang digunakan.	
3	Penyajian	Kejelasan dalam memberikan materi.	3
		Ketepatan penyajian materi dan memberikan contoh soal.	

No	Aspek	Indikator	Jumlah
		Pemberian proyek atau tugas sesuai dengan indikator.	
		Jumlah	14

(Isnanto, 2016)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Materi	Kesesuaian desain media dengan materi.	
		Kesesuaian desain media dengan KD	
		Kesesuaian media dengan indikator.	
		Materi yang di sajikan jelas.	
		Materi mudah di pahami.	5
2	Pembahasan	Desain media sesuai dengan isi materi.	
		Kesesuaian dengan silabus.	
		Cara penyampain materi disertai dengan beberapa contoh.	3
3	Evaluasi	Mengevaluasi tentang materi yang digunakan.	
		Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.	
		Menyuruh siswa menjabarkan kelebihan desain media tentang materi.	3
		Jumlah	11

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrument Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Media	Keefektifan media.	
		Kemudahan menggunakan media.	
		Kemenarikan media.	6
		Pemilihan variasi gambar pada media.	
		media e-komik mudah dipahami.	
		Suara media e-komik mudah di dengar.	
2	Materi	Materi mudah di pahami.	
		Materi mudah di pelajari.	3
		Materi jelas.	
3	Manfaat	Manfaat media e-komik.	
		Meningkatkan daya tarik.	4
		Meningkatkan minat belajar.	

Kesesuaian memberikan contoh.	
Jumlah	13

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrument Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Kebermanfaatan	Media memudahkan dalam melakukan pembelajaran.	3
		Media dapat digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran.	
		Media memudahkan siswa dalam memahami materi.	
2	Kemudahan	Bahasa digunakan mudah di pahami.	2
		Media mudah digunakan.	
3	Kemenarikan	Media dapat menarik minat belajar siswa.	5
		Media lebih menyenangkan.	
		Media dapat membantu dalam pembelajaran.	
4	Tampilan	Tampilan media sangat menarik.	3
		Audio sangat jelas	
		Gambar sangat jelas dan menarik	
Jumlah			13

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu: deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial teknik uji-t. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis, menggambarkan, dan meringkas dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil dari mereview dari para ahli terhadap media pembelajaran yang di kembangkan dengan memberikan kusioner. Hasil analisis akan digunakan untuk merevisi media pembelajaran yang akan di kembangkan. Analisis deskriptif kuantitatif akan digunakan untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor dengan menggunakan skala likert. Hasil penelitian yang berupa angka kemudian dikonversi berdasarkan konversi tingkat pencapaian skala 5 seperti pada Tabel 7 berikut.

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

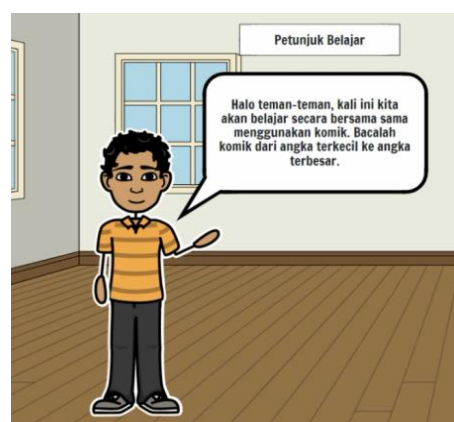
Tingkat Pencapaian (%)	Skor	Kualifikasi	Keterangan
90 - 100 %	4	Sangat Baik	Sangat Layak
75 - 89 %	3	Baik	Layak
65 - 74 %	2	Cukup	Cukup layak
55 - 64 %	1	Kurang	Tidak layak
0 - 54 %	0	Sangat Kurang	Sangat tidak layak

