

Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat

Adi Surya Winata^{1*}, Herinto Sidik Iriansyah², Eva Oktaviana¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

²Pendidikan Kewarganegaraan, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*adisuryawianta0@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik gambar grafis pada siswa kelas III semester genap tahun pelajaran 2019/2020 di SD Negeri Tugu 4 Cimanggis Kota Depok. Penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Pengembangan media adalah suatu proses yang di pakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan atau media sarana pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh 2 ahli yakni 1 ahli materi dan 1 ahli media, pada penilaian ahli materi aspek tampilan didapatkan rata-rata yang diperoleh yaitu 3,7, aspek bahan didapatkan rata-rata yang diperoleh yaitu 3,3 dengan kategori baik, aspek pembelajaran didapatkan dengan rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik, aspek manfaat didapatkan dengan rata-rata 5,0 dengan kategori sangat baik, sedangkan penilaian ahli media dengan aspek pembelajaran didapatkan rata-rata yang diperoleh 4,0 dengan kategori baik, aspek materi didapatkan dengan rata-rata 3,5 dengan katagori baik. Berdasarkan hasil kesimpulan bahwa pengembangan media komik gambar grafis pada siswa kelas III baik untuk digunakan didalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban masyarakat.

Kata kunci: gambar grafis, media komik, pendidikan kewarganegaraan.

PENDAHULUAN

Pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang berfikir global (*think globalby*), dan bertindak local (*act loccaly*), serta dilandasi oleh akhlak yang mulia” Ada dua buah konsep kependidikan yang saling berkaitan satu dengan yang lain, yaitu belajar (*learning*) dan pembelajaran (*instruction*). Konsep belajar berakar pada pihak peserta didik dan konsep pembelajaran berakar pada pihak pendidik. Dalam proses belajar-mengajar terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Sedangkan yang dimaksud pendidik, yaitu seseorang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab membantu peserta didik mencapai kedewasaan masing-masing.

Kajian pendidikan selalu mengalami dinamika kontekstual seiring dengan perubahan yang terjadi dalam sebuah masyarakat. Diantara elemen dasar terlaksananya pendidikan, kurikulum menjadi salah satu elemen yang juga mengalami perubahan.

Dalam hal ini kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang terintegrasi, maksudnya adalah suatu model kurikulu, yang dapat mengintegrasikan *skill, themes, concepts, and topics* baik dalam bentuk *within single disciplines, across several disciplines and within and across learners*.

Dengan kata lain bahwa kurikulum terpadu sebagai sebuah konsep dapat dikatakan sebagai system dan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa disiplin ilmu atau mata pelajaran/bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna dan luas kepada peserta didik. Guru dalam mencapai pembelajaran harus mampu mendesain dan menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat menumbuhkna keaktifan siswa dalam memahami konsep, pemahaman materi, dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh gurunya (Ariesta, 2018)

Dikatakan bermakna karena dalam konsep terpadu, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu secara utuh dan realistis. Dikatakan luas karena yang mereka peroleh tidak hanya dalam satu ruang lingkup saja melainkan semua lintas disiplin yang dipandang berkaitan antar satu sama lain. Keberhasilan dari metode yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik yaitu karena sebuah kedisiplinan dan menggunakan media komik ini akan bermakna bagi peserta didik dan guru.

Pendidikan kewarganegaraan di SD merupakan mata pelajaran yang mefokuskan pada pembentukan karakter peserta didik agar nantinya akan menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajiban untuk jadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang di amanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Saputro, 2015). Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Media yang menarik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Sari, 2017)

Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan dan atau informasi lainnya.

Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, memotivasi siswa untuk belajar dan lain-lain.

Dari hasil observasi dijumpai beberapa masalah yaitu kelas yang tidak kondusif, metode yang digunakan sangat membosankan sehingga membuat peserta didik banyak tidak paham dengan metode yang digunakan oleh guru. Selama peserta didik mengikuti pembelajaran Pkn peserta didik kelihatan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pkn. Kurangnya keaktifan seluruh siswa selama kegiatan pembelajaran.

