

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam

Nona Lisa¹, Apiek Gandamana², Naeklan Simbolon³, Nurmayani⁴, Elvi Mailani⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: lnona169@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Efektivitas dan Praktikalitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI Madinatussalam. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model Thiagarajan (4-D) yaitu *define, design, development and disseminate*. Teknik analisis data dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam. Hasil analisis menandakan bahwa Media Produk ini telah divalidasi oleh ahli desain dan materi media komik berbasis *webtoon* memperoleh hasil persentase 88,3% dan 86,25% kategori "Sangat layak". Hasil kepraktisan mendapatkan persentase sebesar 92,5% kategori "Sangat praktis" dan keefektifan mendapatkan ketuntasan hasil tes 91% dengan kualifikasi "Sangat efektif". Dengan demikian, Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Tema 6 Subtema 2 yang dihasilkan dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan sebagai perangkat pembelajaran serta mampu melatih keterampilan berpikir kritis.

Kata Kunci: *Media Komik Digital, Webtoon, Model (4-D)*

Abstract

This research aims to determine the Validity, Effectiveness and Practicality of Webtoon-Based Digital Comic Learning Media in improving the learning outcomes of class V SD/MI Madinatussalam students. This research uses the Research & Development method with the Thiagarajan (4-D) model, namely *define, design, development and disseminate*. Data analysis techniques with qualitative and quantitative data analysis. This research and development produced Webtoon-based Digital Comic Media products in Theme 6 Sub-theme 2 Class V SD/MI Madinatussalam. The results of the analysis indicate that this Media Product has been validated by webtoon-based comic media design and material experts, obtaining percentage results of 88.3% and 86.25% in the "Very feasible" category. Practicality results obtained a percentage of 92.5% in the "Very practical" category. and effectiveness in getting complete test results of 91% with the qualification "Very effective". Thus, the resulting Webtoon-Based Digital Comic Learning Media in Theme 6 Subtheme 2 was declared valid, practical and effective for use as a learning tool and able to train critical thinking skills.

Keywords: *Digital Comic Media, Webtoon, Model (4-D)*

PENDAHULUAN

Pada era kemajuan teknologi, media pembelajaran menjadi salah satu pengaruh dan memiliki dampak besar terhadap perencanaan strategi pembelajaran. Pemilihan media dan strategi pembelajaran menjadi inovasi baru terhadap keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Sesuai dengan penjelasannya Pendidikan merupakan pondasi utama bagi

suatu bangsa dalam menentukan kemajuan kualitas sumber daya manusia melalui perubahan sikap, baik dari kecerdasan, keterampilan, serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Karena untuk menjadi bangsa yang maju itu pasti dibangun dan dikembangkan oleh seseorang yang berpendidikan, cerdas, dan juga terampil. Pendidikan akan membawa kemajuan bagi setiap individu atau seseorang untuk menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan yang berkualitas salah satunya didukung oleh pembelajaran secara formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar dan tempat bagi peserta didik untuk menuntut ilmu.

Sebagai unsur yang penting bagi dunia pendidikan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga dengan mudah dipahami oleh peserta didik serta dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran dilakukan agar media pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik juga semakin efektif dan efisien digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama guru dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas yang berdampak pada pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran di SD/MI Madinatussalam masih memanfaatkan benda-benda disekolah seperti globe, kerangka tubuh manusia, ataupun media gambar yang di print lalu ditempelkan ke kertas karton. Media pembelajaran digunakan apabila dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak setiap saat digunakan dalam proses pembelajaran, karena saat guru menjelaskan pembelajaran ada materi yang tidak harus memakai media. Biasanya guru menggunakan metode ceramah atau langsung bercerita.

