

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA  
KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR  
Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan  
sukmanasaelly@gmail.com**

**Abstrak** Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru atau (*teacher centre*). Pembelajaran IPS oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Sebagai akibatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah. Tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Media yang biasa digunakan guru sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Kondisi ini dapat diatasi dengan pengembangan media yang ada, salah satunya adalah pengembangan media komik digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksploratif dengan penelitian pengembangan atau R &D (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil ujicoba oleh guru serta tanggapan siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar.

**Kata Kunci** : media komik digital, siswa, IPS

**Abstract.** *The learning process of Social Science subject (IPS) in class V is still applied in conventional learning method in which the students listen more to teacher explanation (teacher center). Students considered that the learning process of Social Science is boring, less interesting, less important, and relatively difficult. As a result, the students' understanding of learning materials is still low. Learning objectives have not been achieved optimally. The media used by teachers is limited to the pictures in textbooks. This condition can be overcome with the development of existing media, one of which is the development of digital comic media. The research method used is explorative method with research development or R & D (Research and Development). The result of the research shows that the students are interested with the use of digital comics media of the event material about the Proclamation for the subjects of Social Science in grade V of Elementary School. The development of Learning media is stated to be eligible to be used based on validation by material experts, validation of media experts, validation and results of testing by teachers and student responses. Thus it can be concluded that the digital comic media can be developed and feasible to be used in the learning process of teaching of Events Around Proclamation for Social Science subjects in grade V of Elementary School.*

**Keyword** : digital comic media, student, social science

## A. Pendahuluan

Penyampaian informasi terjadi dalam proses pembelajaran, agar tujuan atau materi dapat tersampaikan diperlukan penggunaan alat-alat. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut dengan media pembelajaran. Media mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Untuk itu perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, karena motivasi belajar siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikasi dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan instruksional dalam proses pembelajaran.

Permasalahan ditemukan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri yang sudah melakukan kerjasama dengan FKIP Unpak Bogor. SDN yang sudah melakukan kerjasama adalah SDN Ciheuleut 2, SDN Katulampa 3, SDN Katulampa 5, SDN Semplak 2, SDN

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

Pondok Rumput, SDN Pengadilan 5, dan SDN Cikaret 2 Kota Bogor. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, pembelajaran IPS di kelas V masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru atau (*teacher centre*). Aktifitas pembelajaran didominasi guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran IPS oleh siswa dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Sebagai akibatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih rendah. Tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Media yang biasa digunakan guru sebatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun penggunaan gambar-gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa secara maksimal. Penyajian materi dalam buku teks sebagai sumber

Elly, Tustiyana & Lina

belajar utama dalam pembelajaran masih kurang menarik bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Meskipun gambar yang dipakai berupa gambar realistik, media gambar kurang bisa memberikan gambaran mengenai materi pelajaran karena setiap media gambar berdiri sendiri dan belum terlihat kesinambungan antar gambar. Siswa masih sering kesulitan mengingat peristiwa sejarah, membaca peta ataupun materi lain yang terdapat pada mata pelajaran IPS. Nilai yang dicapai siswa juga relatif masih kurang memuaskan.

Pentingnya penggunaan media diungkapkan dari jurnal yang ditulis oleh Yandari dan Kuswaty (2017) bahwa peranan media pembelajaran sangat penting dalam upaya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui penggunaan media monopoli.

Siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

keinginan mereka untuk membaca materi. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama, Unty Bany., Mulyoto, dan Deny Tri Ardianto (2015) menemukan adanya perbedaan pengaruh penggunaan media komik digital dengan penggunaan media gambar terhadap prestasi belajar siswa. Jika dilihat dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media komik digital prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa yang menggunakan media gambar biasa. Kemudian jurnal lain yang meneliti tentang media komik digital yaitu ditulis oleh Nurinayati, Fitri., Nurmasari Sartono, dan Dian Evriyani (2014) dengan hasil penelitian bahwa Media komik digital pada materi sistem imun telah berhasil dikembangkan dan memperoleh nilai interpretasi sangat baik dan layak digunakan dalam variasi pembelajaran. Jurnal dari

Jurnal dari Setyaningsih, Harum Aris., Winarno, Muh Hendri Nuryadi (2016), menunjukkan hasil bahwa kelas yang diajar dengan menerapkan media komik digital memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang

Elly, Tustiyana & Lina

tidak diajar dengan menggunakan media komik digital. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen sebesar 79,80 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 74,84.