Siswa yang aktif hanya beberapa saja dan yang lain cenderung pasif saat pembelajaran. Kurangnya pemahaman pelajaran Pkn pada materi yang di ajarkan gurunya, ketika guru sudah menyelesaikan pembelajaran guru melakukan tanya jawab tentang materi yang sudah diajarkan tetapi peserta didik tidak mampu menjawab dan kebingungan. Kurangnya peserta didik dalam melakukan usaha untuk mengenali perbedaan antara hak dan kewajiban dalam masyarakat. Penggunaan media saat pembelajaran saat Pkn masih sederhana yaitu hanya berupa tulisan saja.

Permasalahan yang paling menonjol adalah Siswa yang belum mendapatkan informasi baru secara mandiri dalam pembelajaran Pkn. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran Pkn yang terlaksana di kelas 3 dimana dalam proses pembelajaran tersebut materi yang ada di buku siswa tema masih terbatas sehingga siswa tidak dapat menggali informasi secara luas, media yang digunakan guru masih terbatas. pada mata pelajaran Pkn di kelas 3, pemahaman ini dilihat dari pengukuran kompetensi dasar yang ada didalam buku guru dan RPP ditinjau dari kompetensi dasar munculah sebuah indikator yaitu peserta didik (mampu mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah) ditinjau dari pengukuran yang seharusnya peserta didik mampu lakukan tetapi dilihat dari nilai dan berdasarkan dari KKM yaitu 72 peserta didik belum mampu untuk memenuhi standar KKM dan belum mampu untuk memenuhi kompetensi dasar yang diajarkan diberikan oleh guru.

Kelas III yang berjumlah 37 siswa dari jumlah tersebut diketahui didapat informasi dari guru kelasnya bahwa KKM 72 yang tuntas baru sekitaran 15 peserta didik dari siswa, belum ada 50% nya anak-anak tuntas akan materi dan indikator yang disampaikan oleh gurunya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas adalah. Bagaimana Pengembangan media komik pada mata pelajaran materi hak dan kewajiban pada siswa kelas 3 Di UTPD SD Negeri Tugu 4 Cimanggis-Depok Tahun Pelajaran 2019/2020?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Deveploment* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Sugiyono merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut pendapat tersebut menurut Sugiyono (Ariesta, 2018). Menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmanasa, 2017) Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa komik materi hak dan kewajiban masyarakat pada kelas III

Populasi dan Sampel, populasi adalah keseluruhan daru subjek penelitian, jadi yang dimaksud dengan populasi individu yang memiliki sifat yang sama walaupun prosentase kesamaan itu sedikit (Junaidi, 2017), sampel adalah salah satu dari populasi atau sebagian besar dari populasi populasi pada penelitian ini yaitu seleuruh siswa kelas III SD Negeri Tugu 4, sampel nya yaitu siswa kelas III

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket dan penilaian ahli media dan ahli mater. Menurut Sugiyono angket merupakan teknik pengumpulan

data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Febriyanto, 2019)

Analisis data pada penelitian pengembangan ini analisis data yang dilakukan menggunakan analisis secara kuantitatif dan kualitatif, data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka (Trianto, 2011), sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka atau bilangan (Trianto, 2011)

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang didapat dari lembar komentar. Pada tahap uji validasi ahli media dan ahli materi, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan (Ulva, 2017). Teknik analisa data kuantitatif ini digunakan teknik analisa deskriptif kuantitatif dengan cara di retakan. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

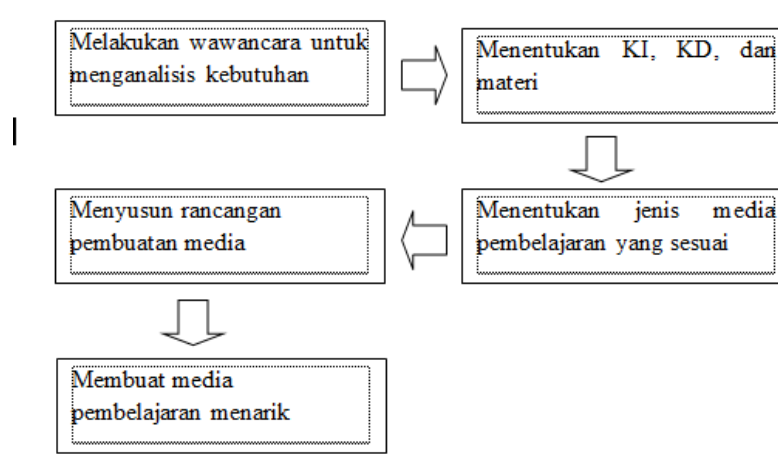
$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: x =skor rata-rata, $\sum x$ =jumlah skor, n =jumlah aspek. Selanjutnya, dari rata-rata tersebut dan dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima mengacu pada pengkategorasian (Widodo, 2010).

