

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan untuk Peserta Didik Kelas V SDN Summersari 03 Jember

Renata Lintang Salsabila¹, Zetti Finali², Fathan Fihrisi³

Universitas Jember^{1,2,3}

Corresponding Author: rntslsbl@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan serta validitas, efektivitas, dan kepraktisan media pembelajaran berbasis komik digital dalam materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik kelas V di SDN Summersari 03 Jember. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall tahap satu sampai delapan dari sepuluh tahapan. Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara, observasi, pengisian angket, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang mencakup analisis deskriptif kualitatif (analisis data wawancara, observasi kelas, serta ulasan dan saran dari validator media pembelajaran) dan deskriptif kuantitatif (analisis skor angket dari validator, skor *post test* peserta didik untuk menguji efektivitas, dan angket kepraktisan media pembelajaran). Hasil validasi ahli media terhadap komik digital menunjukkan skor 83,8 dalam kategori sangat layak, uji efektifitas menunjukkan 42,6% dalam kategori keefektifan sedang dan uji kepraktisan menunjukkan 84,4% dalam kategori sangat praktis. Media komik digital ini valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil analisis data.

Kata kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila.

Abstract

The purpose of this study is to investigate the development process, as well as the validity, effectiveness, and practicality of digital comic-based learning media for teaching Pancasila values to 5th grade students at SDN Summersari 03 Jember. This research applies the Borg and Gall development model, utilizing stages one through eight out of ten. Data were collected through interviews, classroom observations, questionnaires, tests, and documentation. The study employs both qualitative descriptive analysis (for analyzing interview data, classroom observations, and feedback from learning media validators) and quantitative descriptive analysis (for analyzing questionnaire scores from validators, post-test scores to assess effectiveness, and practicality questionnaires). The results of media expert validation for the digital comic scored 83.8, categorized as "highly feasible." The effectiveness test showed 42.6%, categorized as "moderately effective," and the practicality test scored 84.4%, categorized as "highly practical." Based on the data analysis, the digital comic media is valid, effective, and practical for educational use.

Keywords: Civic Education, Digital Comic, Learning Media.

1. Pendahuluan

Media, berasal dari bahasa Latin "medium", berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima (Mahmudi, 2019:1). Dalam konteks pembelajaran, media digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka serta meningkatkan prestasi akademik (Sakdah, Prastowo, dan Anas, 2022).

Media pembelajaran harus dapat merangsang peserta didik dan menarik antusiasme serta motivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Faktanya, hanya ada beberapa guru yang mengembangkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran masih bersifat konvensional dan cenderung membosankan (Finali, dkk. 2020). Berdasarkan keterangan guru kelas VB, guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini karena mata pelajaran ini dianggap lebih mudah dipahami dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal ini disayangkan karena Pendidikan Pancasila memuat nilai-nilai pembangunan karakter yang penting bagi peserta didik, dan nilai-nilai karakter harus ditanamkan melalui proses pembelajaran dan pembudayaan di sekolah (Arifandi dan Fihrisi, 2022).

Pemecahan masalah yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, meningkatkan minat peserta didik, dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Komik digital dapat membuat belajar menjadi menyenangkan bagi peserta didik (Agustiningasih, 2015). Komik digital memungkinkan penyampaian materi pembelajaran dengan lebih menarik melalui teks cerita dan gambar-gambar yang disajikan dalam format digital. Komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik tanpa tekanan (Sudjana dan Rivai, 2019; Megantari dkk, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Juneli, Sujana, dan Julia (2022) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas V SD dalam pembelajaran IPA. Hasil peningkatan belajar dari *pretest* ke *posttest* dan keterlibatan aktif peserta didik menegaskan keefektifan media ini dalam konteks pembelajaran tersebut. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian oleh Sari dan Erita (2021) mengenai penggunaan komik digital dalam pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD menunjukkan bahwa media ini sangat praktis, dengan respon positif dari guru (90%) dan peserta didik (94,53%). Uji efektivitas juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam persentase belajar (90,63%), dengan sebagian besar peserta didik mencapai tingkat ketuntasan belajar (93,75%). Secara keseluruhan, penggunaan komik digital membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Summersari 03 Jember pada 11 Oktober 2023, banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 1 Tahun Pelajaran 2023 / 2024. Menurut hasil wawancara dengan guru VB di SDN Summersari 03 Jember pada 11 Oktober 2023, nilai peserta didik tidak mencapai KKTP karena proses pembelajaran yang hanya bergantung pada buku teks atau buku paket. Selain itu, kurangnya minat membaca dari peserta didik menyebabkan mereka tidak memahami materi yang dibahas dalam buku-buku tersebut, meskipun mereka telah membacanya.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SDN Summersari 03 Jember, diperlukan pengembangan media pembelajaran komik digital. Media pembelajaran harus terlebih dahulu diuji validitas, efektivitas, dan kepraktisannya. Tidak banyak media pembelajaran yang sesuai dengan profil peserta didik dalam Pendidikan Pancasila, yang menjadikan penelitian ini penting untuk dilakukan. Pengembangan komik digital ini menampilkan inovasi dalam desain produk dan relevansinya dengan profil peserta didik Pancasila sesuai dengan kurikulum merdeka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang fokus pada penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik kelas V di SDN Summersari 03 Jember. Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang dan penelitian sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki proses pengembangan media dengan menguji validitas, efektivitas, dan kepraktisannya.

