

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL PADA TEMA 7 SUBTEMA 4 PERKEMBANGAN  
TEKNOLOGI TRANSPORTASI PEMBELAJARAN 2**

Pendekatan Penelitian *Research and Development* Pada Siswa Kelas III  
Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2 Tahun Pelajaran 2022/2023

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Fitri Damayanti**

037119077

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAKUAN  
BOGOR  
2023**



LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA  
TEMA 7 SISTEM 4 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI  
PEMBELAJARAN 2

Pendekatan Penelitian *Research and Development (R&D)*  
Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2  
Kota Bogor Semester Genap  
Tahun Pelajaran 2022/2023

Fitri Damayanti (037119077)

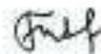
Menyetujui:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Dr. Deddy Sofyan, M.Pd  
NIK. 8932530021



Fitri Siti Sundari, M.Pd  
NIK. 1.1012030604

Mengetahui:

Dekan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pakuan



Dr. Dede Suardi, M. Si  
NIK. 11914021205

Ketua Program Studi,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ely Suhermanasa, M. Pd.  
NIK. 1.0410012510

## ABSTRAK

Fitri Damayanti, 037119077. Pengembangan media pembelajaran komik digital tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam menghubungkan pembelajaran antara guru dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bantarkemang 2 kemudian media komik digital dilakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dan dilaksanakan implementasi secara terbatas kepada peserta didik kelas III berjumlah 37 siswa. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak. Hal ini didasarkan pada persentase ahli media sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi 88% dan respon peserta didik dengan perolehan rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci: Media pembelajaran, media komik digital, perkembangan teknologi transportasi

## **ABSTRACT**

*Fitri Damayanti, 037119077. Development of digital comic learning media theme 7 sub-theme 4 development of learning transportation technology 2. Learning media is a tool used in connecting learning between teachers and students in the learning process. Therefore, it is necessary to develop learning media. This study aims to develop digital comic media on theme 7 sub-themes 4 development of learning transportation technology 2. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at Bantarkemang 2 Public Elementary School, then a validation test was carried out by media expert, linguist and material expert and limited implementation to class III students totaling 37 students. The results of the study show that the developed digital comic learning media has a very feasible category. This is based on the percentage of media expert by 94%, language expert by 100%, material expert by 88% and student responses with an average gain of 93%. Based on the results of this study, it can be concluded that the developed digital comic learning media is very feasible to be used as a learning medium in the classroom.*

*Keywords: Learning media, digital comic media, development of transportation technology*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat-Nya dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2" yang telah dilaksanakan kepada peserta didik kelas III SDN Bantarkemang 2.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor. Penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Deddy Sofyan, M.Pd. selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Fitri Siti Sundari, M.Pd. selaku pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Sandi Budiana, M.Pd. selaku wali dosen akademik kelas D yang selalu memberikan motivasi serta nasihat.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
8. Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 2 yang telah memberikan izin penelitian.
9. Wali kelas III dan rekan-rekan guru yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
10. Kedua orang tuaku, Bapak Subandrio (Alm) dan Ibunda tersayang Sumarni, S.Pd yang telah membesarkan, mendidik, dan tidak pernah lelah memberikan dukungam moril dan materil.
11. Kedua kakakku Risma dan Ridwan, dan kedua adikku Shanty dan Silvia yang selalu memberikan dukungan do'a dan kasih sayang.
12. Sahabat yang kusayangi Suci Lestari, Siti Nasroh, Reza Fara, Putu Merischa dan Zahra Ananti yang telah memberikan dukungan dan perhatian kepada penulis dan telah kebersamai selama masa perkuliahan kurang lebih empat tahun ini.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019 khususnya kelas D.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritikan yang membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya para pembaca pada umumnya.

Bogor, Juli 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BUKTI PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b> .....	<b>8</b>
A. Kajian Teoritik .....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Komik Digital.....	15
B. Penelitian Relevan .....	22
C. Kerangka Berfikir .....	25

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan .....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Populasi, Sampel, Subjek Penelitian.....	34
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	35
E. Teknik Analisis Data .....	40
<b>BAB IV .....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Pengembangan.....	42
B. Pembahasan.....	62
<b>BAB V .....</b>	<b>67</b>
A. Simpulan.....	67
B. Saran .....	68
C. Rekomendasi.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Media Pembelajaran Komik Digital .....	31
Tabel 3.2 Nama Validator Komik Digital.....	32
Tabel 3.3 Rencana Jadwal Penelitian .....	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa .....	37
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3.7 Kisi-kisi Respon Peserta Didik .....	39
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan .....	41
Tabel 3.9 Presentase Penilaian .....	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Media Komik Digital.....	44
Tabel 4.2 Hasil Data Kualitatif Oleh Ahli Media .....	45
Tabel 4.3 Hasil Validasi Kedua Media Komik Digital .....	47
Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Media Komik Digital .....	48
Tabel 4.5 Hasil Data Kualitatif Oleh Ahli Bahasa .....	50
Tabel 4.6 Hasil Validasi Kedua Media Komik Digital .....	52
Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Media Komik Digital .....	53
Tabel 4.8 Hasil Data Kualitatif Oleh Ahli Materi.....	55
Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua Media Komik Digital .....	56
Tabel 4.10 Data Hasil Validasi Pertama Para Ahli Aspek Kevalidan .....	58
Tabel 4.11 Data Hasil Validasi Kedua Para Ahli Aspek Kevalidan .....	58
Tabel 4.12 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan.....	58
Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Respon Peserta Didik.....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir .....	26
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE .....	29
Gambar 4.1 Pembuatan Komik Digital.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4.2 Bagan hasil analisis data perkembangan .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Bimbingan.....	73
Lampiran 2. Surat Izin Pra Penelitian.....	74
Lampiran 3. Surat Balasan Pra Penelitian .....	75
Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Penelitian .....	76
Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian .....	77
Lampiran 6. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 7. Tampilan Media Komik Digital	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 8. Hasil Validasi Pertama Ahli Media	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 9. Hasil Validasi Kedua Ahli Media	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 10. Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 11. Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 12. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 13. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 14. Surat Keterangan Validitas Ahli Media	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 15. Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 16. Surat Keterangan Validitas Ahli Materi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 17. Hasil Angket Respon Peserta Didik	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 18. Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 19. Riwayat Hidup.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dampak kemajuan dan perkembangan teknologi di dunia sangat luar biasa. Di era globalisasi saat ini kemajuan teknologi semakin pesat. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi beragam aspek kehidupan antara lain bidang ekonomi, politik, seni, kebudayaan bahkan dunia pendidikan. Maka dari itu dunia pendidikan harus mengikuti era yang berbasis digital salah satunya dengan mengembangkan alat belajar berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan dirancang untuk membantu guru dalam mengajar, serta diharapkan guru mampu mengembangkan potensi dalam membuat model dan media yang menarik dengan menggunakan teknologi. Pembelajaran harus dirancang secara menarik dan harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran tersebut merupakan suatu inovasi media pembelajaran yang memiliki kebaruan di dalam dunia pendidikan yaitu sebagai salah satu faktor terpenting untuk kelancaran belajar.

Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lancar karena adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat mempermudah komunikasi dalam proses pembelajaran, karena dengan melalui media

tersebut pesan yang terdapat di pembelajaran dapat diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk mencapai efisiensi pembelajaran harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut direncanakan sedemikian rupa sehingga peserta didik merasa tertarik untuk belajar. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi salah satunya dengan media komik digital.

Media komik digital merupakan salah satu ragam dari media pembelajaran. Komik digital dapat dirancang sesuai dengan bahan yang akan disampaikan. Komik digital berperan untuk penyampaian pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas dengan menarik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk melaksanakan pembelajaran. Selain itu dengan menggunakan media komik digital penjelasan materi pembelajaran dapat lebih mudah diingat oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan prapenelitian dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2, proses pembelajaran dianggap kurang optimal karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dan kurang tertarik dalam belajar yaitu sebanyak 40% akibat dari kurangnya penggunaan media di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas III tersebut sebesar 45% sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar masih jarang digunakan.

Media yang digunakan guru hanya sebatas media cetak yang tertera pada buku paket dan juga menggunakan media konkrit atau benda

nyata. Dengan demikian pembelajaran yang disampaikan kurang mengeksplor keterampilan peserta didik. Selain itu guru kurang menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dimana tidak ada sama sekali penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyebabkan sebanyak 40% peserta didik mengalami kebosanan pada pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut membuat peserta didik malas untuk belajar karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang menarik dan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran seperti media pembelajaran berbentuk komik digital.

Media komik digital sangat efektif untuk membantu menunjang proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Mujahadah, Dkk (2021) tentang pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika. Dari penelitian ini juga, peneliti memperoleh media pembelajaran komik yang memenuhi kriteria efektif, inovatif, dan kreatif. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran

komik matematika yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika layak digunakan. Hal ini ditinjau dari hasil penilaian dari aspek media sebanyak 46 dan aspek materi sebanyak 38 menunjukkan kriteria baik sekali. Presentase hasil belajar secara keseluruhan mengalami peningkatan sebanyak 56,25% dari total 31,25% sebelum menggunakan media Komik Matematika menjadi 87,5% setelah menggunakan media Komik Matematika. Minat belajar juga memperoleh interpretasi rata-rata dari seluruh total responden sebanyak 33,56 yang tergolong "Baik Sekali". Maka media komik termasuk kepada kategori baik sekali dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis berupaya melakukan penelitian untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan komik digital pada kelas III tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah.
2. Kurangnya pemanfaatan media menggunakan IT dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran di dalam proses kegiatan

pembelajaran.

4. Pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik belum maksimal.
5. Proses pembelajaran membosankan karena media yang digunakan guru kurang tepat.
6. Proses kegiatan pembelajaran belum menggunakan media komik digital.
7. Dibutuhkan media pembelajaran berupa komik digital yang kreatif guna mendukung proses kegiatan pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III dengan materi pembelajaran yang dikemas yaitu tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital pada tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 di kelas III?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital di dalam pembelajaran pada tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 di kelas III?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media komik digital pada tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 di kelas III.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital pada tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 di kelas III.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

#### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta mampu memberikan solusi terhadap guru untuk mengatasi masalah penggunaan media yang kurang kreatif dalam proses kegiatan pembelajaran.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik diharapkan dalam penggunaan media pembelajaran komik digital dapat mempermudah dalam memahami materi pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 2.

b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menambah wawasan untuk mendukung kualitas pendidik dalam penggunaan media pembelajaran komik digital di Sekolah Dasar.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan khususnya dalam perkembangan teknologi.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **A. Kajian Teoritik**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek pendukung di dalam proses pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Hasan dkk (2021:27) media pembelajaran merupakan suatu perantara atau penghubung antara penghasil informasi yaitu guru terhadap penerima informasi yaitu peserta didik, guna memotivasi peserta didik dan menjadikan proses belajar menjadi lebih bermakna. Media pembelajaran terdiri dari lima komponen. 1) sebagai penghubung penyampaian materi dalam proses pembelajaran, 2) sebagai sumber belajar, 3) sebagai alat untuk memotivasi peserta didik untuk belajar, 4) sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang utuh dan bermakna, 5) alat untuk belajar dan meningkatkan keterampilan. Keselarasan yang baik dari kelima komponen tersebut mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pendapat ini didukung oleh Cahyadi (2019:3) dan Zahwa (2022) bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat pembelajaran atau alat penghubung untuk menyebarluaskan dan menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa bahan pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa sehingga dengan adanya media pembelajaran

di dalam kelas dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang disampaikan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah diharapkan.

Pendapat lain Rahmi & Samsudi (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu bentuk fisik atau suatu teknologi pembelajaran yang dapat membantu guru mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, guna mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik.

Sedangkan menurut Anjarani dkk (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan bahan pembelajaran yang berguna untuk menjelaskan informasi yang dapat dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk perangkat lunak atau perangkat keras, kehadiran media pembelajaran ini menjadi salah satu komponen yang menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran.

#### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai beragam jenis, jenis media pembelajaran menurut Gunawan & Ritonga (2019:55) yaitu:

##### 1) Media Berbasis Cetak

Media cetak yang paling dikenal adalah buku teks, buku panduan, majalah, surat kabar dan selebaran.

##### 2) Media Audio

Media audio merupakan sarana pengajaran yang berhubungan dengan suara dan pendengaran. Berikut jenis media yang dapat

dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, tape recorder dan piringan hitam.

### 3) Media Visual

Media visual adalah alat pengajaran visual yang berhubungan dengan indera penglihatan. Jenis media ini berupa gambar, tulisan atau benda. Media visual terbagi menjadi dua yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Media visual yang tidak diproyeksikan ini sederhana dan tidak memerlukan proyeksi seperti gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram dan grafik. Sedangkan media visual yang diproyeksikan ini media yang ditransfer melalui proyeksi yang dapat dipantulkan ke layar. Ada dua elemen yang tidak terpisahkan dari penggunaan media ini: perangkat lunak dan perangkat keras. Media ini meliputi slide power point, film dan proyektor.

### 4) Media Audio-visual

Guru menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pandang dan pendengar, penekanan utama dalam pengajaran audio-visual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman kongkrit, tidak hanya didasarkan atas kata belaka, selanjutnya pengajaran dengan media audio-visual dapat berarti bila dipergunakan sebagai bagian dari proses pengajaran peralatan audio-visual tidak harus digolongkan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari pengindraan pandang dan

dengar, tetapi sebagai alat teknologi yang bisa memperkaya serta memberikan pengalaman kongkrit kepada peserta didik.

Hal ini didukung oleh Ratnasari & Ginanjar (2019) dan Febrita & Ulfah (2019) bahwa jenis media pembelajaran dapat digolongkan menjadi berbagai macam seperti visual, audio-visual dan komputer. Menurut Novisca dkk (2020) jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di dalam proses belajar mengajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Pendapat lain menurut Hasan dkk (2021:103) bahwa jenis media pembelajaran dapat berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

### **c. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran menurut Jarmita dkk (2020) yaitu penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan keinginan dan minat peserta didik serta guna menimbulkan motivasi belajar, artinya penggunaan media yang tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap psikologi belajar peserta didik, efek ini cenderung membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan. Hal ini didukung oleh Sultan & Tirtayasa (2019) dan Febrita & Ulfah, (2019) bahwa tujuan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan

materi atau informasi sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan dengan menggunakan media pembelajaran interaksi antara guru dan peserta didik diharapkan dapat terjalin dengan baik. Oleh karena itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Pendapat lain menurut Widhinata & Ganing (2022) tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu dapat merangsang minat, motivasi dan semangat peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien pemanfaatan media sangat diperlukan, dalam memilih media pembelajaran beberapa aspek harus diperhatikan salah satunya adalah karakteristik peserta didik.

Menurut Hasan dkk (2021:41) tujuan penggunaan media dalam pembelajaran bukan untuk mengubah metode pengajaran guru, melainkan untuk melengkapi dan mendukung guru dalam menambah materi atau informasi. Dengan bantuan media diharapkan adanya interaksi antara sesama peserta didik dan peserta didik dengan guru. Tidak ditentukan kapan media pembelajaran harus digunakan, tetapi guru harus mempunyai kemampuan untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Cahyadi (2019:19) adalah media memiliki fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak

langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian peserta didik untuk belajar serta dapat memvisualisasikan materi abstrak yang disampaikan sedemikian rupa sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media dapat menjelaskan pembelajaran dan memanipulasi serta menyajikan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan juga merupakan suatu strategi dalam sebuah proses pembelajaran.

Hal ini didukung oleh Hasan dkk (2021:41) dan Widhinata & Ganing (2022) bahwa fungsi media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, selain itu media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat mencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran

Pendapat lain menurut Gunawan & Ritonga (2019) bahwa fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan keterikatan, manipulasi dan berbagi yaitu menangkap, menyimpan, menyajikan, memanipulasi objek sesuai kebutuhan dan mampu menjangkau audiens.

Menurut Budiyono (2020) media pembelajaran harus menyampaikan gambaran nyata tentang sesuatu yang abstrak, fungsi manipulatif media memungkinkan guru memvisualisasikan sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang konkrit.

#### **e. Peranan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar**

Peranan media pembelajaran menurut Wahyu & Nardi (2020) dengan media pembelajaran di sekolah dasar yaitu media memiliki tugas yang sangat penting untuk menjelaskan dan menyampaikan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik. Peran media dapat memperjelas informasi atau pesan pembelajaran, dapat menonjolkan bagian-bagian penting, menambah variasi pelajaran, memperjelas struktur pelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini didukung oleh Magdalena dkk (2021) dan Rusli dkk (2021) bahwa peranan media pembelajaran di sekolah dasar yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara memvisualisasikan materi dalam bentuk sebuah media pembelajaran hal tersebut dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Pendapat lain menurut Rahmi & Samsudi (2020) peranan media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar, selain itu dengan bantuan media pembelajaran peserta didik benar-benar terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Proses ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga ketika menghadapi berbagai permasalahan dalam belajar, mereka mampu berusaha lebih keras maka dari itu hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Susilo (2020) penerapan media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk memutar roda pembelajaran dengan adanya kehadiran media pembelajaran menjadi sangat penting karena dapat membantu guru menyajikan konsep pembelajaran yang sebenarnya di dalam kelas.

Berdasarkan kajian teoritik di atas maka dapat disintesis bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam menghubungkan pembelajaran antara guru dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran dan berfungsi sebagai perantara sehingga dapat membantu mengatasi masalah yang terjadi di dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

## **2. Komik Digital**

### **a. Pengertian Komik Digital**

Komik menurut Muhaimin & Listryanto (2023) adalah bentuk sajian bercerita dengan menggunakan rangkaian gambar lucu dan menawarkan cerita yang sederhana dan mudah dimengerti sehingga membuatnya sangat disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik sebagai pembelajaran merupakan sarana guna menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini didukung oleh Mujahadah dkk (2021) dan Kurniawarsih & Rusmana (2020) bahwa komik digital merupakan suatu karya sastra yang digunakan dalam pembelajaran berupa alat atau media yang berisi cerita untuk menyampaikan pesan di dalam proses pembelajaran yang ditampilkan secara menarik yang berisi cerita

bergambar interaktif serta menggunakan balon-balon ucapan yang di dalamnya terdapat tokoh utama yang dikemas menggunakan media elektronik tertentu.

Pendapat lain Ratnasari & Ginanjar (2019) berpendapat bahwa komik digital adalah bentuk seni yang populer, terutama dikalangan anak-anak, dan karenanya dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang potensial. Sifat komik yang kaya akan gambar dapat membantu peserta didik dengan cepat memahami makna isi komik dan menjadi tertarik dengan apa yang terjadi di halaman berikutnya.

Maka dari itu menurut Wijaya dkk (2020) komik digital merupakan solusi yang dapat merangsang minat baca peserta didik karena disajikan dalam bentuk gambar dengan cerita yang menarik.

#### **b. Manfaat Komik Digital**

Manfaat komik digital menurut Siregar & Siregar (2021) dengan bantuan komik digital, guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran dan meningkatkan daya ingat peserta didik secara signifikan. Penggunaan komik dapat memberikan pengaruh positif terhadap antusiasme peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan informasi yang disajikan lebih mudah dipahami karena penyajiannya yang menarik. Hal ini didukung oleh Febriyandani (2021) bahwa manfaat penggunaan media komik digital di dalam proses pembelajaran yaitu untuk menarik antusias peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran di dalam kelas, sehingga suasana belajar akan terasa menyenangkan dan informasi yang disajikan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik karena komik yang ditampilkan berupa bentuk gambar, narasi, animasi dalam bentuk visual dan alur cerita yang menarik.

Pendapat lain Kusumadewi dkk (2020) berpendapat bahwa komik digital dapat menstimulus peserta didik hal ini disebabkan karena komik memiliki cerita dan memiliki warna yang beragam. Selain itu, komik juga dapat mengubah karakter peserta didik nantinya, sehingga dapat melibatkan anak dalam cerita komik tersebut sehingga dapat merangsang minat baca peserta didik.

