

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBANTUAN CANVA PADA MUATAN PELAJARAN IPAS BAB 7 TOPIK C KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ni Ketut Sri Arini¹, L Heny Nirmayani², I Nyoman Pancaria³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Email : sriarini1009@gmail.com , henynirmayani@stahnmpukuturan.ac.id ,
pancarianyoman@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menggambarkan rancang bangun dari komik digital berbantuan canva pada muatan IPAS yang dikembangkan, (2) mengetahui kualitas media komik digital berbantuan canva pada muatan IPAS yang dikembangkan ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu : (1) wawancara, (2) observasi dan penyebaran (3) angket atau kuesioner. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini menggunakan 5 tahapan pengembangan yaitu : Tahap awal yaitu Analisis (*Analysis*), kedua ada tahap Desain (*Design*), ketiga ada tahap Pengembangan (*Development*), keempat tahap Implementasi (*Implementation*), terakhir ada tahap Evaluasi (*Evaluation*) tetapi penelitian ini hanya sampai pada tahap Implementasi (*Implementation*) karena keterbatasan waktu. Dalam Kelayakan pengembangan media komik digital dengan uji validitas materi dan media dengan perhitungan Aiken diperoleh nilai koefisien korelasi uji validitas nilai r sebesar 1. Berdasarkan tabel interpretasi validitas diperoleh nilai 1 sehingga menunjukkan kategori “Sangat baik”, Uji coba perorangan mendapat nilai persentase 87,2%. Uji coba kelompok kecil mendapat persentase 88,3% dan uji kepraktisan guru mendapat persentase sebesar 87,5% maka nilai persentase total menjadi 87,6% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan media bahwa pembelajaran komik digital pada muatan pembelajaran IPAS sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : IPAS, Pengembangan Media, Komik Digital.

Abstract : This study aims (1) to describe the design of canva-assisted digital comics on the developed IPAS content, (2) to determine the quality of canva-assisted digital comic media on the developed IPAS content in terms of validity and practicality. The data collection methods used are: (1) interviews, (2) observation and dissemination (3) questionnaires. Data analysis uses quantitative descriptive analysis using the ADDIE development model, this model uses 5 stages, namely: Initial Stage namely Analysis (*Analysis*), Design Stage (*Design*), Development Stage (*Development*), Implementation Stage (*Implementation*), Evaluation Stage (*Evaluation*) but this research only reaches the Implementation stage

(Implementation). In the feasibility of developing digital comic media with material and media validity tests with Aiken calculations, the correlation coefficient value of the validity test of r value is obtained by 1. Based on the validity interpretation table, a value of 1 was obtained so that it showed the category "Very good", Individual trials got a percentage value of 87.2%. The small group trial got a percentage of 88.3% and the teacher practicality test got a percentage of 87.5%, so the total percentage value became 87.6% with the criteria of "Very Practical". So it can be concluded that digital comic learning media in science learning content is very good to be used in learning.

Keywords : *IPAS, Media Development, Digital Comics.*

PENDAHULUAN

Melalui proses pembelajaran, pendidikan berfungsi sebagai jembatan atau sarana dalam mengembangkan potensi diri secara maksimal sehingga dapat mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Sebagaimana yang kita ketahui tertuang di dalam Sistem Pendidikan Nasional dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kecerdasan, moralitas, pengendalian diri, kepribadian, kekuatan spiritual keagamaan, dan keterampilan lain yang diperlukannya bagi dirinya, masyarakat, dan masyarakat. negara, dan negara.

Salah satu cara dalam meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi, perkembangan teknologi di Indonesia yang berkaitan dengan pendidikan berada di era Revolusi Industri 4.0 S Sabaruddin (2022). Guna mewujudkan generasi yang lebih baik, pemanfaatan teknologi harus dilaksanakan dengan maksimal karena dapat menumbuhkan ide-ide kreatif dan orisinal siswa serta mampu mengefektifkan proses belajar menjadi lebih mudah. Menanggapi kebutuhan pendidikan yang terus berkembang, bidang manajemen pengelolaan materi pembelajaran semakin memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam menciptakan berbagai Inovasi dalam dunia pendidikan. Hal tersebut juga membawa perubahan pada kurikulum yang digunakan.