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan produk media pembelajaran serta mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik

2. Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Masyhud (2021) menjelaskan bahwa tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menguji keefektifan dan kelayakan sebuah produk pendidikan. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik digital pada BAB 1 materi “penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan” mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD kurikulum merdeka. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian Borg *and* Gall (Masyhud, 2021), dengan tahapan sebagai berikut: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; (8) uji coba keefektifan produk; (9) produk final dan produk masal; (10) diseminasi produk dan implementasi. Implementasi penelitian ini hanya mencapai tahap kedelapan karena telah berhasil mencapai tujuan penelitian, yaitu menilai kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

Penelitian dilakukan di SDN Summersari 03 Jember dengan melibatkan subjek penelitian dari kelas VA yang terdiri dari 28 peserta didik, dan kelas VC yang juga terdiri dari 28 peserta didik. Peserta didik telah diuji homogenitas berdasarkan nilai ulangan formatif pada BAB 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Uji homogenitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24. Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar 0,677. Diketahui bahwa ($0,677 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih dengan metode pengundian yang sederhana. Hasil yang didapatkan adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VC sebagai kelas kontrol. Kelas VA akan diberikan pembelajaran materi penerapan nilai-nilai Pancasila BAB 1 menggunakan komik digital sedangkan kelas VC menggunakan produk lama berupa media gambar pada buku paket peserta didik kelas V BAB 1 Sub BAB 3 mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara, observasi, pengisian angket, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang mencakup analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan proses sistematis untuk mengorganisir catatan dari hasil observasi, wawancara, dan sumber lainnya, yang kemudian disusun dalam bentuk kalimat dan kategori yang relevan dengan objek penelitian (Masyhud, 2021). Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari wawancara dengan pendidik dan peserta didik, observasi di kelas, serta ulasan dan saran dari validator media pembelajaran.

Analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis yang ditujukan untuk data-data numerik (Masyhud, 2021). Dalam konteks penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor angket dari validator, skor hasil post test peserta didik untuk menguji keefektifan, serta angket kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data pada uji kevalidan, keefektifan, uji keefektifa adalah rumus *valpro* sebagai berikut (Masyhud, 2021).

$$\text{Valpro} = \frac{\text{Srt}}{\text{Smt}} \times 100$$

Keterangan:

Valpro = validitas produk

Srt = skor riil tercapai

Smt = skor maksimal yang tercapai

Uji keefektifan menggunakan *independent sample t-test* dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelas eksperimen)

M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelas kontrol)

X_1 = Deviasi setiap nilai x_1 terhadap rata-rata x_1

X_2 = Deviasi setiap nilai x_2 terhadap rata-rata x_2

N = Banyaknya subjek/ sampel penelitian.

Apabila produk dinyatakan efektif, maka dilanjutkan dengan uji Keefektifan Relatif (ER) dengan rumus sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$

Sumber: Masyhud (2021)

Keterangan:

ER = tingkat keefektifan relatif perlakuan kelompok eksperimen dibandingkan dengan perlakuan kelompok kontrol

MX_1 = rata-rata nilai kelas eksperimen

MX_2 = rata-rata nilai kelas kontrol

Analisis data respons peserta didik dilakukan dengan rumus *Sapd* sebagai berikut.

$$SAPD = \left(\frac{St}{Smt} \times 100\right)\%$$

Sumber: Masyhud (2021)

Keterangan:

SAPD = Skor angket peserta didik

St = Skor tercapai

Smt = Skor maksimal yang dapat tercapai

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik digital, yang dilatarbelakangi oleh kurang menariknya pembelajaran Pendidikan Pancasila serta minimnya media pembelajaran di kelas V SDN Sumbersari 03 Jember. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk permasalahan tersebut. Media merupakan teknologi yang mengantar pesan dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, memfasilitasi penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik (Hermawan, 2009:11).