Menurut Nur dan Zpalanzani (2010) mengungkapkan hasil penelitiannya dalam bentuk jurnal bahwa komik merupakan media yang sangat fleksibel dan sudah menjadi bagian keseharian remaja, karena itu dengan mengadaptasikan informasi pemilu kedalam bentuk komik dengan genre dan visual yang sesuai selera mereka ditambah dengan mengintegrasikan ke dalam media *mobile game* yang sedang populer diharapkan dapat menarik perhatian remaja dan informasi yang lebih mudah disampaikan. Sementara itu

Dari ketiga jurnal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Sudjana dan Rivai, 2010:2). Penyajian materi IPS perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak-anak pada umumnya menyukai JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Hampir semua anak usia kelas V SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Demikian pula pada siswa di kelas V SDN Ciheuleut 2, SDN Katulampa 3, SDN Katulampa 5, SDN Semplak 2, SDN Pondok Rumput, SDN Pengadilan 5, dan SDN Cikaret 2 Kota Bogor. Komik dapat menyajikan cerita IPS lebih konkret bagi siswa. Anak-anak usia kelas V SD termasuk dalam tahapan berfikir operasional konkret. Pada tahap operasional konkret anak-anak dapat melakukan operasional konkret (*concrete operation*), siswa juga dapat menalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik atau konkret (Santrock, 2012:329). Hal ini merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran IPS sehingga muncul motivasi dalam diri siswa untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, pembelajaran IPS dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

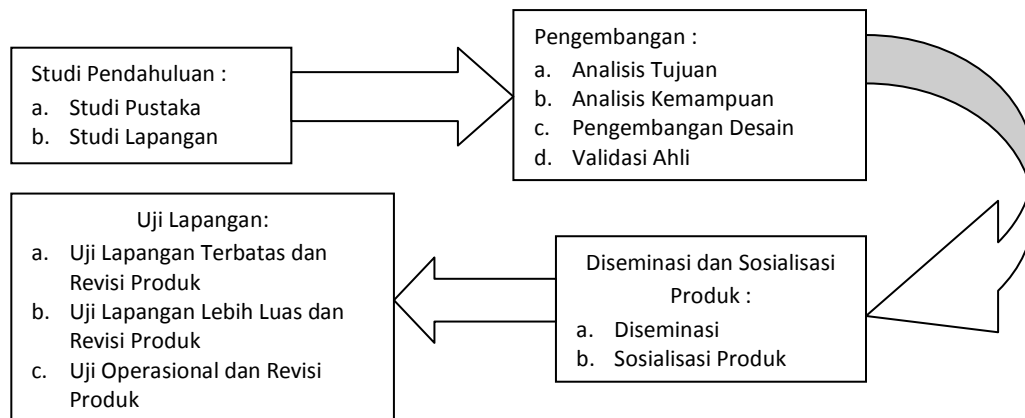
Elly, Tustiyana & Lina

Berdasarkan penjelasan terkait media pembelajaran oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang didalamnya memiliki tujuan instruksional tertentu, kepada penerima pesan sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar, salah satu media tersebut adalah komik digital, komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan *game*, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara *online* ataupun melalui *gadget* tertentu.

## B. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksploratif dengan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013:164). Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik untuk materi Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas V SD.

Langkah-langkah penelitian terdiri dari tahap pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk. Desain penelitian digambarkan dalam bagan berikut:



**Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan Rancangan Borg & Gall yang Dikelompokkan dalam Empat Langkah (Munawaroh, 2012)**

Penelitian pengembangan ini dengan guru pengajar, instrumen uji menggunakan beberapa instrumen kelayakan kepada ahli media dan ahli antara lain yaitu angket analisis materi serta angket uji kepada guru dan kebutuhan siswa, panduan wawancara siswa.