Manfaat komik digital menurut Raneza & Widowati (2020) adalah komik digital sebagai salah satu media pembelajaran yang dinilai efektif bagi guru dan meningkatkan kreativitas peserta didik. Peserta didik cenderung lebih tertarik membaca buku bergambar seperti komik daripada buku pelajaran karena komik memiliki cerita yang runtut dan teratur sehingga lebih mudah diingat.

Menurut Kurniawarsih & Rusmana (2020) manfaat belajar menggunakan media komik digital adalah dapat membantu peserta didik untuk membayangkan dan mengungkapkan pendapatnya sendiri.

### **c. Karakteristik Komik**

Karakteristik komik menurut Rina dkk (2020) yaitu tokoh gambar dalam komik dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan

sebagainya, komik juga menampilkan balon berisi cerita dan percakapan yang menarik. Hal ini didukung oleh Siregar & Siregar (2021) dengan perkembangan teknologi saat ini karakteristik komik yaitu terdiri dari gambar serta tulisan yang berisikan makna terhadap suatu materi yang akan disampaikan, komik dilengkapi dengan cerita yang dikemas melalui balon-balon percakapan yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca.

Pendapat lain menurut Yoga & Wiyasa (2022) komik merupakan sarana pembelajaran yang harus diberikan sesuai dengan karakteristik peserta didik, media komik dengan banyak gambar dan warna yang menarik dianggap cocok untuk peserta didik karena dapat menarik peserta didik untuk membaca. Hal ini didukung oleh Febriyandani (2021) yaitu komik terdiri dari cerita bergambar dengan warna yang menarik serta tulisan yang berisikan makna terhadap suatu materi yang akan disampaikan.

Menurut Utomo (2021) bentuk komik mulai sangat beragam dari waktu ke waktu, jika sebelumnya komik dinikmati dalam bentuk kertas atau buku kecil kini komik dapat dinikmati dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui smartphone.

#### **d. Kelebihan Komik Digital**

Kelebihan komik digital menurut Kususmadewi dkk (2020) adalah karena kemudahan penggunaan komik dalam bentuk soft copy, diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan motivasi belajar

peserta didik sehingga dapat digunakan kapan saja, di mana saja dan oleh siapa saja yang membutuhkannya. Hal ini didukung oleh Siregar & Siregar (2021) dan Mujahadah dkk (2021) bahwa kelebihan dari media komik digital yaitu dapat memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar sehingga diharapkan dapat membangkitkan minat baca peserta didik, komik dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga memudahkan peserta didik untuk mendalami materi pembelajaran tersebut.

Pendapat lain menurut Hikmatunnisa (2020) komik digital memiliki beberapa kelebihan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain penyajian visual dengan narasi yang kuat yang akan melibatkan pembaca secara emosional dan membuat mereka terus membaca hingga akhir. Komik digital juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami untuk peserta didik.

Selain itu menurut Kurniawarsih & Rusmana (2020) komik digital dapat menghemat biaya percetakan karena dapat ditampilkan secara digital dalam format JPG.

#### **e. Kekurangan Komik Digital**

Kekurangan komik digital menurut Payanti (2022) yaitu:

- 1) Komik dapat mengalihkan perhatian peserta didik saat mereka membukanya di perangkat mereka.
- 2) Peserta didik lebih fokus pada gambar daripada teks, sehingga peserta didik dengan kemampuan membaca rendah tidak mencoba

membaca teks (mereka hanya memahami gambar).

- 3) Peserta didik terbiasa melihat gambar akan merasa bosan dan tidak tertarik ketika disajikan dengan teks.
- 4) Komik menjelaskan materi secara singkat, yang dapat menimbulkan salah persepsi.

Pendapat lain menurut Kurniawarsih & Rusmana (2020) yaitu jika ingin mencetak komik biaya cetak yang cukup mahal, akses terbatas untuk melihat komik digital, hingga belum terbiasanya peserta didik dalam menggunakan komik sebagai media belajar sehingga perlu bimbingan. Pendapat ini didukung oleh Ruddamayanti (2019) bahwa kekurangan media komik digital yaitu membutuhkan perangkat untuk membukanya, peserta didik yang ingin membuka komik tersebut harus memiliki handphone atau komputer tetapi pada kenyataannya tidak semua peserta didik memiliki perangkat elektronik seperti handphone atau komputer.

Berdasarkan kajian teoritik di atas maka dapat disintesis bahwa komik digital merupakan suatu alat atau media yang berisi cerita bergambar dengan dilengkapi balon-balon percakapan tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang berisi permasalahan dalam pembelajaran.

**f. Materi Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2**

Materi tema 7 perkembangan teknologi subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn. Muatan pelajaran Bahasa Indonesia meliputi informasi tentang perkembangan teknologi transportasi di lingkungan setempat dari zaman dulu dan sekarang. Pada muatan PPKn meliputi bentuk-bentuk keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Selain itu, peserta didik harus menemukan cara menjaga keselamatan orang lain dalam aktivitas air. Dengan mengetahui cara menjaga keselamatan orang lain dalam aktivitas di dalam air, peserta didik dapat menuliskan kegiatan yang dapat dipraktikkan untuk menjaga keselamatan orang lain dalam aktivitas air. Dengan demikian peserta didik dapat memiliki pemahaman akan keberadaannya sebagai makhluk Tuhan yang saling membutuhkan satu sama lain dan perlu memiliki sikap saling menghargai, peduli, jujur, santun, dan bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2018).

Maka dari itu dapat disintesis materi Tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 muatan pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan PJOK membahas mengenai perkembangan teknologi transportasi di lingkungan setempat dari zaman dulu dan sekarang.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian relevan yang telah dilakukan diantaranya:

1. Penelitian Aisyah Amini dan Maryam Isnaini Damayanti (2021) dengan judul pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai media komik digital untuk keterampilan mendongeng di kelas II sekolah dasar terdapat lima tahapan yang meliputi tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Media komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Sehingga media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng. Media komik digital memiliki nilai kevalidan dari hasil ahli media sebesar 96,25 dengan kategori valid dan ahli materi sebesar 90 dengan kategori valid. Sedangkan untuk kepraktisan media komik digital dari hasil angket siswa diperoleh nilai sebesar 98 dengan kategori sangat praktis dan hasil angket guru diperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori sangat praktis.
2. Penelitian Komang Ayu Megantari, I Gede Margunayasa, I Gusti Ayu Tri Agustiana (2021) dengan judul Belajar Sumber Daya Alam Melalui Komik Digital. Hasil penelitian ini menghasilkan media komik

digital pada topik sumber daya alam yang terdapat pada buku peserta didik kelas IV SD tema 9 kayanya negeriku dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran dan mempermudah siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

3. Penelitian Candra Dewi, Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta (2019) dengan judul Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakteristik Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada peserta didik Sekolah Dasar. Hasil uji media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter menunjukkan rata-rata kelayakan pada ahli materi dan media, guru, serta peserta didik. Ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87%, sedangkan ahli media memberikan kelayakan sebesar 76%. Saat uji coba disekolah, rata-rata guru memberikan kelayakan sebesar 84,17%, sedangkan peserta didik memberikan kelayakan sebesar 80,8%.
4. Penelitian Riskika Febriyandani dan Kowiyah (2021) dengan judul penggunaan media pembelajaran komik digital sebagai salah satu solusi permasalahan guru di dalam kelas IV sekolah dasar. Hasil uji media komik dipelajaran matematika khususnya materi pecahan terhadap kelas IV sangat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik serta cepat memahami materi pembelajaran, daripada hanya,

mendengarkan guru ceramah, meringkas materi, dan mengerjakan soal tanpa adanya contoh konkret. Penelitian dan pengembangan media komik dalam pembelajaran pecahan ini mendapatkan kategori sangat valid karena hasil rata-rata persentase dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Begitu juga hasil dari para peserta didik.

5. Penelitian Mila Kurniawarsih dan Indra Martha Rusmana (2020) dengan judul pengembangan media pembelajaran komik matematika siswa kelas IV sekolah dasar berbasis budaya. Hasil penelitian media pembelajaran matematika berbentuk komik untuk SDN kelas IV semester II ini telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, yang meliputi tahap Analysis (Analisis), Design (perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Setelah melalui tahap validasi dan revisi oleh ahli didapat hasil bahwa media pembelajaran komik matematika menarik dan layak digunakan dengan kualifikasi sangat baik. Hal tersebut didapatkan dari hasil dari penilaian ahli materi dengan hasil validasi 77% dan pada aspek isi dengan hasil 90%, penilaian ahli pengembangan 94,67%, dan penilaian ahli bahasa 73,33%. Kemudian hasil tanggapan peserta didik dimana pada aspek tampilan pada komik dengan hasil validasi 95%, pada aspek isi/materi pada komik dengan hasil validasi 100%, pada aspek pembelajaran pada komik dengan hasil validasi 96%, pada aspek