Komik digital dipilih sebagai media pembelajaran untuk mengatasi tantangan pembelajaran peserta didik, menurut Juneli, Sujana, dan Julia (2022). Pemilihan komik digital daripada komik biasa adalah agar dapat lebih fleksibel secara penggunaan dan menghemat biaya produksi. Tujuan lainnya adalah untuk memenuhi kebutuhan perkembangan zaman di era serba digital ini, karena dalam pembelajaran, teknologi media berfungsi sebagai alat bantu dalam transfer ilmu pengetahuan dan informasi (Agustiningsih, 2015).

Komik digital adalah metode untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan teks cerita yang disertai gambar-gambar, yang menampilkan karakter tertentu, dan disajikan dalam format digital (Megantari dkk., 2021). Komik digital ini berfokus pada materi

"penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan" yang termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar yang diajarkan dalam kurikulum merdeka. Jika syarat memenuhi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan, produk ini akan digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan model Borg and Gall dalam Masyhud (2021), yang terdiri dari sepuluh langkah. Karena tujuan penelitian telah tercapai, tahapan ke-8 dihentikan.

Tahap pertama adalah penelitian pendahuluan yang dilaksanakan dengan wawancara dan observasi di kelas V SDN Sumpersari 03 Jember. Data yang diperoleh dari penelitian pendahuluan yakni nilai ulangan formatif peserta didik kelas VA, B, dan C bab 1 tahun ajaran 2023/ 2024. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran. Tahap kedua yakni, perencanaan dan pengembangan, perencanaan dan pengembangan media komik digital dilakukan dengan langkah-langkah berikut.

- 1) Menentukan tema dan konsep: tema komik digital adalah penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Konsepnya adalah dua orang kakak beradik yang menjadi contoh bagi teman-teman dan lingkungan sekitar dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila, dengan latar belakang rumah tokoh dan suasana sekolah.
- 2) Pengembangan karakter: tokoh utama dalam komik adalah Lina dan Richi yang mewakili nilai-nilai Pancasila. Karakter pendukung meliputi Ayah, Ibu, Guru, serta teman-teman sekelas Lina seperti Mila dan Leo. Perilaku Lina dan Richi dalam komik digital mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila dari sila pertama hingga kelima.
- 3) Pembuatan konflik dalam cerita: tujuannya adalah untuk mengembangkan plot dan karakter serta mempertahankan minat pembaca. Konflik dalam cerita timbul melalui perbedaan pendapat antara karakter pendukung, Mila dan Leo, yang kemudian diselesaikan oleh Lina.
- 4) Penulisan naskah: dialog dan narasi dalam komik digital disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai usia mereka. Alur cerita maju dengan setiap adegan yang ditampilkan secara ekspresif untuk memperkuat suasana cerita.
- 5) Penentuan gaya komik: komik digital menggunakan gaya kartun dengan palet warna yang mencerminkan kehidupan sehari-hari di sekolah, seperti pepohonan hijau, langit biru, seragam merah putih, dan sebagainya.
- 6) Penyusunan struktur komik: struktur komik mencakup *cover*, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan alur cerita komik yang disusun secara terstruktur.
- 7) Pembuatan sketsa kasar (*storyboard*): digunakan untuk merencanakan alur cerita dan visualisasi komik. Setiap panel *storyboard* menentukan tata letak, komposisi, dan urutan cerita, serta penempatan dialog dan narasi.