Tabel 1. Kategori penilaian Skala Lima menurut Sukarjo (2006: 89)

No.	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 SBi$	A	Sangat layak
2	$\bar{X}_i + 0,6 SBi < X \leq \bar{X}_i + 1,8 SBi$	B	Layak
3	$\bar{X}_i - 0,6 SBi < X \leq \bar{X}_i + 0,6 SBi$	C	Cukup layak
4	$\bar{X}_i - 1,8 SBi < X \leq \bar{X}_i - 0,6 SBi$	D	Kurang layak
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 SBi$	E	Sangat kurang layak

Berdasarkan rumus pada tabel 1, Kota Bogor yang mewakili satu setiap dapat diperoleh pedoman kecamatan, yaitu SDN Pengadilan 2 pengkonversian nilai kuantitatif 1 Bogor Tengah, SDN Pondok Rumput sampai 5 menjadi kategori kualitatif Tanah Sareal, SDN Cikaret 2 Bogor untuk menyimpulkan bagaimana Selatan, dan SDN Semplak 2 Bogor kualitas media yang dikembangkan dan Barat untuk uji luas. Sedangkan untuk nilai karakter. uji terbatas dilakukan di Bogor Timur

Populasi dan sampel penelitian pada SDN Ciheuleut 2, SDN ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Katulampa 3, SDN Katulampa 5.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuesioner, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi

### C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi dan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan bahasa, validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli praktisi pembelajaran dan hasil ujicoba oleh guru serta tanggapan siswa. Hasil penelitian pada tahap ini dapat diuraikan sebagai berikut:

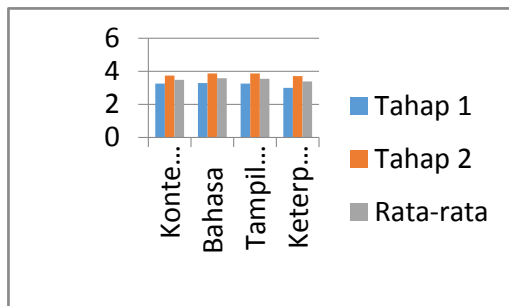
#### **Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa.**

Sebelum melakukan ujicoba, media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli

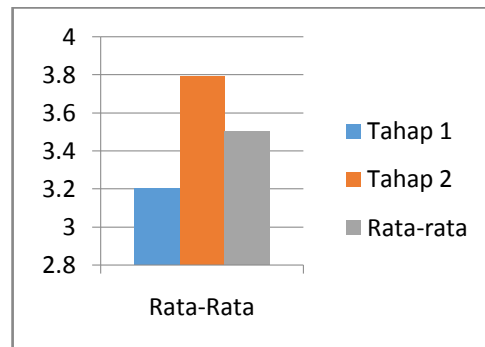
materi. Validasi materi dilaksanakan oleh dosen Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi dan bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran komik digital yang berisi materi pelajaran tentang Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek materi, pembelajaran dan kebahasaan.

Validasi media oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Validasi oleh ahli materi bertujuan agar produk media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek isi pembelajaran, bahasa, tampilan/ penyajian, dan keterpakaian.

Rata-rata skor akhir dari validasi ahli materi dan bahasa sebesar 3,51 berada pada rentang  $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$  dengan rata-rata  $3,4 < X \leq 4,2$  atau kategori “Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik digital dengan kurikulum dan bahasa Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan layak untuk digunakan secara aspek isi pembelajaran, bahasa, tampilan/ penyajian, dan keterpakaian. Penilaian produk oleh ahli kurikulum dan bahasa berdasarkan rata-rata skor, disajikan dalam diagram berikut:



**Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli materi dan bahasa**



**Gambar 3. Diagram Hasil Rata-rata Tahap 1 dan 2 Validasi Ahli materi dan bahasa**

### Hasil Validasi Ahli Media

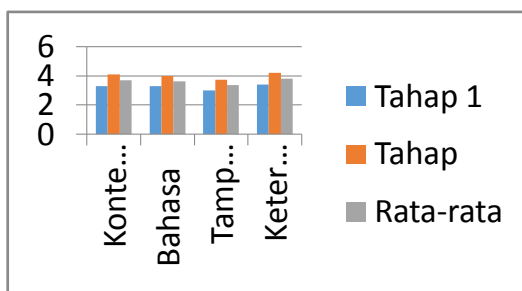
Validasi media dilaksanakan oleh dosen Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Pakuan yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran komik digital yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas baik secara aspek pemrograman maupun tampilan.