Tabel 1. Konversi Skala Lima

Rumus	Perhitungan	Kriteria
$x > x_i + 1,8S_{bi}$	$x > 4,08$	Sangat Baik
$x_i + 0,6 S_{bi} < x \leq x_i + 1,8S_{bi}$	$3,36 < x \leq 4,08$	Baik
$x_i - 0,6 S_{bi} < x \leq x_i + 0,6S_{bi}$	$2,64 < x \leq 3,36$	Cukup Baik
$x_i - 1,8 S_{bi} < x \leq x_i - 0,6S_{bi}$	$1,92 < x \leq 2,64$	Kurang Baik
$x \leq x_i - 1,8S_{bi}$	$x \leq 1,92$	Sangat Kurang Baik

Perencanaan desain produk ditunjukkan pada langkah-langkah berikut.



Gambar 1. Langkah Peancangan Desain Produk

Langkah-langkah dalam membuat materi desain produk dalam penelitian ini, yaitu: pertama melakukan wawancara dengan guru kelas III Sdn Tugu 4 dan melakukan observasi untuk memenuhi kebutuhan dalam menganalisa, mengetahui

permasalahan yang dialami guru tersebut, sehingga nantinya peneliti dapat menentukan media apa yang akan dikembangkan. Kedua tahapan selanjutnya yaitu menentukan KI, KD, dan materi yang sesuai dengan pembelajaran untuk mengetahui apakah materi tersebut membutuhkan adanya media pembelajaran atau tidak, sehingga media yang akan dikembangkan dapat digunakan sesuai fungsinya. Ketiga, setelah menentukan KI, KD dan materi maka tahapan selanjutnya yaitu menentukan jenis media yang sesuai agar materi yang akan disampaikan melalui media ini dapat diterima oleh siswa. Keempat, jika sudah menentukan jenis media yang akan dikembangkan maka tahapan selanjutnya yaitu membuat rancangan media berupa langkah-langkah pembuatan media tersebut. kelima atau tahapan terakhir yaitu media yang sudah dibuat dengan menarik dan nantinya dapat digunakan dengan baik dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media komik denganteknik bacaan yang jelas dan menarik dengan tujuan agar ketika digunakan siswa dapat membacanya dengan jelas. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bahan manual, yang nantinya dapat melatih siswa dalam pembuatan komik. Menurut Arsyad media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Rosita, 2019).

Validasi desain pada penelitian ini terdiri ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Untuk ahli materi pembelajaran adalah dosen yang sudah berpengalaman dalam materi pembelajaran khususnya mata pelajaran Pkn di sekolah dasar. Sedangkan untuk ahli media pembelajaran yaitu dosen yang sudah berpengalaman mengajar pada bidang media pembelajaran. Penilaian dan saran yang diberikan oleh para ahli tersebut dapat berupa kelebihan ataupun kelemahan dari produk yang dikembangkan. Jika dalam penilaian tersebut sudah didefinisikan terdapat kelemahan dalam produk yang dikembangkan, maka dari kelemahan tersebut selanjutnya dapat dijadikan sebagai dasar perbaikan dalam proses revisi agar dapat menghasilkan produk yang diharapkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan media komik gambar grafis pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban masyarakat di SD Negeri Tugu 4 yang baik digunakan dalam pembelajaran, penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di SD Negeri Tugu 4 Depok, dalam penelitian pengembangan ini peneliti melakukan 2 tahap yaitu tahap 1 dengan melakukan validasi materi oleh ahli materi yaitu Bapak Herinto Sidik Iriansyah, M.Si dan validasi media oleh ahli media yaitu Bapak Risky Dwiprabowo, M.Pd, subjek didalam penelitian ini yaitu oleh ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan observasi awal didapat masalah yaitu peserta didik kurang memahami dan belum dapat membedakan hak dan kewajiban masyarakat dan peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh gurunya, dalam proses pembelajaran cenderung membosankan, maka peneliti mengembangkan media pembelajaranyaitu media komik gambar grafis