Gambar 1. *Storyboard* Komik

Tahap ketiga, yakni pengembangan desain produk awal yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

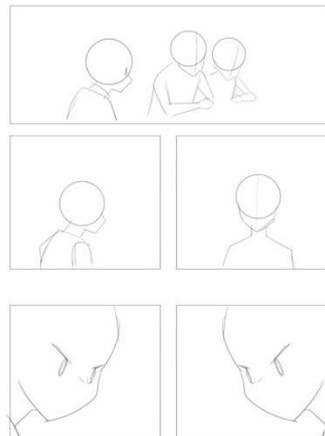
1) Pembuatan karakter



Gambar 2. Pembuatan Karakter Komik

2) Pembuatan sketsa dan ilustrasi

Sketsa merupakan tahap awal pembuatan komik yang berisi coretan kasar. Sketsa detail dibuat dari setiap panel berdasarkan *storyboard*. Kemudian lanjutkan dengan *inking* yakni mempertegas garis-garis sketsa dengan tinta atau alat digital.



Gambar 3. Pembuatan Sketsa dan Ilustrasi

3) Pembuatan *lineart* (penggambaran yang lebih detail)

Pada tahap ini, sketsa yang telah dibuat dirapikan, hal ini bertujuan untuk mempertegas bentuk yang dibuat.



Gambar 4. Pembuatan *Lineart*

4) Pewarnaan dasar

Penentuan palet warna harus yang sesuai dengan suasana cerita, kemudian warnai setiap panel dengan warna dasar.



Gambar 5. Pewarnaan Dasar

5) Penambahan *shading* (bayangan)

Tambahkan detail, bayangan, dan highlight untuk memberi kedalaman dan dimensi pada ilustrasi.



Gambar 6. Penambahan *Shading*

6) Penambahan teks

Pada tahap ini teks ditambahkan untuk menjelaskan keadaan, menunjukkan apa yang dibicarakan oleh karakter komik, serta sebagai penyampaian pesan oleh penulis.



Gambar 7. Penambahan Teks

7) Penambahan *cover*, capaian dan tujuan pembelajaran, serta petunjuk penggunaan.



Gambar 8. Penambahan *Cover*

Komik diunggah ke *Google Drive* dan dibagikan dalam bentuk kode *Qr code* pada situs *Linktree* agar dapat diakses oleh peserta didik menggunakan fitur *Google Lens* pada *smartphone* mereka. Akses ke komik digital yang dikembangkan tersedia melalui barcode yang tercantum pada Gambar 9.



Gambar 9. *Qr code* Komik Digital yang dikembangkan

Tahap keempat adalah tahap validasi desain produk yang dilakukan oleh 3 ahli, yakni ahli media, materi, dan bahasa. Hasil perhitungan validasi produk adalah 83,8 dimana dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil ini sejalan dengan penelitian Fitri, Aeni, dan Nugraha (2021), yang juga memperoleh skor validasi ahli sebesar 96,2% dan termasuk dalam kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil validasi ini, media pembelajaran yang dibuat dianggap layak untuk diujicobakan pada kelompok kecil. Sebagai pedoman untuk tahap kelima, revisi produk awal, masukan dari ahli media termasuk penyesuaian karakter komik agar lebih sesuai dengan materi Pancasila dan penyesuaian tujuan pembelajaran dengan tingkat kognitif Taksonomi Bloom. Selanjutnya, penggunaan produk yang telah direvisi akan diuji pada sampel kecil.

Tahap keenam melibatkan uji coba penggunaan dalam kelompok kecil dengan partisipasi dari 20 peserta didik kelas V SDN Summersari 03 Jember. Uji coba ini melibatkan implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, diikuti dengan pengisian angket uji coba dalam skala kecil. Hasil dari angket menunjukkan bahwa sembilan aspek mencapai presentase di atas 80%, yang mengindikasikan kategori baik. Terdapat satu aspek, yaitu "karakter dan tampilan komik digital sesuai dengan materi," yang belum mencapai persentase tersebut, menandakan perlunya revisi pada tampilan komik secara menyeluruh. Revisi terhadap tampilan komik dilakukan pada tahap ketujuh, yaitu revisi pengembangan produk.

Tahap kedelapan adalah uji coba keefektifan dalam skala besar. Uji coba ini membandingkan produk pada dua kelas: VC sebagai kelas kontrol dan VA sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan, sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar dan teks dari buku ajar Pendidikan Pancasila bab 1 materi "Penerapan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan." Kedua kelas menjalani pembelajaran dengan metode *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*).