Kurikulum 2013 telah mengalami pembaruan menjadi Kurikulum Merdeka Belajar. Salah satu perubahan yang terjadi yaitu pada pembelajaran IPA dan IPAS yang awalnya terpisah menjadi digabung IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) (Bahriah dkk., 2023). Pendidikan IPAS di SD adalah mata pelajaran yang fokusnya untuk membangun literasi sains dasar. IPAS adalah fondasi yang digunakan peserta didik dalam mempersiapkan diri mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial. (Alfatonah dkk., 2023). Banyak siswa yang merasa kesulitan terhadap pembelajaran IPAS hal tersebut sesuai pada penelitian yang

dilakukan oleh Ari Setiani (2023) mengenai kesulitan belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka, kesulitan

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 5 Sukasada yang dilakukan pada Rabu 31 Januari 2024 bahwa pembelajaran IPAS yang dilaksanakan yang di laksanakan olehnya masih kurang efektif. Proses pembelajaran yang dilakukan kebanyakan menggunakan metode yang kurang diminati siswa dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yaitu dengan metode ceramah sehingga siswa hanya mencatat, diam, duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru sehingga menyebabkan siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran dan merasa bosan selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan buku cetak dan media pembelajaran *power point* di Sekolah Dasar tersebut belum efektif untuk memotivasi peserta didik untuk belajar karena untuk buku cetak memiliki beberapa kelemahan seperti tidak mampu mempresentasikan secara nyata baik gerakan, suara, visual hal tersebut karena bahan ajar cetak tidak interaktif, Perspektif siswa akan terbatas pada buku ajar jika guru tidak menyediakan dan mengembangkan sumber pembelajaran baik materi/media yang digunakan.

Maka dari itu guna meningkatkan kembali semangat belajar peserta didik, guru perlu berupaya menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS . Salah satunya yaitu dengan menampilkan media pembelajaran yang menarik sehingga guru tidak bosan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS yaitu komik digital.

Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yaitu komik digital berbantuan Canva pada muatan pelajaran IPAS BAB 7 topik C kelas IV Sekolah Dasar . Pemilihan media komik digital karena penyajian komik mempunyai tokoh dan unsur alur cerita yang sederhana, namun disajikan secara singkat dan mudah dicerna disertai kata-kata yang komunikatif . Perpaduan bahasa dengan audio dan visual mempercepat pemahaman siswa terhadap konten atau materi yang ada pada media komik digital. Media pembelajaran ini dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta mengefektifkan waktu pembelajaran sehingga membantu mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPAS khususnya pada BAB 7 Topik C Kegiatan Jual Beli sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk menggambarkan rancang bangun dari komik digital berbantuan canva pada muatan IPAS yang dikembangkan, (2) untuk mengetahui kualitas media komik digital berbantuan canva pada muatan IPAS yang dikembangkan ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, dengan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik-teknik tersebut digunakan untuk mengolah data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada ahli dan peserta didik, memastikan validitas produk yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini yaitu 2 orang dosen STAH Negeri Mpu Kuturan Singaraja yang berkompeten dalam melakukan validitas terhadap media yang dibuat, tiga orang siswa melakukan kepraktisan perseorangan, 6 orang siswa melakukan uji kepraktisan kelompok kecil sehingga total menggunakan sembilan orang siswa dan lima guru SD Negeri 5 Sukasada dalam menilai kepraktisan media komik digital. Tahapan pengembangan yang digunakan pada media komik digital ini berdasarkan pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey dan tergolong model pengembangan desain instruksional. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan mudah dipahami. Model ADDIE memiliki 5 Tahapan yang sistematis yaitu : pertama tahap analisis (*Analyze*), kedua tahap Desain (*Design*), ketiga tahap Pengembangan (*Development*), keempat tahap Pelaksanaan (*Implementation*) dan kelima ada tahap Evaluasi (*Evaluation*). Karena keterbatasan waktu penelitian ini hanya sampai tahap Pelaksanaan (*Implementation*). Penelitian ini menggunakan 2 metode pengumpulan data (1) Wawancara dan Observasi, yaitu dengan melakukan wawancara guru dengan guru kelas IV dan Observasi pembelajaran IPAS saat pembelajaran berlangsung. (2) Penyebaran Angket kuesioner penyebaran .