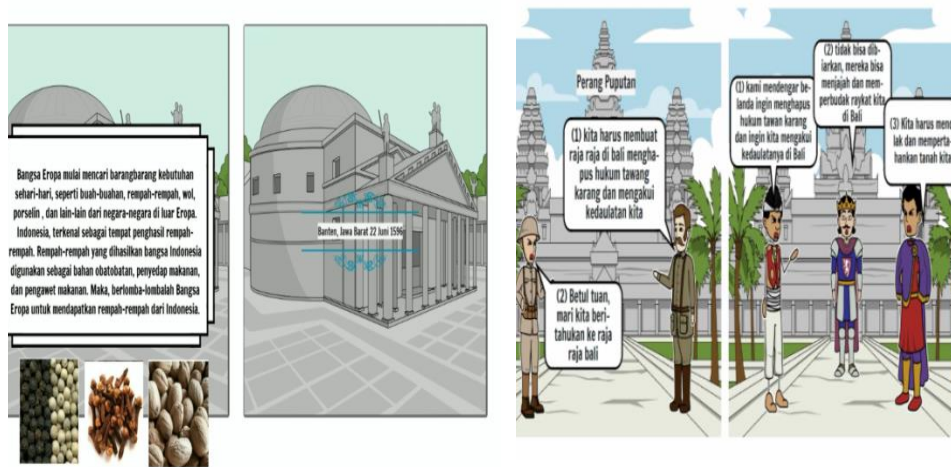
Metode analisis statistik inferensial adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan peneliti, dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil pengujian terhadap hipotesis. Analisis statistik inferensial teknik uji-t digunakan dalam menganalisis hasil uji efektivitas e-komik dengan cara membandingkan hasil pretest dengan hasil posttest yang diperoleh siswa. Sebelum menggunakan teknik uji-t ini, diperlukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka pengujian dapat dilanjutkan dengan teknik uji-t berkorelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran e-komik materi perjuangan melawan penjajahan belanda untuk kelas V sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE karena setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan valid yang terdiri dari 5 tahap dan digambarkan sebagai berikut: (1) analisis (*analyze*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Adapun hasil pengembangan ditunjukkan pada gambar berikut.





Artisita Winarnas

Gambar 2. E-Komik Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda

Validitas pengembangan media e-komik dilaksanakan dengan melakukan pengujian produk kepada ahli untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran. Uji validitas penelitian ini menggunakan 3 dosen selaku ahli/pakar yang dibidang penilaian. Ketiga ahli tersebut terdiri dari ahli media, ahli desain dan ahli materi dan memberikan nilai pada lembar validasi yang telah disusun dan dinyatakan relevan oleh judges. Uji kepraktisan media dilakukan oleh praktisi siswa dengan melakukan uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa, uji respon siswa melibatkan 30 orang siswa, dan observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Hasil pengujian validitas pengembangan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Produk

No.	Subjek	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1.	Ahli Isi Materi	94,64%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
2.	Ahli Media	91,07%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
3.	Ahli Desain	90,90%	Sangat Baik	Layak untuk digunakan
4.	Uji Coba Perorangan	85,83%	Baik	Layak untuk digunakan
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	86,04%	Baik	Layak untuk digunakan
6.	Uji Keterlaksanaan Pembelajaran	89,00%	Baik	Layak untuk digunakan

Uji efektivitas dilakukan dengan menguji hasil tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*), yang diawali dengan pengujian prasyarat. Setelah dinyatakan memenuhi uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), dilanjutkan dengan analisis untuk uji efektivitas produk. Hasil tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*) siswa dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi. Pada pengujian ini kriteria yang digunakan adalah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adapun hipotesis yang diuji adalah terdapat perbedaan nilai siswa

sebelum dan sesudah diberikan media e-komik pada materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda di Kelas V SD Negeri 3 Bengkel.

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh thitung sebesar 22,601, sedangkan ttabel dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ adalah 2,002. Hal ini menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel ($thitung > ttabel$), sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan media e-komik pada materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda di Kelas V SD.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda. Media e-komik ini dapat mempermudah siswa untuk mempelajari pembelajaran dasar yaitu memahami materi yang di tampilkan di media e-komik khusus pada mata pelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajahan belanda yang diyakini dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis dan siswa tematis dalam meningkatkan keterampilan peserta didik dalam merefleksikan pikiran dan idenya. Siswa yang mampu memahami materi dengan cepat dan dengan baik akan cenderung dapat lebih mengerti dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Produk media yang sudah dikembangkan kemudian dilakukan uji validitas untuk mengetahui kelayakan produk tersebut dari segi ahli atau pakar dan siswa. Nilai/skor yang diperoleh dari para ahli dan siswa kemudian dianalisis untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda. Nilai/skor tersebut akan dikonversi sesuai dengan pedoman konversi skala lima. Produk media e-komik yang dikembangkan sudah di uji cobakan kepada siswa untuk mengukur keefektifitasnya.