Pembelajaran di kelas eksperimen dimulai dengan apersepsi, penjelasan tujuan pembelajaran, dan presentasi materi singkat. Dengan membagi peserta didik secara heterogen, guru mengarahkan mereka untuk mengakses komik digital Pancasila. Peserta didik membaca komik, menganalisis, dan memberikan pendapat. Guru mengajukan pertanyaan mendorong dan mengarahkan peserta didik untuk melihat perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Peserta didik menceritakan hasil pengamatan mereka tentang sikap teladan yang ditunjukkan oleh guru atau teman mereka. Setelah itu, guru melakukan tes hasil belajar dan memberikan angket respon kepraktisan.

Pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode dan model pembelajaran yang sama dengan kelas eksperimen, namun menggunakan media yang berbeda. Media yang digunakan di kelas kontrol adalah teks bacaan dan beberapa gambar dari buku paket Pendidikan Pancasila. Tes hasil belajar yang sama juga diberikan kepada kelas kontrol setelah proses pembelajaran. Skor dari tes tersebut akan digunakan untuk menguji keefektifan produk.

Data hasil kognitif diperoleh dari penilaian lembar soal *pretest* dan *posttest*. Tes hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Diperlukan analisis data lebih lanjut untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kedua kelas tersebut. Analisis data ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji parametrik, dengan syarat data harus terdistribusi normal. Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dapat digunakan untuk memeriksa distribusi normalitas data.

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi masing-masing $0,200 > 0,05$ dan $0,108 > 0,05$. Hasil tes pada kelas kontrol untuk *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi masing-masing $0,200 > 0,05$ dan $0,153 > 0,05$. Dengan demikian, kedua kelas tersebut memiliki distribusi data yang normal.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t menggunakan *independent sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 24. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan kognitif peserta didik. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata skor tes hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji t, diperoleh nilai t-hitung sebesar 6,853. Nilai ini dibandingkan dengan tabel kritik t (t-tabel) pada taraf signifikansi 0,05 dengan df (*degrees of freedom*) 54, yang sebesar 2,004. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel ($6,853 > 2,004$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji keefektifan relatif (ER) untuk mengetahui tingkat keefektifan relatif dari kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media digital. Rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen adalah 82,57, sedangkan pada kelas kontrol adalah 53,64. Hasil perhitungan ER dapat diketahui menggunakan rumus berikut.

$$ER = \frac{MX_1 - MX_2}{\left(\frac{MX_1 + MX_2}{2}\right)} \times 100\%$$
$$ER = \frac{82,57 - 53,54}{\left(\frac{53,54 + 82,57}{2}\right)} \times 100\%$$
$$ER = \frac{29,03}{68,05} \times 100\%$$
$$ER = 42,65\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media komik digital pada kelas eksperimen lebih efektif sebesar 42,65% dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media komik digital. Presentase tersebut masuk dalam rentang 41,00%–60,99% yang menunjukkan kategori “keefektifan sedang” dalam Masyhud (2021). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sari dan Erita (2021) yakni uji efektivitas menunjukkan peningkatan persentase belajar sebesar 90,63% dan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah, Aeni, dan Jayadinata (2023), dimana uji t menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan tingkat keefektifan sebesar 38,47%.

Hasil uji keefektifan relatif menunjukkan bahwa 42,6% hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media yang dikembangkan. Sementara itu, 57,4% hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi psikologis, kemampuan membaca, kecerdasan, dan ketelitian individu peserta didik, sedangkan faktor eksternal mencakup suasana dan tata ruang kelas.

Kepraktisan media yang dikembangkan dinilai melalui angket respons peserta didik setelah penggunaan media. Nilai kepraktisan media komik digital dari angket respon peserta didik dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Sapd} &= \left(\frac{\text{st}}{\text{smt}} \times 100 \right) \% \\ \text{Sapd} &= \left(\frac{1182}{1400} \times 100 \right) \% \\ \text{Sapd} &= 84,42 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase kepraktisan produk sebesar 84,42%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis” karena berada dalam rentang skor 81,00%-100% dalam Masyhud (2021). Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Nuryanah, dkk (2022) yang menunjukkan uji kepraktisan mencapai 85,33% dengan kategori sangat praktis, serta penelitian oleh Fitri, Aeni, dan Nugraha (2023) yang memperoleh hasil uji kepraktisan sebesar 90,3%.

Secara umum, hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Sari dan Erita (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital memiliki validitas, efektivitas, dan kepraktisan yang cocok digunakan dalam konteks pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa tantangan dan kelemahan yang dihadapi, penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini dapat dianggap berhasil berdasarkan serangkaian pengujian yang telah dilakukan.