Pada pengembangan ini analisis data yang digunakan yaitu ini yang pertama untuk menguji Validitas media, memperhatikan dua aspek uji validitas yaitu aspek validitas materi dan validitas media, uji validitas ini masing-masing melibatkan 1 orang dosen STAH Negeri Mpu Kuturan Singaraja yang berkompeten dalam menguji media yang telah dibuat. Uji validitas menggunakan teknik perhitungan Aiken.

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan :

V = Validitas Instrumen

S = r_{lq}

R = angka yang diberikan oleh penilai

N = jumlah penilai

c = angka penilaian validitas yang tertinggi

Tabel 1. Koefesien Korelasi Uji Validitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
00,00 - 0,11	Tidak Layak Digunakan
0,12 – 0,20	Layak Digunakan dengan pertimbangan tertentu
0,21 – 0,35	Layak digunakan
0,36 – 1,00	Sangat Layak Digunakan

Damono (2018)

Selanjutnya setelah melakukan uji validitas media, setelah media dinyatakan layak digunakan dalam media pembelajaran selanjutnya melakukan uji kepraktisan. Kepraktisan penggunaan media Komik Digital nantinya dinilai perorangan dan kelompok kecil yaitu 3 orang perseorangan dan 6 orang kelompok kecil peserta didik SD Negeri 5 Sukasada. Lembar angket menggunakan skala likert dengan interval dari 1 sampai dengan 4 dalam penilaian. Uji kepraktisan dihitung dengan rumus persentase respon peserta didik dan guru dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Skor respon peserta didik/guru} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Persentase Respon Peserta Didik

Kriteria %	Keterangan
$86 \leq X \leq 100$	Sangat Praktis
$70 \leq X < 86$	Praktis
$56 \leq X < 70$	Kurang Praktis
$0 < X < 56$	Tidak Praktis

Wiyono (2015)

Jika respon peserta didik/Guru terhadap komik digital materi BAB 7 Topik kelas IV di Sekolah Dasar menunjukkan kriteria setuju atau sangat setuju komik digital tersebut dikategorikan praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dikembangkan memperoleh hasil dalam bentuk spesifikasi pengembangan rancang bangun komik digital yaitu dengan hasil uji validitas dan hasil uji kepraktisan komik digital dengan melalui 4 Tahapan yaitu pengembangan ADDIE : Tahap analisis (*Analyze*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Pelaksanaan (*Implementation*).

Pada tahap pertama analisis digunakan pendekatan deskriptif yang melibatkan berbagai kegiatan seperti observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil

wawancara dengan guru kelas IV dan observasi saat pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas IV di SD Negeri 5 Sukasada, diperoleh informasi bahwa peserta didik di SD Negeri 5 Sukasada. Saat pembelajaran selama ini proses pembelajaran yang dilakukan guru kebanyakan mengajar dengan metode yang kurang diminati siswa yaitu secara pasif dengan metode ceramah, dimana peserta didik hanya duduk, diam, catat dan dengar penjelasan dari guru. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran dan merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu guna meningkatkan kembali semangat belajar peserta didik, guru perlu berupaya menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS salah satunya yang bisa dilakukan yaitu dengan menampilkan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran dan termotivasi untuk belajar lebih giat. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media yang dapat digunakan dengan efisien sehingga dengan ketersediaan LCD Proyektor dapat digunakan secara maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan baik.