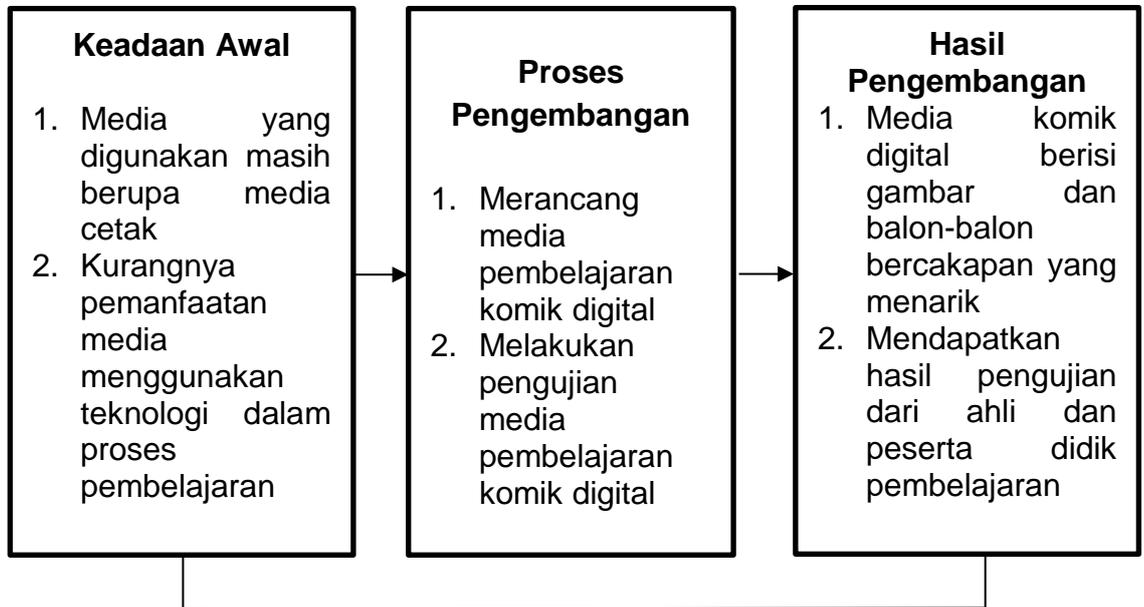
keterbacaan pada komik dengan hasil validasi 96%. Dengan hasil penilaian ini menunjukkan bahwa media komik matematika ini layak untuk digunakan pada pembelajaran matematika kelas IV SD semester II.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka sebagai berikut. Media pembelajaran merupakan satu bagian atau komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang digunakan guru mencapai suatu tujuan pembelajaran. Guru perlu mengembangkan kemampuan membuat media pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi pada saat ini seperti membuat komik digital.

Hal yang terjadi di dalam pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Maka dari itu solusi yang dibutuhkan merupakan variasi media pembelajaran komik digital dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan komik digital materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan peserta didik. Selain itu, penggunaan komik digital ini jauh lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode, Prosedur Penelitian dan Tahapan Pengembangan**

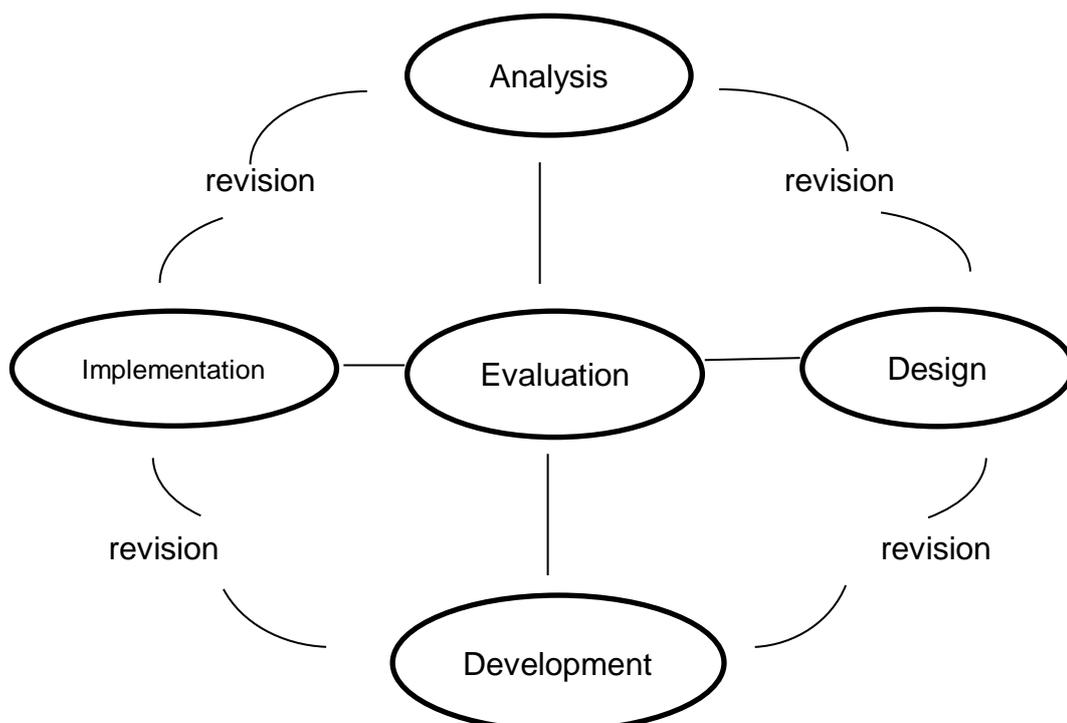
##### **1. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian *Research and Development* (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2019).

Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran, produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran komik digital pada tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 pada kelas III. Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital dilakukan dengan kegiatan awal yaitu analisis untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan guru dan peserta didik di dalam proses pembelajaran selanjutnya melakukan pengembangan produk yaitu berupa media komik digital serta dilakukan validasi oleh para ahli.

## 2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilaksanakan melalui lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. *Analysis* yaitu dengan melakukan analisis terhadap situasi lingkungan sehingga dapat mengetahui produk apa yang dibutuhkan, *Design* merupakan tahap perancangan produk yang akan dikembangkan, *Development* merupakan proses pembuatan dan pengujian produk, *Implementation* merupakan uji coba produk dan *Evaluation* proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sesuai dengan harapan awal atau tidak (Sugiyono,2019).



**Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE**

**(Sugiyono,2019)**

### **3. Tahapan Pengembangan**

Tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

a) Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal dengan mewawancarai guru kelas III untuk mengetahui kondisi di sekolah. Peneliti mengidentifikasi kebutuhan untuk melihat masalah yang muncul dalam pembelajaran Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. Masalah yang muncul yaitu adanya permasalahan terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas sehingga dibutuhkan media pembelajaran. Media yang digunakan guru hanya sebatas media cetak yang tertera pada buku guru dan buku siswa juga menggunakan media konkrit atau benda nyata.

Dengan demikian pembelajaran yang disampaikan kurang mengeksplor keterampilan peserta didik. Selain itu di dalam pembelajaran guru kurang memanfaatkan teknologi, dimana tidak ada sama sekali penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik, hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Permasalahan tersebut nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian serta desain produk yang dikembangkan berupa media

pembelajaran komik digital.

b) Desain

Tahap kedua yaitu desain pada media pembelajaran komik digital yang akan dibuat menggunakan *storyboard that* dengan dominasi gambar dan warna yang menarik dan dirancang secara sistematis sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Rancangan Media Pembelajaran Komik Digital**

No	Unsur	Keterangan
1	Sampul atau <i>cover</i>	Sampul memuat tema, subtema, dan pembelajaran.
2	Identitas komik digital	Identitas memuat judul lengkap beserta materi pembelajaran, dan dilengkapi oleh identitas penulis serta nama kedua dosen pembimbing.
3	Pendahuluan	Pendahuluan memuat KI, KD, dan tujuan pembelajaran.
4	Pengenalan tokoh	Berisi pengenalan tokoh yang akan muncul dalam komik digital.
5	Kalimat intruksi	Berisi mengenai kalimat untuk memulai komik digital.
6	Isi	Penyajian materi berupa gambar didominasi warna yang menarik yang memuat pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.
7	Referensi	Berisi mengenai sumber materi yang digunakan dalam membuat komik digital.

### c) Pengembangan

Pada tahap ini merupakan tahapan untuk merealisasikan sebuah konsep rancangan produk komik digital yang telah didesain kemudian kegiatan membuat komik digital seperti materi, pembuatan gambar ilustrasi dan pengaturan tampilan media pembelajaran. Setelah pembuat komik digital selesai maka tahap selanjutnya yaitu melakukan tahap validasi produk yang terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli bahasa dan validasi ahli media untuk memberikan penilaian terhadap media komik digital yang dikembangkan serta memberikan masukan berupa kritik dan saran terhadap media komik digital tersebut. Berikut nama ahli validator untuk memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Nama Validator Komik Digital**

<b>No</b>	<b>Nama Validator</b>	<b>Tim Ahli</b>	<b>Instansi/Lembaga</b>
1	Aries Maesya, M.Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
2	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3	Nurlinda Safitri, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan

### d) Implementasi

Tahap implementasi akan di uji cobakan pada peserta didik kelas III SDN Bantarkemang 2, media pembelajaran yang dikembangkan digunakan di kelas kemudian peserta didik diberikan

angket respon mengenai penggunaan komik digital tersebut untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital yang digunakan.

e) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE. Pada tahap ini peserta didik diberikan angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media komik digital yang telah digunakan. Hasil dari angket berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan media pembelajaran kedepannya serta sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian *Research and Development* (R&D) ini dilaksanakan di SDN Bantarkemang 2, Jalan Bantarkemang, Kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor pada peserta didik kelas III.

### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap yaitu pada tahun ajaran 2022/2023. Rencana jadwal penelitian:

**Tabel 3.3 Rencana Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan							
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1	Observasi pendahuluan	√							
2	Penyusunan proposal		√						
3	Uji seminar proposal		√						
4	Pengembangan komik digital			√	√	√			
5	Validasi komik digital						√	√	
6	Uji coba								√
7	Pengolahan data								√

### C. Populasi, Sampel, Subjek Penelitian

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah zona generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang terdapat pada penelitian ini yaitu peserta didik SDN Bantarkemang 2.

## **2. Sampel**

Sampel merupakan bagian dari populasi, semua unit populasi harus memiliki peluang untuk terambil sebagai unit sampel, dan sampel dilihat sebagai penduga populasinya atau sebagai populasi dalam bentuk kecil atau miniatur populasi. Artinya besar sampel harus menggambarkan populasi. Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN Bantarkemang 2 yang berjumlah 37 orang.

## **3. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian pengembangan ini yaitu terdiri dari dua subjek. Subjek pertama ialah validator, yakni terdiri dari tiga validator, validator media, validator bahasa dan validator materi. Subjek ke dua yakni peserta didik kelas III SDN Bantarkemang 2 yang terdiri dari 37 peserta didik sebagai rseponden.