Hambatan dari penelitian ini adalah beberapa *handphone* peserta didik tidak mempunyai kuota internet, sehingga peneliti harus memberikan *hotspot* pribadi untuk peserta didik agar dapat mengakses komik digital. Beberapa kekurangan dalam penelitian ini meliputi fokus materi yang terbatas hanya pada satu topik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam komik juga disajikan secara tidak berurutan, yang menyebabkan beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi penerapan setiap sila Pancasila. Selain itu, uji keefektifan hanya mengukur aspek kognitif tanpa mempertimbangkan aspek lainnya.

4. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi "penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan" untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Sumpersari 03 Jember dilaksanakan menggunakan model Borg *and* Gall yang terdiri dari 10 tahapan, namun implementasi hanya dilakukan hingga tahap ke-8 karena telah berhasil mencapai tujuan penelitian. Tahapan penelitian tersebut mencakup: (1) penelitian pendahuluan; (2) perencanaan dan pengembangan; (3) pengembangan desain produk awal; (4) validasi desain produk; (5) revisi produk awal; (6) uji coba penggunaan; (7) revisi produk pengembangan; dan (8) uji coba keefektifan produk.

Hasil pengembangan media pembelajaran komik digital untuk materi "penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan" untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Sumpersari 03 Jember menunjukkan bahwa produk itu valid, efektif, dan praktis. Uji kepraktisan

mencapai 84,4% dengan kategori sangat praktis, uji keefektifan relatif mencapai 42,6% dengan kategori keefektifan sedang, dan uji keefektifan mencapai 83,8 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dibuat dapat digunakan secara efektif, efisien, dan praktis dalam pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa rekomendasi yang dapat diberikan kepada pendidik: media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran dan dapat digunakan sebagai alat inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Untuk mengukur pengaruh media terhadap kognitif dan psikomotorik peserta didik, uji efektif media harus diperluas. Produk ini juga dapat dikembangkan untuk berbagai jenis material dan tingkat kelas lainnya.

5. Daftar Pustaka

- Agustiniingsih. 2015. Pengembangan Desain E-komik Tematik Berbasis pada Pendidikan Lingkungan Hidup dengan Aplikasi Macromedia-Flash untuk Kelas Permulaan Sekolah Dasar. *Pancaran Pendidikan*, 4(4):177-194. <https://unej.id/rpEUCGZ> [Diakses pada tanggal 06 Juni 2024].
- Akhiruddin, dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Arifandi, A., dan F. Fihri. 2022. Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Membudayakan Nilai-nilai Religius. *PESAT: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 8(1): 1-18. <https://unej.id/XuUr88K> [Diakses pada tanggal 6 Juni 2024].
- Finali, Z., Puspitaningrum, D. A., dkk. 2020. Development Worksheets For Students (Lkpd) Using Banyuwangi Local Culture On the Place Of My Stay Class IV Basic School. *International Journal Of Scientific and Technology Research*, 9(2): 543-547. <https://unej.id/HXtHWhr> [Diakses pada tanggal 05 Juni 2024].
- Fitri, A. S., A. N. Aeni, dan R. G. Nugraha. 2023. Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-nilai Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(1):220-235. <https://unej.id/Y87jTQc> [Diakses pada tanggal 21 Mei 2023].
- Hanifah, H., A. N. Aeni, dan A. K. Jayadinata. 2023. Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas VI. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1):01-10. <https://unej.id/OchByti> [Diakses pada tanggal 05 Juni 2024].
- Hermawan, Asep H, dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: UPI Press.
- Juneli, J. A., Sujana, A., dan J. Julia. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4): 1093-1102.
- Mahmudi, K., F. S. Utama, dan A. A. Wardoyo. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis GAR (Graphic Augmented Reality)*. Jember: UNEJ Press.
- Masyhud, M. S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Megantari, K, A., Margunayasa, I, G., & Agustiana, I, G, A, T. 2021. Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1): 139-149.

-
- Nuryanah, L. Zakiyah, Fahrurrozi, dan U. Hasanah. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(5):3050-3060. <https://unej.id/qZpT1Bu> [Diakses pada tanggal 06 Juni 2024].
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., dan N., Anas. 2022. Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1): 487-497.
- Sari, R. G., dan Y. Erita. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1): 3126-3136.
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2019. Media Pengajaran. Bandung: SBAIgensindo.