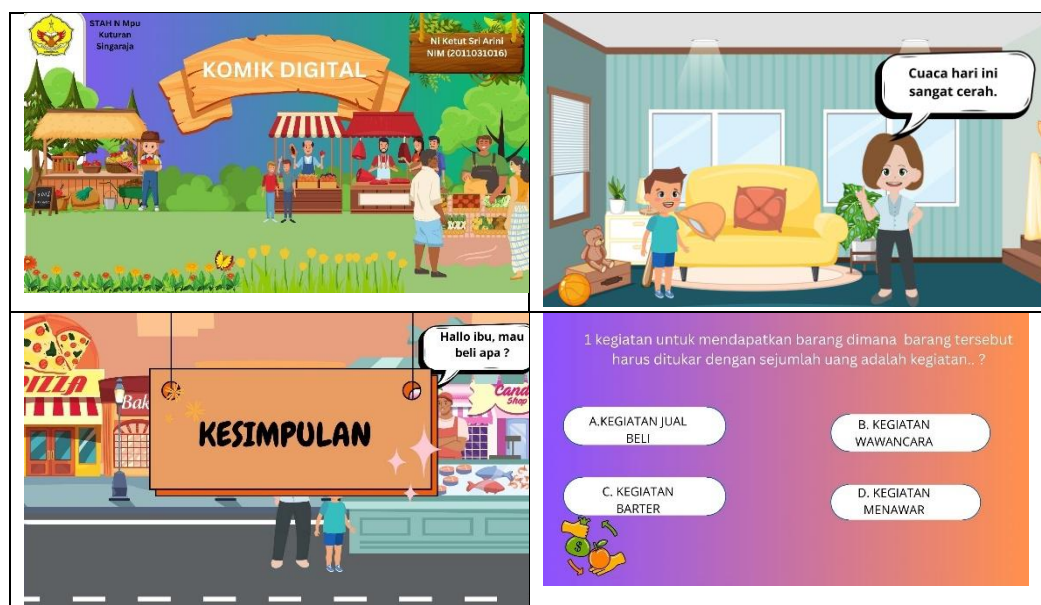
Selanjutnya tahap Perancangan Desain (*Design*) Selama tahap kedua, kegiatan yang dilakukan dikenal sebagai tahap desain Desain yang di laksanakan peneliti untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, beberapa proses tersebut yaitu, pemilihan media yang akan disajikan, pemilihan format, rancangan awal media. Berdasarkan tahap analisis yang sudah dilakukan maka ditentukan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan berupa media pembelajaran komik digital dengan materi IPAS Topik C kelas IV Sekolah Dasar. Pemilihan media komik digital karena penyajian komik mempunyai tokoh dan unsur alur cerita yang sederhana, namun disajikan secara singkat dan mudah dicerna disertai kata-kata yang komunikatif. Selanjutnya pemilihan format output dari komik digital yang dikembangkan dengan berbantuan canva komik digital ini akan berbentuk audio visual yang nantinya dapat diakses melalui link youtube. Tahap rancangan awal terdiri dari empat bagian yakni rancangan isi, penciptaan tokoh, penulisan naskah, dan rancangan desain produk komik digital. Pada desain Awal terdapat 3 Tahapan pertama bagian pendahuluan terdapat, Judul, Tujuan Pembelajaran, Pengenalan Tokoh selanjutnya bagian isi terdapat prolog dan percakapan antar tokoh terakhir ada bagian penutup terdapat kesimpulan, Evaluasi dan Penutup.