Penghitungan rata-rata skor data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD.

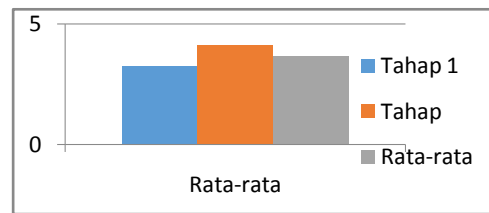


Validasi media oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Validasi oleh ahli media bertujuan agar produk media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek pemrograman dan tampilan.

Rata-rata skor akhir dari validasi ahli media sebesar 4,01 berada pada rentang  $M_i + 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{bi}$  dengan rata-rata  $3,4 < X \leq 4,2$  atau kategori “Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan layak untuk digunakan secara aspek pemrograman dan tampilan. Penilaian produk oleh ahli media berdasarkan rata-rata skor, disajikan dalam diagram berikut:



**Gambar 4. Diagram Hasil Rata-rata Rata Validasi Ahli Media**



**Gambar 5. Diagram Hasil Rata-rata Tahap 1 dan 2 Validasi Ahli Materi dan Bahasa**

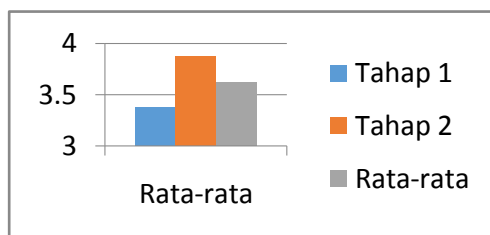
### Hasil Validasi Guru

Penilaian oleh guru lebih mengedepankan pada aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, tampilan/penyajian dan keterpakaian. Hasil penelitian berupa data kuantitatif skor pada setiap butir aspek dan uraian saran.

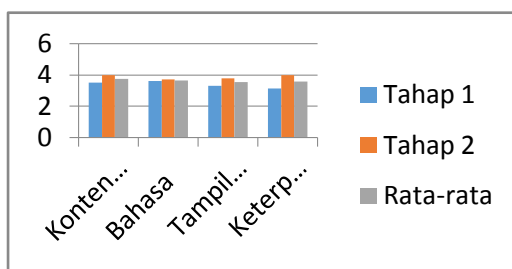
Penghitungan rata-rata skor data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Validasi media oleh guru dilakukan sebanyak dua kali. Validasi oleh guru bertujuan agar produk media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan menjadi produk

yang berkualitas secara aspek pemograman dan tampilan.

Rata-rata skor akhir dari validasi guru sebesar 3,65 berada pada rentang  $M_i + 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{bi}$  dengan rata-rata  $3,4 < X \leq 4,2$  atau kategori “Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD yang dikembangkan layak untuk digunakan secara aspek pemograman dan tampilan. Penilaian produk oleh ahli media berdasarkan rata-rata skor, disajikan dalam diagram berikut:



**Gambar 6. Diagram Hasil Rata-rata Validasi Ahli Media**



Gambar 7. Diagram Hasil Rata-rata Tahap 1 dan 2 Validasi Ahli Materi dan Bahasa

### Hasil Angket Siswa

Angket siswa lebih mengedepankan pada aspek warna/gambar, pesan/ informasi dan penyajian/tampilan. Hasil penelitian berupa data kuantitatif skor pada setiap butir aspek dan uraian saran. Data kuantitatif kemudian dikonversikan menjadi kualitas setiap aspek. Dari hasil angket didapat keterangan bahwa siswa merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media komik digital yang dapat diakses melalui *handphone*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru peneliti mendapatkan hasil bahwa guru tidak mengalami kesulitan dalam pengoperasian media pembelajaran, namun guru memberikan saran agar petunjuk penggunaan media dapat dicetak sehingga guru lebih mudah untuk mempelajari cara pengoperasian media.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. Borg & Gall Elly, Tustiyana & Lina