## **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yaitu berupa observasi, wawancara dan angket.

#### **a. Observasi**

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan disertai pencatatan terhadap suatu keadaan. Teknik ini digunakan untuk mengetahui sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan peserta didik kelas III SDN Bantarkemang 2 pada saat melakukan proses kegiatan

pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya-jawab secara lisan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi, kegiatan wawancara yang dilakukan di SDN Bantarkemang 2 digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di dalam pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden, Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media komik digital yang diberikan kepada validator dan peserta didik.

## **2. Instrumen Penelitian**

a. Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media digunakan sebagai lembar penelitian ahli media untuk melakukan validasi media yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi angket validasi ahli media:

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Tampilan Media	Desain cover komik	1
		Ukuran pada teks komik	2
		Penulisan judul pada media komik	3
		Kejelasan tulisan pada media komik	4
		Variasi gambar	5
		Kombinasi warna	6
		Karakteristik gambar	7
2	Isi Media	Ketetapan gambar dengan materi	8
		Alur cerita menarik dan mudah dipahami	9
		Menambah rasa senang ketika dibaca serta mendorong untuk terus dibaca dengan tuntas	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

## b. Uji Validasi Ahli Bahasa

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	No Item
1	Bahasa	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa peserta didik	1
		Kemudahan memahami materi dengan bahasa yang digunakan	2
		Tidak terdapat penafsiran materi bahasa yang digunakan	3
		Ketetapan penulisan ejaan dan istilah	4
2	Kesesuaian	Ketetapan penulisan dan tanda baca	5

	<b>dengan kaidah bahasa</b>	Keterkaitan makna dengan dialog percakapan	6
		Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh	7
		Penulisan sesuai dengan EYD	8
		Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara	9
<b>3</b>	<b>Keterbacaan</b>	Penulisan sesuai dengan EYD	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

## c. Uji Validasi Ahli Materi

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>
<b>1</b>	<b>Keseriusan materi pembelajaran</b>	Materi yang dijabarkan sesuai dengan Kompetensi Dasar	1
		Kesesuaian materi yang dijabarkan dengan indikator	2
		Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3
<b>2</b>	<b>Isi/Materi</b>	Kemudahan dalam memahami materi di dalam media	4
		Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik SD	5
		Kelengkapan materi dalam media	6
		Kejelasan dalam penyampaian materi	7
		Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	8
		Konsep mudah dipahami peserta didik	9

<b>3</b>	<b>Bahasa</b>	Kesesuaian bahasa yang digunakan	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

## d. Respon Peserta Didik

**Tabel 3.7 Kisi-kisi Respon Peserta Didik**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Item</b>
<b>1</b>	<b>Minat terhadap komik digital</b>	Keinginan untuk memiliki komik	1
		Rasa senang saat membaca komik	2
<b>2</b>	<b>Pemahaman materi</b>	Media komik dapat dipahami peserta didik	3
		Ketertarikan belajar dengan menggunakan media komik	4
		Komik dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik	5
<b>3</b>	<b>Tampilan media</b>	Alur komik yang menarik	6
		Penyajian tokoh yang beragam	7
		Media pembelajaran komik digital menambah rasa senang ketika dibaca sampai tuntas	8
<b>3</b>	<b>Bahasa</b>	Dialog yang digunakan mudah dipahami peserta didik	9
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	10
<b>Jumlah</b>			<b>10</b>

## **E. Teknik Analisis Data**

### **1. Teknik kualitatif**

Data kualitatif merupakan metode untuk mengumpulkan data bersifat pemahaman sehingga tidak dapat diukur dengan angka. Data kualitatif ini berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara dengan guru dan observasi yang dilakukan di kelas III SDN Bantarkemang 2 mengenai proses pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dan observasi dari segi penilaian, saran dan masukan melalui pertanyaan terbuka.

### **2. Teknik Kuantitatif**

Teknik kuantitatif digunakan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan data numerik. Pada penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu pertama angket untuk validasi ahli (ahli media, ahli bahasa dan ahli materi) dan kedua angket respon peserta didik sebagai sumber data untuk keefektifan dan kelayakan penggunaan media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Berikut teknik pengumpulan data secara analisis kuantitatif sebagai berikut:

#### **a) Angket Validasi Ahli**

Kelayakan media komik digital pada pada kelas III tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia diperoleh dari penilaian hasil dari ahli validasi media, bahasa dan materi. Perhitungan data validitas media komik digital di analisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

X = Jumlah skor validitas (nilai nyata)

Xi = Jumlah skor jawaban tertinggi (niali harapan)

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kelayakan**

No	Skor Rata-rata %	Kriteria
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	21%-40%	Kurang layak
5	0%-20%	Tidak layak

(Arikunto dan Jabar, 2018)

b) Angket peserta didik

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital pada Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 2 diketahui dapat menggunakan perhitungan data yaitu sebagai berikut:

$$presentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.9 Presentase Penilaian**

Persentase %	Kriteria
81%-100%	Sangat baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup baik
21%-40%	Kurang baik
0%-20%	Sangat kurang

(Arikunto dan Jabar, 2018)

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik digital menggunakan model penelitian ADDIE. Dengan lima Langkah pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan pengembangan pertama yaitu analisis, analisis dalam pengembangan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan prapenelitian dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 2, proses pembelajaran dianggap kurang optimal karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dan kurang tertarik dalam belajar yaitu sebanyak 40% akibat dari kurangnya penggunaan media di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas III tersebut sebesar 45% sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar masih jarang digunakan.

Media yang digunakan guru hanya sebatas media cetak yang tertera pada buku paket dan juga menggunakan media konkrit atau benda nyata. Dengan demikian pembelajaran yang disampaikan kurang mengeskplor keterampilan peserta didik. Selain itu guru kurang menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dimana tidak ada sama sekali penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan menyebabkan

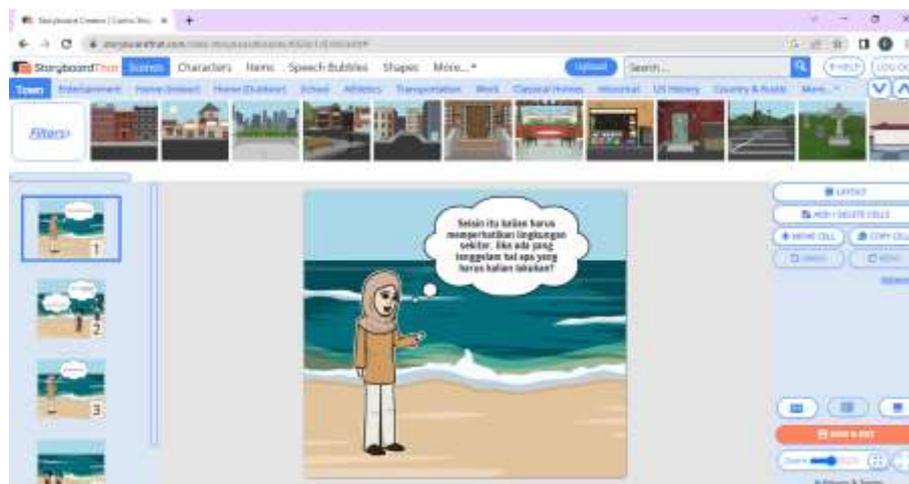
sebanyak 40% peserta didik mengalami kebosanan pada pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

## 2. **Design (Perancangan)**

Setelah mendapatkan data-data tersebut dilakukan tahapan desain atau tahap perancangan komik digital.

## 3. **Development (Pengembangan)**

Pengembangan komik menggunakan *story board that* Dimulai dengan masuk ke web *storyboardthat.com* kemudian pemilihan *background* yang akan digunakan, penokohan komik, serta menambahkan balon-balon percakapan melalui fitur yang ada di dalam web tersebut. Berikut proses pembuatan komik digital menggunakan *story board that*.



**Gambar 4.1 Pembuatan Komik Digital**



## 1) Deskripsi Validasi Ahli

Validasi merupakan suatu kegiatan untuk mengumpulkan data atau informasi, pada tahap validasi termasuk ke dalam tahapan *development*, *implementation* dan *evaluation*. Data tersebut didapatkan dari para ahli (validator) serta resepon peserta didik untuk menentukan valid atau tidak valid media yang dikembangkan. Validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran komik digital.

Validitas dilakukan oleh tiga validator ahli yakni validator media, validator bahasa dan validator materi. Data validasi diperoleh melalui angket penilaian. Selain itu validator juga memberikan saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan. Validasi dilakukan sebanyak dua kali sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan media pembelajaran komik digital sebagai berikut.

### a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media bertujuan untuk mendapatkan informasi, saran dan masukan agar media komik digital yang dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih baik. Berikut hasil validasi pertama dan kedua oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Pertama Media Komik Digital  
Oleh Ahli Media**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Nilai</b>
1	Desain cover komik digital menarik	5
2	Penulisan judul pada media komik digital	5
3	Kesesuaian ukuran huruf pada teks komik digital	4
4	Kejelasan tulisan pada media komik digital	4
5	Variasi gambar pada media komik digital	4
6	Kesesuaian kombinasi warna pada media komik digital	4
7	Karakter gambar pada komik digital menarik	5
8	Alur cerita menarik dan mudah dipahami	4
9	Manfaat media komik digital sebagai sumber belajar	5
10	Menambah rasa senang ketika dibaca serta mendorong untuk terus dibaca dengan tuntas	4
<b>Total Penilaian</b>		<b>44</b>
<b>Skor Maksimal (Skor Ideal)</b>		<b>50</b>
<b>Presentase</b>		<b>X 100%</b>
<b>Rata-rata total validitas</b>		<b>88%</b>

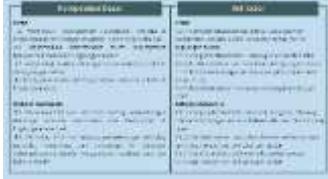
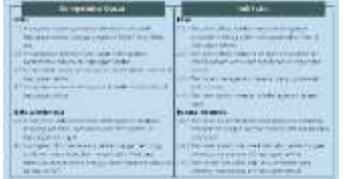
Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli media terhadap pengembangan media komik digital maka dapat dipersentase melalui rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{44}{50} \times 100\% \\ = 88\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki persentase 88% berada pada kriteria "sangat layak" dengan memiliki nilai antara 81 - 100%, artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan, namun ada beberapa hal yang harus di revisi kembali hal tersebut merupakan masukan atau saran dari validator sebagai hasil data kualitatif terhadap produk yang dikembangkan. Maka ahli media memberikan beberapa saran dan masukan sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Data Kualitatif Oleh Ahli Media**