Ketiga ada Tahap Pengembangan (*Development*) Tahap pengembangan dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap ketiga. Selama fase ini, produk yang telah dirancang dibangun selaras dan disesuaikan dengan desain sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini terdapat tahap pembuatan media dan pembuatan instrumen uji validitas dan uji kepraktisan pertama tahap pembuatan media Tahap awal pengembangan yaitu melakukan pembuatan media secara utuh. Komik digital yang dibuat dalam bentuk video audio visual media komik digital

dibuat dengan fitur canva yaitu *educational video*, vidio dibuat per slide. Pertama memberikan latar yang digunakan dengan memilih langsung pada canva setelah itu baru memberikan tokoh dan percakapan pada media komik digital total terdapat 81 slide. Video di unduh dengan ukuran video 4K. Pada media menggunakan jenis *huruf Canva Sans* dan *Open Sans*. Pada saat percakapan menggunakan jenis huruf *Open Sans* pemilihan jenis huruf ini dikarenakan huruf ini mengesankan kesederhanaan, mudah dibaca, lugas sehingga huruf ini sangat cocok digunakan pada percakapan komik digital selain percakapan menggunakan huruf *Canva Sans* penggunaan huruf ini karena mudah terbaca dan lugas. Desain komik digital menggunakan warna yang beragam tetapi pada latar yang digunakan menggunakan warna biru kehijauan, warna ini dipilih karena warna ini melambangkan ketenangan sehingga diharapkan dapat membantu siswa merasa nyaman dan rileks saat belajar. Materi pembelajaran yang telah dirancang kemudian dimuat pada desain.

Desain komik digital menggunakan warna yang beragam tetapi pada latar yang digunakan menggunakan warna biru kehijauan, warna ini dipilih karena warna ini melambangkan ketenangan sehingga diharapkan dapat membantu siswa merasa nyaman dan rileks saat belajar. Setelah selesai mendesain media yaitu judul, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh ,prolog, percakapan antar tokoh ,kesimpulan, Evaluasi dan Penutup. selanjutnya dilanjutkan dengan tahap pemberian suara, pertama suara direkam menggunakan *handphone* selanjutnya di *upload* pada media canva, ditambahkan pada desain komik digital dan disesuaikan pada suara. Terakhir setelah seluruh komik telah selesai dirancang selanjutnya media dapat di *download* atau di unduh pada aplikasi canva dengan format MP 4 dengan ukuran 4K hal ini supaya video terlihat lebih jelas.

Tabel 3. Desain Komik Digital



Selanjutnya pembuatan instrumen uji validitas dan uji kepraktisan Tahap lanjutan selanjutnya adalah pembuatan lembar instrumen uji validitas dan pelaksanaan uji kepraktisan. Uji validitas dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan media. Lembar instrumen yang digunakan oleh ahli materi terdiri dari tiga indikator yang berjumlah 15 pertanyaan. Kriteria formulir penilaian validitas ahli meliputi visual, Audio dan teks, penyajian. Lembar instrumen validitas pada ahli media memuat tiga indikator yaitu meliputi visual, Audio dan teks, penyajian dengan jumlah 15 pertanyaan. Selanjutnya, lembar uji kepraktisan diberikan secara uji coba kelompok kecil dan uji perseorangan. Pada uji kepraktisan yang dilakukan secara perorangan dilakukan sebanyak 3 orang peserta didik yang masing-masing terdiri dari 1 kemampuan tinggi, 1 sedang, dan 1 rendah. Uji kepraktisan pada kelompok kecil dilakukan sebanyak 6 orang yang masing-masing menjadi 3 kelompok dengan kemampuan kognitif yang berbeda-beda dengan memuat 15 pertanyaan dengan 3 indikator : Media pembelajaran, materi dan manfaat. Pada lembar instrumen kepraktisan guru diberikan lembar angket persepsi kepada 5 guru di SD Negeri 5 Sukasada Lembar instrumen yang diberikan pada guru yaitu sebanyak 30 pertanyaan dan memuat 5 indikator.