(2003:775) memaparkan ada sepuluh tahap dalam penelitian dan pengembangan, namun dalam penelitian dan pengembangan ini kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi empat langkah. Berdasarkan kesepuluh tahap penelitian dan pengembangan model Borg & Gall, ada beberapa tahap yang memiliki kesamaan tujuan. Kesamaan tersebut terlihat pada beberapa tahap, seperti tahap ujicoba lapangan awal (*preliminary field testing*), tahap ujicoba lapangan (*main field testing*), dan tahap ujicoba pelaksanaan lapangan (*operational field testing*). Adanya kesamaan pada beberapa tahap ujicoba tersebut, membuat peneliti menyederhanakan menjadi satu tahap ujicoba yaitu setelah revisi tahap I. Kesamaan tujuan juga terlihat pada tahap revisi produk sehingga peneliti menyederhanakan menjadi dua tahap revisi produk yaitu setelah produk divalidasi dan setelah ujicoba produk. Keempat tahap penelitian dan pengembangan ini meliputi: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan d) tahap validasi dan ujicoba. Tahap pengumpulan informasi

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

dilakukan tinjauan standar isi yang meliputi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dan studi pustaka. Setelah tahap pengumpulan informasi selesai, selanjutnya dilakukan tahap perencanaan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian dan pembuatan instrumen penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian dibuat dengan berpedoman pada kriteria mengevaluasi media pembelajaran menurut Walker dan Hess. Kriteria penilaian media menurut Walker dan Hess menjadi pedoman dalam pembuatan kisi-kisi instrumen lembar validasi, lembar observasi dan pedoman wawancara. Kisi-kisi instrumen yang telah selesai dibuat selanjutnya menjadi pedoman dalam pembuatan instrumen penelitian.

Selanjutnya, tahap pengembangan produk terdiri dari pembuatan *story board*, pembuatan *layout*, penulisan materi, dan penambahan menu agar mempermudah *penginstallan*. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD.

Elly, Tustiyana & Lina

Produk awal media pembelajaran komik digital selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi sebanyak dua kali, hal ini disebabkan oleh rata-rata skor hasil validasi materi belum menunjukkan nilai yang sesuai dengan kategori kelayakan. Nilai rata-rata pada validasi ke-1 adalah sebesar 3,2 yang termasuk kategori cukup, sehingga media pembelajaran komik digital belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Pada uji validasi kedua didapat nilai rata-rata sebesar 3,79 dengan kategori baik, dan hal ini dapat dikatakan komik digital sudah memenuhi standar untuk diujicobakan. Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan oleh rata-rata skor hasil validasi ahli media tahap I masih menunjukkan nilai sebesar 3,25 yang termasuk kategori cukup sehingga media pembelajaran komik digital selanjutnya direvisi sesuai saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran komik digital yang telah direvisi, divalidasi kembali oleh ahli media. Validasi oleh ahli media pada tahap II ini menunjukkan hasil rata-rata skor sebesar 4,12 yang termasuk kategori baik. Berdasarkan

JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093

hasil tersebut media pembelajaran komik digital sudah layak untuk diujicobakan. Guru sebagai praktisi pembelajaran melakukan juga dua kali uji validasi yang didapat nilai pada validasi kesatu didapat nilai rata-rata 3,38 kategori cukup yang menunjukkan masih belum memenuhi standar untuk ujicoba, dan pada tahap kedua nilai rata-rata didapat sebesar 3,87 kategori baik, hal ini menunjukkan komik digital sudah memenuhi standar untuk ujicoba.