Aspek	Produk Awal	Hasil Validasi
Desain cover komik.	 <p>Tidak ada revisi.</p>	
Kejelasan tulisan pada media komik.	 <p>Pada bagian KI, KD penulisan harus diratakan.</p>	
Kejelasan tulisan pada media komik.	 <p>Pada bagian tujuan penulisan harus diratakan</p>	

	<p>dan warna tulisan diubah menjadi hitam.</p>	
<p>Kombinasi warna.</p>	 <p>Ubah warna baju para tokoh komik.</p>	
<p>Penulisan judul pada media komik.</p>	 <p>Tambahkan judul komik.</p>	
<p>Kombinasi warna.</p>	 <p>Ubah warna pada background menjadi lebih terang, pada bagian prolog ditambahkan <i>background</i> agar tulisan terlihat jelas serta tambahkan barang pada bagian di dalam rumah.</p>	

<p>Karakteristik gambar.</p>	 <p>Tambahkan objek pada pinggiran pulau.</p>	
------------------------------	--	---

Setelah dilakukan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media peneliti melakukan penilaian produk Kembali untuk validasi kedua, memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Kedua Media Komik Digital Oleh Ahli Media**

No	Pertanyaan	Nilai
1	Desain cover komik digital menarik	5
2	Penulisan judul pada media komik digital	5
3	Kesesuaian ukuran huruf pada teks komik digital	4
4	Kejelasan tulisan pada media komik digital	4
5	Variasi gambar pada media komik digital	5
6	Kesesuaian kombinasi warna pada media komik digital	5
7	Karakter gambar pada komik digital menarik	5
8	Alur cerita menarik dan mudah dipahami	5
9	Manfaat media komik digital sebagai sumber belajar	5
10	Menambah rasa senang ketika dibaca serta mendorong untuk terus dibaca dengan tuntas	4
<b>Total Penilaian</b>		<b>47</b>
<b>Skor Maksimal (Skor Ideal)</b>		<b>50</b>

<b>Presentase</b>	<b>X 100%</b>
<b>Rata-rata total validitas</b>	<b>94%</b>

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap media komik digital maka dapat dipersentase sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan atau revisi memiliki persentase 94% berada pada kriteria sangat layak tanpa revisi dengan memiliki nilai antara 81-100% itu berarti bahwa produk ini sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli media untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

#### **b. Ahli Bahasa**

Validasi oleh ahli bahasa bertujuan agar produk pengembangan media komik digital dapat digunakan dengan baik sesuai dengan bahasa yang digunakan untuk tingkatan anak sekolah dasar. Berikut disajikan hasil validasi pertama dan kedua dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Media Komik Digital Oleh Ahli Bahasa**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Nilai</b>
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.	5
2	Kemudahan untuk memahami bahasa yang digunakan.	5

3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan.	5
4	Ketetapan penulisan ejaan dan istilah.	4
5	Ketetapan penulisan dan penggunaan tanda baca.	4
6	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh.	5
7	Ketertautan antar dialog.	5
8	Penulisan sesuai dengan EYD.	4
9	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti.	4
10	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara.	5
<b>Total Penilaian</b>		<b>46</b>
<b>Skor Maksimal (Skor Ideal)</b>		<b>50</b>
<b>Presentase</b>		<b>X 100%</b>
<b>Rata-rata total validitas</b>		<b>92%</b>

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli bahasa terhadap pengembangan media komik digital maka dapat dipersentase melalui rumus sebagai berikut:

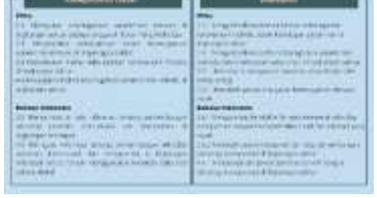
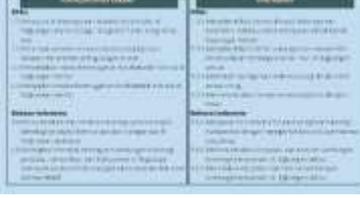
$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{46}{50} \times 100\% \\ = 92\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki persentase 92% berada pada kriteria "sangat layak" dengan memiliki nilai antara 81 - 100%, artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan, namun ada beberapa hal yang harus di revisi kembali hal tersebut merupakan masukan atau saran dari validator sebagai hasil data kualitatif terhadap

produk yang dikembangkan. Maka ahli bahasa memberikan beberapa saran dan masukan sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil Data Kualitatif Oleh Ahli Bahasa**

Aspek	Produk Awal	Hasil Validasi
Ketetapan penulisan dan tanda baca	 <p>Tambahkan tanda baca “.” pada creator dan tambahkan tanda baca pada gelar pembimbing.</p>	
Ketetapan penulisan dan tanda baca	 <p>Di akhir kalimat harus menggunakan tanda baca “.”.</p>	
Ketetapan penulisan dan tanda baca.	 <p>Di akhir kalimat harus menggunakan tanda baca “.”.</p>	

<p>Ketetapan penulisan dan tanda baca.</p>	 <p>Perhatikan penulisan dan tanda baca.</p>	
<p>Ketetapan penulisan dan tanda baca.</p>	 <p>Pada akhir kalimat harus menggunakan tanda baca “.”.</p>	
<p>Penulisan sesuai dengan EYD.</p>	 <p>Perbaiki penulisan referensi sesuai dengan aturan dan jenis huruf diganti.</p>	

Setelah dilakukan perbaikan prdouk berdasarkan saran dan

masukan dari validator ahli bahasa peneliti melakukan penilaian produk Kembali untuk validasi kedua, memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Kedua Media Komik Digital Oleh Ahli Bahasa**

No	Pertanyaan	Nilai
1	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.	5
2	Kemudahan untuk memahami bahasa yang digunakan.	5
3	Tidak terdapat penafsiran ganda dari bahasa yang digunakan.	5
4	Ketetapan penulisan ejaan dan istilah.	5
5	Ketetapan penulisan dan penggunaan tanda baca.	5
6	Kesesuaian bahasa percakapan dengan tokoh.	5
7	Ketertautan antar dialog.	5
8	Penulisan sesuai dengan EYD.	5
9	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti.	5
10	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara.	5
<b>Total Penilaian</b>		<b>50</b>
<b>Skor Maksimal (Skor Ideal)</b>		<b>50</b>
<b>Presentase</b>		<b>X 100%</b>
<b>Rata-rata total validitas</b>		<b>100%</b>

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap media komik digital maka dapat dipersentase sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan atau revisi memiliki persentase 100% berada pada kriteria sangat layak tanpa revisi dengan memiliki nilai antara 81-100% itu berarti bahwa produk ini sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli bahasa untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

### c. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi memberikan penilaian mengenai dengan isi materi dalam media komik digital dengan menyesuaikan KI, KD, dan Tujuan Pembelajaran. Berikut disajikan hasil validasi pertama dan kedua dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Media Komik Digital  
Oleh Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Nilai
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	4
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	4
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
4	Bahan penyampaian mudah dipahami peserta didik	3
5	Kemudahan memahami materi menggunakan media pembelajaran	4
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik	5
7	Kelengkapan materi di dalam media pembelajaran	4
8	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	4
9	Konsep mudah dipahami peserta didik	4
10	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung tujuan pembelajaran	5
<b>Total Penilaian</b>		<b>41</b>

<b>Skor Maksimal (Skor Ideal)</b>	<b>50</b>
<b>Presentase</b>	<b>X 100%</b>
<b>Rata-rata total validitas</b>	<b>82%</b>

Berdasarkan hasil validasi pertama oleh ahli materi terhadap pengembangan media komik digital maka dapat dipersentase melalui rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$= 82\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki persentase 82% berada pada kriteria "sangat layak" dengan memiliki nilai antara 81 - 100%, artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk dipakai di lapangan, namun ada beberapa hal yang harus di revisi kembali hal tersebut merupakan masukan atau saran dari validator sebagai hasil data kualitatif terhadap produk yang dikembangkan. Maka ahli materi memberikan beberapa saran dan masukan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Data Kualitatif Oleh Ahli Materi

Aspek	Produk Awal	Hasil Validasi
Kemudahan dalam memahami materi di dalam media.	 <p>Tambahkan gambar perahu untuk mempermudah peserta didik memahami maksud pembelajaran</p>	
Kelengkapan materi dalam media.	 <p>Tambahkan gambar jenis transportasi untuk melengkapi materi pembelajaran.</p>	

Kejelasan dalam penyampaian materi	 <p>Tambahkan tokoh penjaga pulau serta ubah gambar orang - orang yang berada di pulau</p>	
------------------------------------	---	--

Setelah dilakukan perbaikan prdouk berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi peneliti melakukan penilaian produk Kembali untuk validasi kedua, memperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Kedua Media Komik Digital Oleh Ahli Materi**

No	Pertanyaan	Nilai
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	4
2	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator	4
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
4	Bahan penyampaian mudah dipahami peserta didik	4
5	Kemudahan memahami materi menggunakan media pembelajaran	4
6	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta didik	5
7	Kelengkapan materi di dalam media pembelajaran	4
8	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi	5
9	Konsep mudah dipahami peserta didik	5
10	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat mendukung tujuan pembelajaran	5

<b>Total Penilaian</b>	<b>44</b>
<b>Skor Maksimal (Skor Ideal)</b>	<b>50</b>
<b>Presentase</b>	<b>X 100%</b>
<b>Rata-rata total validitas</b>	<b>88%</b>

Berdasarkan hasil validasi kedua setelah dilakukan perbaikan terhadap media komik digital maka dapat dipersentase sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$p = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan setelah dilakukan perbaikan atau revisi memiliki persentase 88% berada pada kriteria sangat layak tanpa revisi dengan memiliki nilai antara 81-100% itu berarti bahwa produk ini sudah dinyatakan sangat layak oleh validator ahli materi untuk diimplementasikan kepada peserta didik.