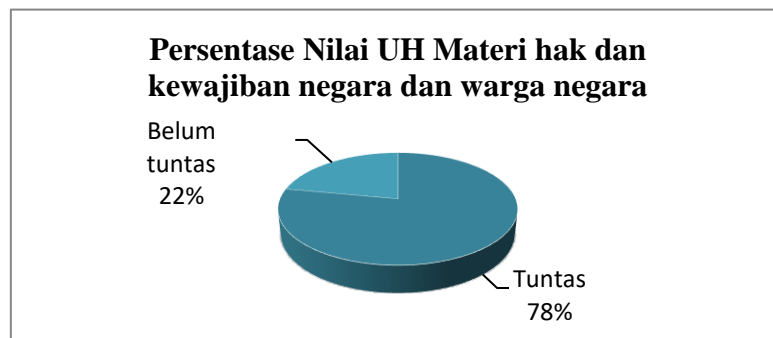
Selama proses pembelajaran berlangsung guru-guru di sekolah SD/MI Madinatussalam ada yang membuat media sendiri dan ada yang hanya memanfaatkan fasilitas media yang tersedia di sekolah. Media yang dibuat oleh guru seperti media gambar-gambar yang di print lalu ditempelkan di kertas karton kemudian dihias agar terlihat lebih menarik. Selain itu ada juga media dari kertas karton yang berbentuk 3D seperti kubus-kubus, balok, segitiga dll. Sebagai tempat untuk media-media ini biasanya guru membuat mading agar kelas bisa lebih terlihat lebih menarik. Dari sini dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan di SD/MI Madinatussalam belum sesuai dengan kebutuhan kelas, materi yang diajarkan, kondisi siswa, dan lingkungannya. Kondisi saat ini membuat guru untuk melakukan inovasi serta menyesuaikan diri terkait penggunaan teknologi yang ada untuk mendukung proses pembelajaran. Di samping itu dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang ini, media pembelajaran juga ikut merasakan dampak dari perkembangan teknologi masa kini.

Manfaat teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap terlaksananya proses kegiatan pembelajaran yang optimal khususnya pada media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru lebih mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu perlu adanya pengkajian ulang terhadap tatanan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai, 2019, h.3).

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 10 Oktober 2022 dengan Ibu Aniswaton Siregar, S.Pd.I melalui kegiatan wawancara guru kelas, guru mengatakan bahwa “media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran yakni media gambar yang di print saja. Namun media yang digunakan kurang efektif dalam menyampaikan materi Hak dan Kewajiban Negara dan Warga Negara yang terdapat di Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3. Karna biasanya menggunakan gambar-gambar yang ada pada buku atau gambar-gambar saya print lalu ditempelkan di kertas karton”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk pembelajaran tematik pernah dibuat oleh guru namun yang digunakan hanya seadanya melalui gambar-gambar saja.

Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan fakta bahwa terdapat sejumlah permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung diantaranya: (1) banyak siswa yang terlihat bosan dan pasif dalam mengikuti proses pembelajaran karena banyaknya cakupan materi dan perbedaan cara berfikir siswa yang membuat peserta didik sulit memahami penjelasan materi dari guru, (2) masih kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik meskipun guru sudah menggunakan model dan metode pembelajaran yang beragam, (3) masih terbatasnya bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terfokus pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari, (4) guru menggunakan media seadanya dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan tersebut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada penilaian Ulangan Harian (UH) materi hak dan kewajiban negara dan warga negara semester genap tahun ajaran 2022/2023 yang menyatakan bahwa dari 23 siswa kelas V terdapat 5 (22%) siswa yang nilainya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, sedangkan 18 (78%) telah mencapai nilai KKM.



Gambar 1. Diagram Penilaian UH PPKn Kelas V

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Pada permasalahan tersebut peneliti menerapkan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon*. Penerapan media komik digital berbasis *webtoon* dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi pembelajaran yang efektif, dan efisien. Hal tersebut akan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKn karena pembelajaran PPKn menggunakan media yang dapat didesain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran PPKn diperlukan media pendukung yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi peserta didik.

Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik digital berbasis *webtoon* dalam penelitian ini dikarenakan media komik digital berbasis *webtoon* sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan

hiburan kepada pada pembaca. Diharapkan dengan penggunaan media komik digital berbasis *webtoon* dapat meningkatkan pemahaman akan materi Hak dan Kewajiban Negara dan Warga Negara dan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.