Sebelum instrumen validitas dan kepraktisan di sebar peneliti melakukan uji instrumen dengan dosen ahli apakah instrumen yang dibuat sudah sesuai atau tidak uji instrumen ini menggunakan perhitungan gregory. Penelitian pengembangan ini menggunakan 2 orang ahli instrumen yang berkompeten dalam bidang sekolah dasar. Ahli yang digunakan yaitu dosen pendidikan guru sekolah dasar STAH N MPU Kuturan Singaraja yang memiliki kualifikasi lulusan magister, Pada penelitian pengembangan ini dilakukan uji Instrumen komik digital dengan menggunakan perhitungan Gregory dengan instrumen : Uji instrumen validitas dikelompokkan menjadi tiga yaitu uji instrumen validitas materi, uji instrumen validitas media dan Instrumen kepraktisan. Berdasarkan hasil uji instrumen kedua ahli memberikan penilaian yang relevan sehingga dengan perhitungan gregory memperoleh nilai Koefisien Validitas Gregory (KVG) sebesar 1. Berdasarkan tabel interpretasi validitas diperoleh nilai 1 sehingga menunjukkan kategori “Sangat valid”.

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan uji validitas media komik digital dengan menggunakan perhitungan Aiken . Uji validitas dikelompokkan menjadi dua yaitu uji validitas materi dan uji validitas media. Peneliti pengembangan menggunakan 2 ahli media yang berkompeten dalam bidang sekolah dasar. Ahli yang digunakan yaitu dosen pendidikan guru sekolah dasar STAH N MPU Kuturan Singaraja yang memiliki kualifikasi lulusan magister. Ahli menyatakan bahwa komik digital sudah baik tetapi, terdapat kesalahan pada kata, terdapat bagian yang kurang rapi dan pada evaluasi tulisan harus diperbaiki karena semua di *bold*, sehingga nantinya peserta didik akan kurang terfokus pada soal, soal juga terlalu monoton sehingga perlu direvisi. Setelah melakukan revisian

pertama, ahli menyatakan media komik digital sudah valid dan dapat digunakan untuk media pembelajaran di kelas. ahli I dan II menunjukkan bahwa ahli memberikan penilaian yang relevan sehingga dengan perhitungan Aiken memperoleh nilai koefisien korelasi uji validitas nilai r sebesar 1. Berdasarkan tabel interpretasi validitas diperoleh nilai 1 sehingga menunjukkan kategori “Sangat baik”.

Tabel 4. Hasil Total Validasi Tiap Butir (Materi)

Butir	Validator	S1	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Ket
Butir 1-15	60	45	45	45	1	Sangat Baik

Tabel 5. Hasil Total Validasi Tiap Butir (Media)

Butir	Validator	S1	$\sum s$	$n(c-1)$	V	Ket
Butir 1-15	60	45	45	45	1	Sangat Baik

Pada tahap terakhir yaitu tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh nyata produk terhadap respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru melalui uji kepraktisan. Pentingnya uji kepraktisan dilakukan karena untuk mengetahui media komik digital yang telah dibuat sudah praktis atau tidak dalam proses pembelajaran. Uji kepraktisan yang dilakukan secara perorangan dilakukan sebanyak 3 orang peserta didik yang masing-masing terdiri dari 1 kemampuan tinggi, 1 sedang, dan 1 rendah. Uji kepraktisan pada kelompok kecil dilakukan sebanyak 6 orang yang masing-masing menjadi 3 kelompok dengan kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Kemudian penilaian 5 guru sekolah dasar SD Negeri 5 Sukasada sebanyak 5 orang dengan hasil penilaian yang berbeda-beda. Dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pengambilan sampel secara acak.

Tabel 6. Kepraktisan Perorangan

Uji Coba Perorangan				
Kode Responden	Kemampuan Siswa	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase Penilaian
RPO1	Tinggi	54	60	90%
RPO2	Sedang	52	60	86,7%
RPO3	Rendah	51	60	85%
Total		157	180	262%
Rerata		52	60	87,2%
Kreteria		Sangat Praktis		

Pada tabel menunjukkan bahwa persentase hasil uji coba kepraktisan dengan kognitif tinggi sebesar 90%. Presentase penilaian uji coba perorangan dengan kemampuan kognitif sedang sejumlah 86,7%. Selanjutnya persentase penilai pada kemampuan kognitif rendah sebesar 85% sehingga dapat disimpulkan rerata persentase penilaian uji coba media pada peserta didik perorangan sebesar 87,2%. Berdasarkan hasil penilaian yang telah diperoleh termasuk kategori “Sangat praktis”.