Ujicoba dilaksanakan dengan cara penggunaan media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dalam proses pembelajaran oleh guru. Selama proses pembelajaran menggunakan media, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Guru yang telah menggunakan media di dalam proses pembelajaran kemudian diwawancara untuk diminta tanggapan, komentar, dan juga saran mengenai media yang dikembangkan. Guru yang diwawancara berjumlah 6 orang. Selain dilakukan wawancara terhadap guru, juga dilakukan wawancara terhadap siswa. Siswa yang diwawancara

Elly, Tustiyana & Lina

berjumlah 25 orang. Berdasarkan wawancara terhadap guru dan siswa, media kembali direvisi. Hasil revisi tahap II menghasilkan produk akhir media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Nafis (2016) menunjukkan hasil penelitian bahwa Audio Visual Comics dinilai sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi baik dalam aspek subjek, aspek media dan efektifitasnya di kelas. Kemudian jurnal lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital ini berperan dalam pembelajaran ditulis oleh Tedjasendjaja (2015) yang mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa Komik digital memberi perbedaan tampilan cukup besar dan dapat diinterpretasikan lebih dibandingkan komik konvensional yang menggunakan media kertas. Menurut Retno Puspitorini, A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan

Jumadi (2014), mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif.

Media yang digunakan dalam pembelajaran tidak hanya media komik digital namun media lain pun seperti media film animasi dapat digunakan agar terjadi peningkatan minat dan hasil belajar, hal ini sesuai dengan jurnal Istova dan Hartati (2016), dalam jurnalnya ditemukan bahwa terjadi kelas yang diperlakukan dengan penggunaan media hasil belajarnya meningkat. Kemudian Primandita dan Indrojarwo (2016) dalam jurnalnya tentang Perancangan Komik Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika. merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat anak muda untuk mempelajari pewayangan Indonesia.

Dari semua jurnal di atas dapat disimpulkan bahwa ada kesamaan hasil penelitian komik digital dengan media lain yaitu pada peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa.

## D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil revisi yang dilakukan untuk peningkatan komik digital ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dan layak untuk digunakan.

## Daftar Pustaka

- Borg, W.R. & Gall, J.P., Gall, M.D. 2003. *Educational Research, An Introduction*. (edisi 7). Boston: Pearson Education Inc.
- Istova, Mika dan Hartati, Tatat. 2016. Pengaruh Media Film Animasi Fiksi Islami Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JPSD* 2 (1).
- Munawaroh, 2012. *Panduan Memahami Metodologi Penelitian*. Cetakan Pertama. PT.Intimedia.
- Nafis, Zulfa Fatati Nadya.2016. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di Sma Negeri 8 Malang. *Jurnal JPE* 9 (2)
- Nurinayati, Fitri. Nurmasari Sartono, dan Dian Evriyani. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *Jurnal BIOSFER* VII (2)
- JPSD Vol. 3 No. 2, September 2017  
ISSN 2540-9093
- Nur, Mukhlis dan Zpalanzani. 2010. Komik Digital Interaktif Bertema Politik dan Pemilu: *Corontion*. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain*. No.1. Bandung: FRSD ITB.
- Primandita, Hayyu., Indrojarwo, Baroto Tavip. 2016. Perancangan Komik Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika. *Jurnal Sains dan Seni*. 5 (2) ITS.
- Purnama, Unty Banyu., Mulyoto, Deny Tri Ardianto. 2015. Penggunaan Media Komik Digital Dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal TEKNODIKA*, 13 (2), September 2015.
- Puspitorini, Retno., A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan Jumadi. 2014. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi, Hasil Belajar Kognitif, dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, Oktober 2014, Th. XXXIII (3).
- Elly, Tustiyana & Lina

- Santrock, John W. 2012. *Life-span Development*. 13<sup>th</sup> Edition. University of Texas, Dallas : Mc Graw-Hill.
- Setyaningsih, Harum Aris., Winarno, Muh Hendri Nuryadi. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Jurnal Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah* 3 (2).
- Sudjana dan Rivai, 2010. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sukarjo. 2006. Penilaian Hasil Belajar Kimia. Yogyakarta: UNY.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tedjasendjaja, Gratianus Aditya., Lai Riko. 2014. Jurnal Rupa-rupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Bunda Mulia Volume 3 (1).
- Yandari, Indhira Asih Vivi dan Kuswaty, Maya. 2017. Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPSD* 3 (1).