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil studi pendahuluan dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Hasil studi pendahuluan ditemukan beberapa permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media komik gambar grafis dengan langkah-langkah sebagai berikut : Tahap perencanaan awal, perancangan desain awal media komik gambar grafis dengan menggunakan gambar manual dan menggunakan kertas HVS dan melakukan pewarnaan secara manual pula. Tahap kedua, merencanakan isi pengembangan media berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Tahap ketiga, mencari gambar-gambar referensi yang sesuai dengan materi pembelajaran di *internet/ browsing* Tahap keempat, perancangan media komik gambar grafis. Untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media komik gambar grafis pada tahap ini peneliti melakukan perancangan secara manual. Pada tahap pembuatan media pembelajaran komik yang berbasis gambar grafis ini salah satu nya sangat memperhatikan permasalahan, potensi, kebutuhan dari media komik yang akan dikembangkan, produk yang dikembangkan adalah media komik berupa gambar grafis, cara membuat media komik berupa gambar grafis. Adapun penjelasan desain awal produk media komik dengan menggunakan gambar grafis, yaitu sebagai berikut. Penjelasan desain produk awal Pada produk awal yang digunakan memiliki kekurangan antara lain: (1) gambar pada komik kurang menarik peserta didik, (2) gambar dari awal hingga akhir kurang konsisten, (3) dalam proses pewarnaan kurang menarik dan masih berantakan, seperti Gambar 1.



(a) (b)
Gambar 1. Desain Produk Awal

Penjelasan desain produk yang sudah di revisi pada revisi produk awal pembuatan yaitu dengan cara digambar secara manual, setelah digambar secara manual lalu discan, setelah discan melakukan pewarnaan dan memberikan kalimat percakapan melakukan gambar grafis dengan menggunakan computer.



Gambar 2. Produk Hasil Revisi

Tujuan dari media komik adalah melatih anak agar mengetahui antara hak dan kewajiban Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian siswa, siswa merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, dan memotivasi siswa untuk belajar, media komik yang dibuat dengan menggunakan pensil, kertas model untuk komik dan terakhir dengan menggunakan komputer di pilih karena media yang diperoleh sangat mudah.

Terdapat pesan didalam media komik yang dikembangkan yaitu memudahkan siswa mengerti antara hak dan kewajiban, sehingga nanti nya dapat di aplikasikan ketika terjun kedalam dunia masyarakat.

Menilai mengenai isi media hak dan kewajiban masyarakat divalidasi oleh Bapak Risky Dwiprabowo, M.Pd sebagai validator ahli Media. Data diperoleh dengan memberikan angket dan mendapatkan masukan dan kritikan.

Tabel 2. Data Hasil Penilaian oleh Para Ahli

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Tampilan	Desain cover komik				√	
	Ketepatan ilustrasi dengan materi				√	
	Konsisten karakter				√	
	Kesesuaian warna			√		
	Kesederhanaan kalimat				√	
	Kesesuaian gambar untuk kejelasan materi			√		
	Total skor				22	
Rata-rata skor				3.7		
Bahan	Kenyamanan penggunaan				√	
	Keamanan penggunaan				√	
	Ketepatan pemilihan bahan					√
	Total skor				10	
Rata-rata skor				3.3		
Pembelajaran	Kesesuaian komik dan tingkat kognitif					√
	Media memotivasi siswa dalam pembelajaran					√
	Total skor				9	
	Rata-rata skor				4.5	
Manfaat	Media menciptakan rasa senang bagi siswa					√
	Total skor				5	
	Rata-rata skor				5.0	

Dari data hasil yang didapatkan penilaian aspek Tampilan dengan rata-rata skor yaitu 3,7 dengan kriteria Baik aspek bahan dengan rata-rata skor yaitu 3,3 dengan kriteria Cukup Baik aspek Pembelajaran dengan rata-rata skor 4,5 dengan kriteria Sangat Baik aspek Manfaat dengan rata-rata skor 5,0 kriteria Sangat Baik. Dari hasil Komentar dan Saran ahli materi yaitu media komik sudah baik dan menarik sesuai dengan sasaran peserta didik dan relevan dengan materi

pembelajaran, saran agar diperbaiki jenis huruf, Penambahan variasi warna, dan ditambahkan keterangan gambar lebih jelas tema materi yang disampaikan.