Pengembangan media ini berpedoma pada model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Model ini digunakan sebagai pedoma dalam penyusunan media yang akan dikembangkan. Produk media yang sudah di kembangkan kemudia dilakukan uji validitas untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Terdapat 1 orang ahli materi untuk menilai kelayakan dari segi materi yang di tampilkan pada media e-komik dan dari segi kelayakan materi soal, 1 orang ahli media untuk menilai kelayakan dari tampilan media, 1 orang ahli desain untuk menilai dari media yang telah dikembangkan, sehingga hari dari uji dapat menjadi acuan layak atau tidak layaknya media yang dikembangkan.

Proses pengembangan media e-komik pada materi perjuangan melawan penajajaan belanda dengan beberapa tahapan sesuai dengan model yang digunaka yaitu model ADDIE. Tahap analisis (*analyze*) ada beberapa langkah-langkah yaitu (1) analisis

kebutuhan dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada siswa SD Negeri 3 Bengkel. (2) analisis kurikulum dengan menganalisis buku guru memperoleh kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan materi. Selanjutnya dapat dilakukan penyusunan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis ini dilakukan sebagai pedoman dalam mengembangkan media e-komik. (3) analisis media dilakukan untuk mengetahui kriteria media yang baik dan dijadikan acuan dalam mengembangkan media. Selain itu dilihat dari segi tampilan media terdapat beberapa aspek seperti aspek desain media, penggunaan bahasa, kemudahan penggunaan media. Sedangkan dari segi isi media terdapat beberapa aspek seperti penggunaan bahasa, isi soal dan penyajian soal.

Tahap perancangan (*design*) dilakukan untuk membuat rancangan media. Tahap perancangan media e-komik mengacu pada tahapan analisis yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Pada tahapan ini dimulai dengan melakukan pemindahan informasi yang didapatkan pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi dasar tujuan media e-komik. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan mengembangkan media yang sebenarnya sesuai dengan hasil analisis dan perancangan. Adapun produk awal media e-komik berisi judul depan disajikan dengan identitas tema, logo undiksha, logo fip, nama media serta dengan gambar yang menarik. Berdasarkan analisis data uji validitas yang dilakukan oleh 1 orang ahli materi didapatkan hasil presentase 94,64% dengan kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Analisis data uji validitas yang dilakukan 1 orang ahli media didapatkan hasil presentase 91,07% dengan kualifikasi sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Analisis data uji validitas yang dilakukan oleh 1 orang ahli desain didapatkan hasil 90,90% dengan kualifikasi persentase sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya adalah uji kepraktisan melalui kegiatan uji coba perorangan, kelompok kecil, respon siswa, dan observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran. Uji coba perorangan melibatkan 3 orang siswa dengan hasil 85,83% berkualifikasi sangat baik. Uji kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa dengan nilai 86,04% berkualifikasi baik. Sementara uji respon siswa keseluruhan dengan jumlah 31 subjek adalah 72,75% berkualifikasi baik. Sedangkan uji efektivitas uji-t berkorelasi memperoleh hasil t hitung 22,601 lebih besar dari nilai t tabel untuk dk = 30 dengan taraf signifikansi 5% 2,00 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Media e-komik ini sudah layak dikatakan valid karena media sangat bagus digunakan untuk menyampaikan materi atau mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil uji validitas media pembelajaran juga diketahui bahwa media e-komik ini termasuk dalam kriteria sangat valid dari segi kejelasan gambar, kejelasan suara, kemenarikan gambar, kejelasan musik, serta keidelaan dari durasi e-komik. Durasi dari media

e-komik adalah 16 menit dan memiliki kualitas gambar yang HD dan suara pada e-komik sangat jelas di dengar sehingga siswa dapat memahami materi yang terdapat pada media e-komik serta animasi yang membuat tampilan menjadi menarik. Kualitas dari tampilan media, kualitas tampilan bahasa, kualitas isi media, keberterapan dalam penggunaan media dari segi kemudahan penggunaan media yang dinilai sudah sangat valid. Dengan adanya e-komik siswa lebih mudah mempelajari materi pelajaran, karena komik tersebut sudah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa. E-komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan Komik dapat meningkatkan imajinasi pembaca, karena dilengkapi dengan gambar, sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami cerita yang terdapat di media e-komik (Asteria & Farida, 2009). Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keunggulannya, cara pembuatan maupun cara penggunaannya (Safriandono & Charis, 2014).