Tabel 7. Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

Uji Coba Kelompok Kecil					
Kode Responden	Kemampuan Siswa	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase Penilaian	Rerata Presentase
RPO1	Tinggi	55	60	91,7%	90%
RPO2	Tinggi	53	60	88,3%	
RPO3	Sedang	54	60	90%	89%
RPO4	Sedang	53	60	88,3%	
RPO5	Rendah	51	60	85%	85%
RPO6	Rendah	52	60	86,7%	
Total		318	360	530%	265%
Rerata		53	60	88%	88,3%
Kreteria		Sangat Praktis			

Berdasarkan Tabel berikut menunjukan bahwa persentase hasil uji coba kelompok kecil dengan tingkat kognitif tinggi yaitu sebesar 90%. Hasil uji pada coba kelompok kecil dengan kemampuan tingkat belajar sedang yaitu sebesar 89%. Selanjutnya hasil uji coba kelompok kecil pada tingkat kognitif rendah sebesar 85%. Rerata persentase penilaian kepraktisan uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 88,3% sehingga tergolong dalam kategori “Sangat praktis”.

Tabel 8. Uji Kepraktisan Guru

Kepraktisan Pada Guru			
Kode Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase Penilaian
RPO1	100	120	83,3%
RPO2	108	120	90,0%
RPO3	103	120	85,8%
RPO4	101	120	84,2%
RPO5	113	120	94,2%
Total	525	600	437,5%
Rerata	105	120	87,5%
Kreteria	Sangat Praktis		

Berdasarkan Tabel. diatas menunjukkan bahwa persentase uji kepraktisan guru menilai media komik digital Penilai pertama memberikan penilaian sebesar 83,3%, penilai kedua memberikan penilaian dengan persentase 90%, penilai ketiga memberikan penilaian sebesar 85,8%, penilai keempat memberikan penilaian sebesar 84,2% dan penilai kelima sebesar 94,2% sehingga didapat hasil rata-rata 87,5% sehingga menunjukkan media komik digital tergolong “Sangat praktis

Hasil persentase total penilaian dari uji yang sudah dilakukan yaitu pada uji coba perorangan, uji coba dan kepraktisan pada guru. Berikut merupakan hasil dari tingkatan kepraktisan dari komik digital pada pembelajaran IPAS BAB 7 Topik C Kelas IV Sekolah Dasar, dengan materi Kegiatan jual beli sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan kita pada Tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Persentase Total

Uji Coba	Persentase Penilaian
Uji coba perorangan	87,2%
Uji coba kelompok kecil	88,3%
Kepraktisan Guru	87,5%
Rerata	87,6%
Kriteria	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 9. menunjukkan bahwa uji kepraktisan pada media komik digital memperoleh rerata dengan persentase penilaian sebesar 87,75% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat praktis”. Oleh karena itu, media komik digital sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran karena media ini