Menilai mengenai isi materi hak dan kewajiban masyarakat divalidasi oleh Bapak Dr. H. Herinto Iriansyah, M.Si sebagai validator ahli Materi. Data diperoleh dengan memberikan angket dan mendapatkan masukan dan kritikan. Penilaian dari ahli media pada tahap I ditampilkan sebagai berikut.

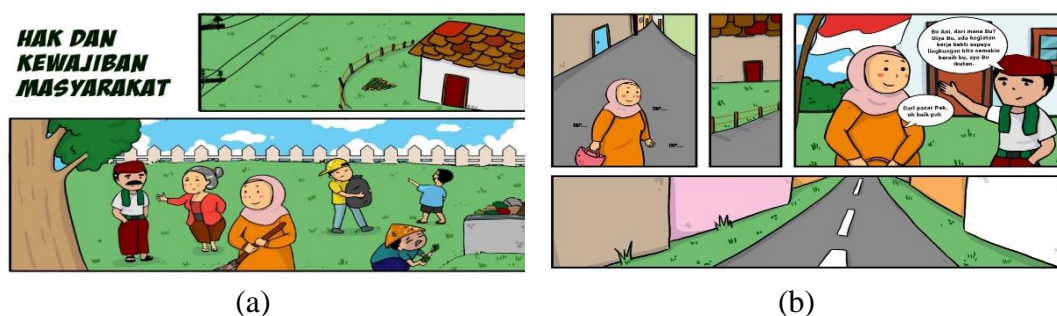
Tabel 3. Data Hasil Penilaian oleh Para Ahli

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Pembelajaran	Kesesuaian komik dan kompetensi inti				√	
	Kesesuaian komik dan kompetensi dasar				√	
	Kesesuaian komik dan tujuan pembelajaran				√	
	Kesesuaian komik dan tingkat kognitif				√	
	Kesesuaian komik dengan karakteristik siswa				√	
	Kesesuaian penggunaan komik dalam belajar				√	
	Kejelasan topik pembelajaran					
	Media memotivasi siswa dalam pembelajaran					√
	Total skor					32
Rata-rata skor					4.0	
Materi	Kejelasan muatan materi dalam media komik				√	
	Kemudahan memahami materi melalui media					√
	Kesantunan membaca media komik					√
	Kesantunan dalam penggunaan bahasa					√
	Total skor					14
	Rata-rata skor					3.5

Dari data hasil yang didapatkan penilaian aspek Pembelajaran dengan rata-rata skor yaitu 3,2 dengan kriteria Cukup Baik aspek Materi dengan rata-rata skor yaitu 3,5 dengan kriteria Baik. Dari hasil Komentar dan Saran ahli Materi didapatkan Komentar dan Saran yaitu memperbaiki dan memperjelas tulisan

Hasil produk akhir setelah revisi yang dikembangkan peneliti ini berupa media komik gambar grafis yang baik digunakan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi hak dan kewajiban masyarakat dilakukan dengan awal perancangan dibuat sesuai dengan manual tanpa ada pewarnaan

Setelah di gambar secara manual proses pewarnaan dan memberi keterangan percakapan dengan menggunakan komputer seperti pada Gambar 3.



Gambar 3. Produk Hasil Komputerisasi

Cerita dari komik gambar grafis terkait materi hak dan kewajiban masyarakat bahwa peserta didik diberi pengenalan contoh sikap selain mendapatkan hak peserta didik juga harus melaksanakan kewajiban yaitu ikut kerja bakti bersama warga untuk membersihkan lingkungan sekitar dan hak nya yaitu adalah mendapatkan lingkungan yang bersih dan sehat dan pada cerita akhir komik gambar grafis yaitu bapak guru memberikam kesimpulan terkait materi hak dan kewajiban masyarakat.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik gambar grafis. Hasil penelitian dari ahli media dan ahli materi awal menunjukkan perlu dikembangkan media komik gambar grafis pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat pada siswa kelas III Semester genap di SD Negeri Tugu 4 Depok tahun pelajaran 2019/2020. Melalui media komik gambar grafis yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses serta hasil belajar peserta didik.