Kepratisan dari media e-komik ini dilihat dari kemudahan penggunaan media ini. Media e-komik ini dapat digunakan kapan saja dan di manapun. Media ini dapat digunakan berulang-ulang jika siswa belum paham dengan materi yang di sampaikan pada media e-komik pada proses pembelajaran, media ini dapat di akses melalui *youtube*, dengan adanya evaluasi di dalam media e-komik dapat mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media yang praktis adalah media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa dan dapat memberikan pengaruh dalam menumbuhkan minat, motivasi, kemauan belajar, serta mempengaruhi psikologis siswa (Saputra, dkk 2019).

Hasil dari uji efektivitas media e-komik menunjukkan bahwa media e-komik yang dikembangkan dikatakan efektif dilihat dari hasil uji *pretest* dan *posttest* bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Bengkel sebelum menggunakan media e-komik dan sesudah menggunakan media e-komik. Keefektifitasan dari media e-komik berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut media e-komik sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. E-komik merupakan salah satu media pembelajaran yang sering digunakan karena mampu meningkatkan motivasi siswa ditandai dengan meningkatnya nilai hasil belajar dan manfaat adalah mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran karena selama ini guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah (Angga et al., 2020; Suparmi, 2018).

Berdasarkan pembahasan tersebut menunjukkan bahwa media e-komik kelas V di

SD Negeri 3 Bengkel yang berada pada kecamatan Busungbiu kabupaten Buleleng dengan menggunakan model ADDIE. Media e-komik sudah di validasi oleh 1 pakar ahli materi, 1 pakar ahli media dan 1 pakar ahli desain serta sudah di uji cobakan pada SD Negeri 3 Bengkel yang disebutkan diatas. Penelitian ini menghasilkan bahwa media e-komik ini sangat valid.

Implikasi dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran e-komik pada materi perjuangan melawan penjajahan belanda dengan kriteria valid dan layak untuk digunakan. Media ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini akan membantu guru untuk menyampaikan materi, juga bermanfaat bagi guru untuk mengembangkan media e-komik dengan kreatifitasnya sendiri agar tidak terpaku pada metode ceramah dan pada buku dan juga membantu siswa untuk mempelajari dan mengasah kemampuan memahami sebuah materi, selain itu juga mempermudah siswa untuk memahami materi dengan belajar sambil bermain dengan pembahasan yang akan merangsang partisipasi aktif para siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media e-komik ini dapat menjadi salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

SIMPULAN

Sejalan dengan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media e-komik materi perjuangan melawan penjajahan Belanda untuk siswa kelas V ini dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas V SD. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kompetensi pengetahuan IPS siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media e-komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Asteria, P. V., & Farida, D. N. (2009). E-Mikuta (Komik Saku Kosakata Elektronik): Media Pembelajaran BIPA Berbasis Teknologi. *Kongres Bahasa Indonesia*, 1–14.
- Ferdianti, N. (2020). *Analisis Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. 15(2), 1–23.
- Fuldiratma, M. (2020). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Picture and Picture Berbantuan Media E-Komik. *The Indonesia Society Of Integrayeg*

Chemistry, 12(2), 62–67.

- Hasan, M. M. D. H. K. T. dkk. (2021). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran. In *Media Pembelajaran* (Issue Mei).
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education, 3(2), 164–172.*
- Isnanto, D. (2016). Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 32 Tahun Ke-5, 5(32), 15–24.*
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata, 4(1), 399–405.*
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, 4(April), 464–475.*
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. UIN Sumatra Utara.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama, 11(1), 47–63.*
- Safriandono, A. N., & Charis, M. (2014). Rancang Bangun E-Lembar Kerja Siswa Sebagai Media Pembelajaran Yang Praktis, Fleksibel Dan Edukatif Berbasis Web. *Teknik - Unisfat, 10(1), 25–35.*
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika, 14(1), 67–80.* <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>
- Sedana, I. G. A. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Konseling, 4, 610–621.*
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration, 1(1), 62–68.* <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA, 11(1), 16.*
- Widari, N. M. P. A., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *JPDK: Reseach & Learning in Primary Education, 4(2), 460–469.*