memiliki cerita yang sederhana sehingga mudah dipahami karena menggunakan bahasa yang komunikatif. Pada Kepraktisan guru Media komik digital mendapatkan respon sangat baik mengenai penggunaan yang bersifat fleksibel dan dapat diakses menggunakan komputer atau *smartphone* yang berbeda maupun guru yang menampilkan secara langsung menggunakan LCD, di dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran komik digital memudahkan proses pembelajaran karena media komik digital memadukan Kombinasi bahasa dengan audio dan visual mempercepat pemahaman siswa dalam memahami konten atau materi yang dimaksudkan media komik digital. Sehingga dapat mengefektifkan waktu pembelajaran sehingga pembelajaran akan berjalan lancar dan suasana pembelajaran lebih menyenangkan serta kondusif, pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPAS khususnya pada BAB 7 Topik C Kegiatan Jual Beli sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan akan lebih mudah dipahami hal ini juga akan membantu guru dalam pembelajaran karena sebelum mengajar guru tidak perlu menyiapkan power point atau media pembelajaran lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti simpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital pada muatan IPAS BAB 7 Topik C kelas IV Sekolah Dasar di SD Negeri 5 Sukasada dapat disimpulkan yaitu Pengembangan media komik digital telah melalui tahap analisis kebutuhan siswa, dari hasil analisis maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran. Media komik digital dipilih karena memiliki tampilan menarik media ini berbentuk audio visual. Perancangan media dengan memperhatikan tiga bagian . Bagian pendahuluan, isi dan penutup dengan berbantuan aplikasi Canva. Cerita pada komik digital dibuat dengan sederhana dibuat dengan berhubungan dengan kegiatan sehari-hari (konstektual) dengan berbagai tampilan elemen yang menarik sehingga peserta didik akan termotivasi dan merasa senang belajar dengan komik digital ini. Media dapat diakses melalui link: https://youtu.be/hQTbRbrMjnM?si=R_3jOVTB8SGUZgQQ

Uji validitas media komik digital dengan menggunakan perhitungan Aiken. Setiap uji validitas pada penelitian ini menggunakan satu orang ahli pada bidang masing-masing. Penilaian uji validitas oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa ahli memberikan penilaian yang relevan sehingga dengan perhitungan Aiken memperoleh nilai koefisien korelasi uji validitas nilai r sebesar 1. interpretasi validitas diperoleh nilai 1 sehingga menunjukkan kategori “Sangat baik” dari segi materi dan media. Oleh karena itu, media Komik digital yang dibuat termasuk kategori sangat valid dan cocok digunakan pada proses pembelajaran . Kepraktisan media komik digital termasuk dalam kategori “Sangat praktis” Uji coba kepraktisan perorangan mendapat rerata persentase sebesar 87,2% dan Uji coba kelompok kecil mendapat rerata persentase sebesar 88,3% sedangkan kepraktisan guru mendapat rerata persentase sebesar 87,6%, maka diperoleh tingkat kepraktisan media komik

digital sebesar 87,6% sehingga dikatakan “ Sangat praktis”. Dapat disimpulkan berdasarkan uji validitas media komik digital dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran

Adapun saran yang peneliti berikan bersumber dari hasil penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut : (1) Bagi Peserta didik, saran untuk peserta didik diharapkan lebih aktif dan semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas (2) Bagi Guru, diharapkan untuk menggunakan media komik digital dalam pembelajaran IPAS BAB 7 Topik C Kelas IV Sekolah Dasar, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. (3) Bagi Sekolah Media, Komik Digital dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media belajar dan menjadi salah satu media belajar digital yang digunakan di sekolah khususnya pada pembelajaran IPAS. (4) Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan dapat mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media komik digital pembelajaran agar media yang dikembangkan sampai tahapan evaluasi, sehingga dapat diketahui keefektifitas media komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397-3405.
- Ari Setiani. 2023. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Kurikulum Merdeka Belajar Di Sd Negeri 1 Karangnanas. (Disertasi Doktoral: Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto 2023) diakses pada 5 april 2024.
- Bahriah, Evi Sapinatul, Yunita, Luki, dan Sholihat, Rizqy Nur. 2023. Aplikasi Kurikulum Merdeka: Fenomena Learning Loss Pada Pembelajaran Kimia. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- Damono, Sapardi Djoko (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43-49.
- Wiyono, Gendro dan Kusuma, Hadri. 2017. Manajemen Keuangan Lanjutan Berbasis Corporate Value Creation Edisi kesatu. Yogyakarta. UPP STIM YKPN.