Produk media komik gambar grafis ini dikembangkan dengan maksud untuk memudahkan dan menarik peserta didik untuk lebih semangat dan memahami materi hak dan kewajiban masyarakat pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Tujuan penelitian pengembangan media ini adalah menghasilkan media komik gambar grafis yang layak digunakan untuk proses pembelajaran. Kelayakan produk diperoleh dengan menggunakan instrument angket yang didalamnya terdapat catatan komentar dan saran. Penilaian kelayakan diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Dan setelah mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media lalu peneliti merevisi produk yang dikembangkan lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan bahwa pengembangan media komik sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter di kelas rendah di SDN 05 Muarokalaban menunjukkan bahwa, hasil uji validatas materi termasuk kriteria “sangat baik” dengan nilai dari validator sebesar 4,44 (89%), untuk aspek media termasuk kriteria “sangat layak” dengan nilai dari validator sebesar 5,00 (100%) dan validator II sebesar 4,61 (92%) dapat disimpulkan bahwa media komik sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter dikelas rendah di SDM 05 Muarokalaban sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Yuliandari, 2020), hasil penelitian bahwa media komik layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan PKn materi hak dan kewajiban (Ramadhan, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu: Media pembelajaran komik gambar grafis, dibuat dengan dengan manual lalu dilanjutkan dengan penscanan agar gambar bisa di lanjutkan dengan photosop dan proses pewarnaan melalui komputer agar gambar menjadi sangat menarik. Hasil validasi yang dilakukan oleh 2 ahli yakni 1 ahli materi dan 1 ahli media, pada penilaian ahli materi aspek tampilan didapatkan rata-rata yang diperoleh yaitu 3,7, aspek bahan didapatkan rata-rata yang diperoleh yaitu 3,3 dengan kategori baik, aspek pembelajaran didapatkan dengan rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik, aspek manfaat didapatkan dengan rata-rata 5,0 dengan

kategori sangat baik, sedangkan penilaian ahli media dengan aspek pembelajaran didapatkan rata-rata yang diperoleh 4,0 dengan kategori baik, aspek materi didapatkan dengan rata-rata 3,5 dengan katagori baik. Secara keseluruhan media pembelajaran berupa komik gambar grafis materi pada aspek materi dan desain kategori baik.

REFERENSI

- Ariesta, F. W. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 25.
- Ariesta, F. W. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 23.
- Febriyanto, K. (2019). Pengembangan Media Komik Berbasis Komputer Untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran PKn. *Jurnal PKP*.
- Junaidi, R. (2017). Pengaruh Media Komik terhadap keberhasilan pembelajaran Pkn di kelas rendah. *Jurnal Pendidikan* , 3.
- Ramadhan, A. (2019). Pengembangan Media Komik Pada Muatan PKn materi hak dan Kewajiban siswa kelas III SDN Plamongansari 02 kota Semarang. *jurnal edukasia*, 58.
- Rosita, N. (2019). Pengembangan Keterampilan Membaca Narrative Text menggunakan media flash . *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 58.
- Saputro, H. B. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia, Volume 3-Nomor 1*, 65.
- Sari, E. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Pandawa Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Tokoh Cerita Siswa Kelas II SDN Panggungrejo Tulungagung. *Jurnal STKIP PGRI*, 2.
- Sukmanasa, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal PSD Vol. 3 No. 2*, 175.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi pengembangan profesi pendidikan tenaga kependidikan*. Bandung.
- Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu pengetahuan IPS Kelas Iv MI Nurul Hidayah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- Widodo, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuliandari, S. (2020). Pengembangan media komik strip sebagai media pembelajaran bermuatan nilai-nilai karakter bagi siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Innovation Technology Education Vol 2 No 01*.