Setelah diperoleh hasil validasi pertama dan kedua maka akan diakumulasi data, hasil dari para ahli validasi pertama memperoleh rata-rata total validitas (RTV) 87% dengan kriteria "layak" dengan adanya revisi. Setelah dilakukan revisi, data hasil validasi kedua mengalami peningkatan dari para ahli validasi memperoleh rata-rata total validitas (RTV) 94% dengan kriteria "sangat layak" tanpa revisi. Maka dari itu dipaparkan bahwa media komik digital tema 7 subtema 4 pembelajaran 2 dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan kepada peserta

didik. Berikut merupakan hasil data rincian dari para validator ahli sebagai berikut:

**Tabel 4..10 Data Hasil Validasi Pertama Para Ahli Aspek Kevalidan**

Validator	RTV	Keterangan Penilaian
Ahli Media	88%	Sangat layak
Ahli Bahasa	92%	Sangat layak
Ahli Materi	82%	Sangat layak
<b>Rata-rata total</b>	<b>87%</b>	

**Tabel 4.11 Data Hasil Validasi Kedua Para Ahli Aspek Kevalidan**

Validator	RTV	Keterangan Penilaian
Ahli Media	94%	Sangat layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat layak
Ahli Materi	88%	Sangat layak
<b>Rata-rata total</b>	<b>94%</b>	

Tabel di atas mengacu pada tabel kualifikasi tingkat kelayakan dapat dipersentasikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.12 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata**

Persentase %	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

(Arikunto dan Jabar, 2018)

Dapat disimpulkan bahwa media komik digital tema 7 subtema 4 pembelajaran 2 di kelas III “sangat layak” digunakan di dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dibuktikan dengan hasil penilaian dari para ahli validasi media, validasi bahasa dan validasi materi sehingga media komik digital sudah layak diimplementasikan kepada peserta didik.

#### **4. *Implementation (Implementasi)***

Tahapan ini yaitu uji coba produk komik digital yang dilaksanakan di SDN Bantarkemang 2 pada kelas III. Didahului berdasarkan adanya permasalahan mengenai media pembelajaran yang kurang bervariasi kemudian dilakukannya sebuah pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran yang variatif.

#### **5. *Evaluation (Evaluasi)***

Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media komik digital dengan menggunakan lembar angket. Peneliti melakukan perizinan terlebih dahulu untuk melakukan pembelajaran di kelas kepada wali kelas III. Setelah itu melakukan implementasi hasil produk media komik digital kepada peserta didik. Setelah selesai diimplementasikan peserta didik mengisi lembar angket yang diberikan melalui selembar kertas dan diberikan petunjuk mengenai cara pengisiannya. Pada lembar respon peserta didik terdapat 10 pernyataan dengan skala nilai 1 sampai 5 dan jumlah responden sebanyak 37 peserta didik.

Berikut akan dipaparkan deskripsi respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan melalui metode angket setelah selesai menggunakan media komik digital. Respon peserta didik terhadap media komik digital dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan rumus data kualitatif sederhana yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$presentase = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut ditampilkan rekapitulasi data respon peserta didik menggunakan media komik digital:

**Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Respon Peserta Didik**

Responden	Jumlah	Skor Maks	Persentase %	Rata-rata
1	40	50	80	93%
2	50	50	100	
3	40	50	80	
4	48	50	96	
5	48	50	96	
6	46	50	92	
7	49	50	98	
8	50	50	100	
9	44	50	88	
10	45	50	90	
11	47	50	94	
12	45	50	90	
13	50	50	100	
14	48	50	96	
15	50	50	100	
16	50	50	100	
17	43	50	86	
18	48	50	96	
19	48	50	96	
20	48	50	96	
21	50	50	100	

22	46	50	92
23	40	50	80
24	43	50	86
25	50	50	100
26	41	50	82
27	48	50	96
28	41	50	82
29	50	50	100
30	48	50	96
31	49	50	98
32	48	50	96
33	48	50	96
34	45	50	90
35	44	50	88
36	48	50	96
37	44	50	88

\*Data lengkap terlampir

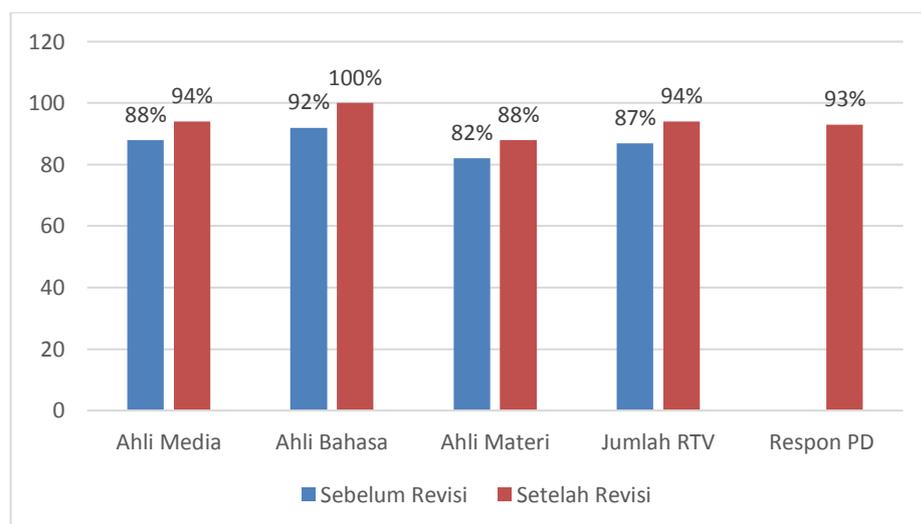
Berdasarkan hasil data rekapitulasi pada tabel di atas terhadap 37 peserta didik, media komik digital tema 7 subtema 4 pembelajaran 2 yang telah digunakan oleh peserta didik kelas III memperoleh hasil nilai persentase 93% dari jumlah persentase berada diantara 81%-100% dan dapat dikategorikan “sangat baik”. Sehingga penggunaan media komik digital dapat dinyatakan sangat baik digunakan di dalam pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut dapat menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta dengan adanya komik digital dalam pembelajaran materi yang disampaikan dapat mengeskplor keterampilan peserta didik karena dengan adanya gambar yang tertera pada komik digital dapat memudahkan peserta didik untuk berimajinasi.

Selain itu dengan adanya media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran akan memberikan rasa senang terhadap peserta didik

karena penyajian materi yang menarik membuat peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Dapat dilihat dari bagan dalam hasil analisis pengembangan media komik digital mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi agar media komik digital menjadi lebih baik dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik.



**Gambar 4.2** Bagan hasil analisis data perkembangan komik digital

## B. Pembahasan

Pengembangan media komik digital ini dirancang dengan menggunakan prosedur pengembangan *Reserch and Development* (R&D). Penerapan proses pembelajaran yang aktif dan menarik perlu adanya suatu media pembelajaran guna memudahkan guru dan peserta didik untuk memberikan dan memahami materi yang akan disampaikan. Menurut Puspita dkk (2022) pada saat ini media pembelajaran yang inovatif dan edukatif berbasis digitalisasi sangat cocok digunakan oleh peserta didik salah satunya yaitu media komik digital. Media komik

merupakan media visual yang memuat gambar-gambar ilustrasi disertai cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut (Eva dkk 2020).

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Bantarkemang 2 terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan guru hanya sebatas media cetak yang tertera pada buku guru dan buku siswa sehingga pembelajaran yang disampaikan kurang mengeksplor keterampilan peserta didik. Selain itu di dalam pembelajaran guru kurang memanfaatkan teknologi dan membuat pembelajaran menjadi kurang menarik, hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Seharusnya guru menggunakan alat bantu dalam proses pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam menyerap materi dan meningkatnya hasil belajar Eva dkk (2020). Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif yaitu media komik digital tema 7 subtema 4 pembelajaran 2 sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan media komik digital merupakan sebuah inovasi terciptanya media ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implentation, dan evaluation*).

Tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data informasi mengenai kondisi proses pelaksanaan pembelajaran yang terjadi seperti metode pembelajaran yang digunakan, sumber belajar yang digunakan dan penggunaan media

pembelajaran serta karakteristik kelas III pada saat belajar di dalam kelas untuk memberi sebuah masukan dalam pengembangan komik digital yang dapat menjawab permasalahan dari kendala tersebut.

Tahap kedua, melakukan perancangan awal dalam pembuatan komik dengan penyesuaian materi berdasarkan kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran yang sesuai pada peserta didik kelas III. Tahap awal desain pada produk komik digital ini terdiri dan pendahuluan (cover), isi dan penutup.

Tahap ketiga, melakukan perancangan dengan media yang telah dikembangkan diperlukan validasi dan revisi Amini and Damayanti, (2021). Setelah dilakukannya revisi, keseluruhan desain slide pada komik digital ini sebanyak 13 lembar terdiri dari cover identitas komik digital, pemaparan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, kalimat instruksi, isi komik dan daftar pustaka.

Di dalamnya menceritakan mengenai tema 7 perkembangan transportasi subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 materi PPKn dan Bahasa Indonesia. Pembuatan desain pada produk komik ini menggunakan *storyboard*.*that*.

Setelah selesai membuat produk komik digital maka dilakukan uji validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan skor yang mengalami peningkatan sebelum revisi dan setelah revisi dan produk komik digital telah dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Ahli media pada hasil skor rata-rata (RTV) tahap pertama

memperoleh 88% lalu dilakukan revisi kembali dan pada tahap kedua mengalami peningkatan dengan hasil skor rata-rata (RTV) memperoleh 94% dan telah dinyatakan layak. Ahli bahasa pada hasil skor rata-rata (RTV) tahap pertama memperoleh 92% lalu dilakukan revisi kembali dan tahap kedua mengalami peningkatan dengan hasil skor rata-rata (RTV) memperoleh 100% dan telah dinyatakan layak. Ahli materi pada hasil skor rata-rata (RTV) tahap pertama memperoleh 82% lalu dilakukan revisi kembali dan pada tahap kedua mengalami peningkatan dengan hasil skor rata-rata (RTV) memperoleh 88% dan telah dinyatakan layak.

Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dari keseluruhan perhitungan pada tahap pertama dari para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memperoleh jumlah hasil 87% dan dikategorikan sangat layak. Kemudian pada tahap kedua hasil uji validitas yang dilakukan secara keseluruhan dan para ahli media, ahli bahasa dan ahli materi memperoleh jumlah hasil 94% dan dikategorikan sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa dari tahap pertama sampai tahap kedua mengalami peningkatan setelah dilakukannya revisi produk.

Tahap keempat implementasi atau penerapan media komik digital kepada peserta didik kelas III lalu sambil melakukan pengamatan untuk mengetahui respon atau reaksi yang ditimbulkan terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektivan, kemenarikan, dan antusias peserta didik (Amini dan Damayanti 2021).

Tahap kelima melakukan evaluasi terhadap produk media komik digital dengan memberikan angket respon kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan setelah menggunakan komik digital ini selama proses pembelajaran dan menjawab dari rumusan masalah. Berdasarkan hasil angket dari respon peserta didik yang berisi 10 pernyataan dengan skor penilaian 5 kategori dan jumlah siswa kelas III sebanyak 37 orang memperoleh hasil sebanyak 93% dengan kategori sangat layak menjadi media pembelajaran yang variatif, inovatif, interaktif dan menyenangkan.

## BAB V

### SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan serta hasil uji coba media pembelajaran komik digital tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 pada kelas III SDN Bantarkemang 2 dengan proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) hasil penelitian menunjukkan kelayakan produk dengan melalui uji validitas dari para ahli yakni ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase yang telah diperoleh, yakni ahli media memperoleh 94% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa memperoleh 100% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh 88% dengan kategori “sangat layak”. Kemudian dilakukan uji coba terhadap peserta didik kelas III yang berjumlah 37 orang dan memperoleh hasil persentase 93% dengan kategori “sangat layak”. Maka dari itu media komik digital tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran tersebut.

## **B. Saran**

Saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dengan memanfaatkan teknologi.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media komik digital lebih baik lagi dengan menambahkan tokoh dan melakukan uji coba secara lebih luas untuk mengukur efektivitas pada penggunaannya.

## **C. Rekomendasi**

Komik digital tema 7 subtema 4 perkembangan teknologi transportasi pembelajaran 2 dapat dijadikan media pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media komik digital ini juga dapat menjadi masukan dan menyosong pembelajaran di era digital saat ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani Cahyadi, /*Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*/ (Penerbit Laksita Indonesia, 2019). Hlm. 3.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik*. 7(4), 100–111.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Budiyono, B. (2020). *Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0*. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2).
- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2014). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 2670–2684.
- Dewi, C. (2019). e-ISSN: 2540-8348 p-ISSN: 2088-3390 Fauzatul dan Candra, *Pengembangan Komik Digital*. 09(02), 100–109.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019.). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 181–188.
- Febriyandani, R. (2021). *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(2), 323–330.
- Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga., /*Buku Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*/ (Jakarta: Rajawali 2019) hlm. 55-58
- Hasan et al.,/ *Buku Media Pembelajaran*/ (Tahta Media Group, 2021).
- Hikmatunnisa, A. F. (2020). *Pengembangan Komik Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Denga Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo*. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 10(28).

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.(2018). Buku Tematik Terpadu Tema 7 Perkembangan Teknologi Buku Guru. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Buku Tematik Terpadu Tema 7 Perkembangan Teknologi Buku Siswa. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, I. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik*. 1(1), 39–48.
- Kususmadewi, R. F., Ulia, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Phenomenon*, 10(1), 85-101.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi*. 3, 312–325.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., Ayu, I. G., & Agustiana, T. (2021). *Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*. 9(1), 139–149.
- Muhaimin, M. R., & Listryanto, D. P. (2023). *Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. 4(1).
- Mujahadah, I., Triono, M., Pgsd, P. S., Pendidikan, U., & Sorong, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili*. 3(1)
- Nida Jarmita, et al. (2020). *Jurnal Ilmiah*. 21(1), 111–126.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan karakteristik Gaya Belajar*. 4(2), 355–363.
- Raneza, F., & Widowati, H. (2020). *Analisis Urgensi Pengembangan Komik Digital Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman*. Biolova, 1 (1), 13–18.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi*. 22.

- Rina, A. dkk (2020). *Penggunaan Komik Digital Toondoo Dalam Menengah* 1(1), 1–6.
- Ruddamayanti, R. (2019, March). *Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 12, No. 01).
- Rusli dkk. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD*. 1(2), 123–130.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). *Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar*. *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)*, 2(1).
- Sonya Novisca Wijaya,. at al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah*. 4, 67–78.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan Rnd*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). *Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(1).
- Susilo, S. V. (2020). *Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Utomo, E. P. (2021). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Instruction*. *Soedirman Economics Education Journal*, 3(1), 53-65.
- Payanti, D. A. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. In SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I) (Vol. 1, No. 1, pp. 464-475).

- Puspita, W., Karimah, A. F., Ayu, R., Arum, S., Khairunnisa, H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Komikids ( Komik Islam Edukatif Digital Musik ) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. 4(3), 3612–3623.
- Wahyu, Y., Edu, A., & Nardi, M. (2020). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1). pp. 107-112
- Widhinata, I. G. N. A. I., & Ganing, N. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD*. (JPDK), 4 (3), 18-25.
- Yoga, I. W. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(20), 785–792.
- Zahwa, F. A. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 19(01), 61–78.



## Lampiran 2. Surat Izin Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI  
UNIVERSITAS PAKUAN  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*  
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375603 Bogor

22 Februari 2023

Nomor : 5781/WADEK I/FKIP/II/2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 2  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu  
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : FITRI DAMAYANTI  
NPM : 037119077  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU  
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Gendri Ruchana, M.Pd.

NIK: 11006025469

## Lampiran 3. Surat Balasan Pra Penelitian



PEMERINTAH KOTA BOGOR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI BANTARKEMANG 2**  
KECAMATAN BOGOR TIMUR



Jl. Bantarkemang RT 03/07 Baranangsiang Bogor Timur

NPSN 20219941

NSS 101026103015

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/020/SD-BTK2/III/2023

yang bertanda tangan di bawah ini :

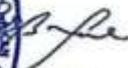
Nama : Ade Kasdi, S.Pd  
NIP : 197206032005011007  
Pangkat/Golongan : Penata Tingkat 1 / III.D  
Jabatan : Kepala SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor  
Dengan ini menerangkan bahwa :  
Nama : Fitri Damayanti  
No. Mahasiswa : 037119077  
Universitas : Universitas Pakuan  
Program Studi : PGSD

Mahasiswa dengan identitas tersebut telah melaksanakan kegiatan Prapenelitian di Kelas 3 SDN Bantarkemang 2 Kota Bogor.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 1 Maret 2023  
Kepala SDN Bantarkemang 2,  
  
Ade Kasdi, S.Pd  
NIP.197206032005011007

## Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Penelitian

	<p><b>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI</b>  <b>UNIVERSITAS PAKUAN</b>  <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b>  <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>  <small>Jalan Pakuan Ketak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor</small></p>
<p>Nomor : 6617/WADEK /FKIP/VI/2023</p>	<p>06 Juni 2023</p>
<p>Perihal : Izin Penelitian</p>	
<p>Yth. Kepala Sekolah SDN Bantarkemang 2  di  Tempat</p>	
<p>Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :</p>	
<p>Nama : FITRI DAMAYANTI  NPM : 037119077  Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  Semester : 8</p>	
<p>Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 07 Juni s.d. 10 Juni 2023 mengenai: <b>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA TEMA 7 SUBTEMA 4 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI PEMBELAJARAN 2</b></p>	
<p>Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.</p>	
<p>Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p style="text-align: right;">a.n Dekan  Wakil Dekan  Bidang Akademik dan kemahasiswaan</p> <div style="text-align: right;">   Sandi Budiana, M.Pd.  NIP. 06025469 </div>	

## Lampiran 5. Surat Balasan Izin Penelitian



**PEMERINTAH KOTA BOGOR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI BANTARKEMANG 2**  
 Jalan BantarkemangTelp. (0251) 8376672 Kec. Bogor Timur Kota Bogor KP. 16143  
 NSS : 10 10 26 10 30 15 NISN : 20219941

---

**SURAT KETERANGAN**  
 NOMOR : 421.2/BK2.053/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala SDN Bantarkemang 2 :

Nama	: Ade Kasdi, S.Pd
NIP	: 197206032005011007
Jabatan	: Kepala Sekolah
Sekolah	: SDN Bantarkemang 2
Alamat Sekolah	: Jl. Bantarkemang Rt03/07 Kel. Baranangsiang, Kec. Bogor Timur

**MENERANGKAN**

Bahwa Mahasiswa di bawah ini :

1. Nama	: Fitri Damayanti
NPM	: 037119077

Bahwa Mahasiswa tersebut telah melaksanakan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 btema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2, di lingkungan Sekolah SDN Bantarkemang 2

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 08 Juni 2023



Kepala Sekolah  
 Ade Kasdi, S.Pd  
 NIP. 197206032005011007



Diambil dengan CamScanner

### **Riwayat Hidup**



Fitri Damayanti lahir di Bekasi, 03 Desember 2001. Peneliti merupakan anak kedua dari empat bersaudara, penulis merupakan anak dari Bapak Subandrio(Alm) dan Ibu Sumarni, S. Pd. Peneliti tinggal di Kp. Cibungur, Desa Nagasari, Kecamatan Serang Baru, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Pendidikan yang ditempuh peneliti yaitu di SDN Nagasari 02 pada tahun 2007-2013, SMPN 1 Cikarang Pusat pada tahun 2013-2016, SMAN 1 Cikarang Pusat 2016-2019, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan pada tahun 2019-2023.