Webtoon merupakan tampilan komik dalam bentuk web yang telah dikembangkan sejak tahun 2003 di Korea Selatan. Menurut Annisa Fitria Lestari (2020, h. 144) mendefinisikan *webtoon* merupakan sebutan bagi komik berbasis digital yang telah mengalami perubahan dari komik konvensional yang awalnya di sebut *manhwa* di Korea Selatan. Komik di Korea Selatan merupakan pengaruh dari Jepang, dimana akibat penggunaan ilegal dan krisis ekonomi pada tahun 1997 hingga 1998 membuat industri komik melemah. Bersamaan dengan perkembangan teknologi komunikasi yang pesat di Korea Selatan, berbagai perusahaan teknologi di Negara tersebut berusaha mencari cara baru menikmati komik dengan modifikasi digital dan dibentuklah *webtoon*.

Tujuan komik *webtoon* adalah untuk memudahkan para penggemar untuk membaca komik dengan sesuatu yang praktis yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa perlu meminjam atau membeli buku komik. Namun, dalam perangkat *webtoon* ini memuat berbagai komik *slice of life*, horor maupun komedi. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan situasi dan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan peramban internet dan bacaan komik dari pada buku pelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* untuk muatan pelajaran PPKn di kelas V agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran.

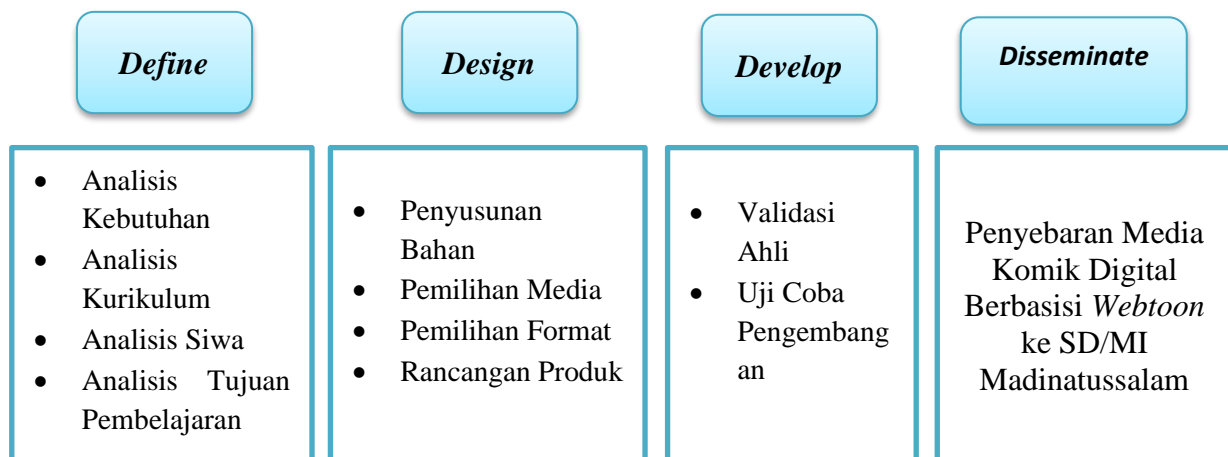
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* Pada Tema 6 Sub Tema 2 Kelas V SD/MI Madinatussalam". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Efektivitas dan Praktikalitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI Madinatussalam Tahun Ajaran 2022/2023.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan buat menciptakan suatu produk. *Research and Development* pada aspek pembelajaran berfungsi untuk menghasilkan suatu produk baru ataupun pembaruan kepada produk lama buat meningkatkan pembelajaran pada pendidikan sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa komik digital berbasis *webtoon* Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3 Kelas V. Prosedur penelitian ini mengaptasi model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Alasan peneliti memilih model 4D dikarenakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan saling keterkaitan dan terstruktur secara sistematis & terperinci. Artinya mulai dari tahapan pertama sampai akhir dalam penerapannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Keempat tahapan ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model penelitian lainnya. Sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan proses pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SD/MI Madinatussalam yang berada di Jln. Sidomulyo Pasar XI Dusun XIII, Desa Sei Rotan, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, kelas V SD/MI semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Prosedur dan rancangan penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media komik digital berbasis *webtoon* yang di angkat dari model-4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Adapun dibawah ini gambar dari tahap-tahap pengembangan model 4D sebagai berikut:



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Model 4D

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD/MI Madinatussalam Kecamatan Percut Sei Tuan Provinsi Sumatera Utara. Dalam kelas ini terdiri dari 33 siswa, penelitian ini dibantu oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator praktisi pendidikan dimana validator praktisi pendidikan merupakan guru kelas V SD/MI Madinatussalam, Sedangkan validator ahli media dan validator ahli materi adalah beberapa ahli validator yang memiliki keahlian dibidang menguji kevalidan media pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* yang peneliti kembangkan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam melakukan penelitian, dengan tujuan agar peneliti bisa memperoleh data yang sesuai dengan yang diinginkan. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berpedoman pada penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Hasil angket ahli media, angket ahli materi, dan angket tanggapan guru. Seorang peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan data dan informasi yang nantinya akan digunakan sebagai fakta pendukung untuk menjelaskannya. Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* ini, antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

Kegiatan dalam analisis data meliputi pengelompokan data menurut variabel dan jenis responden. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data ini bertujuan untuk mengolah data yang dihimpun dari analisis kualitatif yaitu observasi dan wawancara dan hasil analisis kuantitatif yaitu lembar instrumen validasi yang diberikan kepada ahli media/desain, materi dan Praktisi Pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD/MI Madinatussalam yang bertempat di Jln. Sidomulyo Pasar XI Dusun XIII, Desa Sei Rotan, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 di kelas V SD/MI Madinatussalam. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan dengan menggunakan model 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil yang diperoleh dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Tahap *Define* (Pendefinisian)

1. Analisis awal-akhir, menganalisis masalah yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon*.

2. Analisis kurikulum, diperoleh bahwa SD/MI Madinatussalam masih menerapkan pembelajaran kurikulum 2013, dengan materi pembelajaran yang diambil yaitu tema 6 subtema 2 pembelajaran 3.
3. Analisis siswa, sebagai pedoman awal untuk mengetahui karakteristik siswa yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya.





Tahap Design (Perancangan)

langkah-langkah perancangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* adalah membuat RPP, membuat naskah, membuat *Storyboard*, *Linert & Coloring*, *finishing* dan unggah ke situs *Webtoon*

Tahap Develop (Pengembangan)

merupakan tahap awal dalam memahami rencana yang telah dirancang menjadi sebuah produk berupa media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon*. Berikut tampilan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon*.

Tabel 1. Tampilan Media Komik Digital Berbaisi *Webtoon*

No	Tampilan	Keterangan
1.		<p>Prolog Prolog merupakan Tampilan awal pada komik digital yang terdiri dari cover, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran dan perkenalan tokoh.</p>
2.		<p>Episode 1 Episode 1 berisi percakapan antara ayu dan kiky membahas materi tentang hak dan kewajiban beserta contohnya di kehidupan sehari-hari.</p>
3.		<p>Episode 2 Episode 2 berisi tentang pembahasan mengenai materi yang terakit dengan hak dan kewajiban negara dan warga negara, beserta contohnya di kehidupan sehari-hari.</p>
4.		<p>Episode 3 Episode 3 berisi tentang ibu guru menjelaskan materi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.</p>

5.



Episode 4

Pada episode ini guru menjelaskan materi hak dan kewajiban serta mengkaitkannya dengan beberapa profesi yang berhubungan dengan hak dan kewajiban warga negara.

6.



Episode 5

Pada episode ini membahas mengenai beberapa macam profesi beserta hak dan kewajiban serta tanggung jawabnya masing-masing.

7.



Episode 6

Pada episode ini, materi hak dan kewajiban serta tanggung jawab di kaitkan dengan materi teks eksplanasi.

8.



Episode 7

Episode ini membahas gabungan dari seluruh materi mengenai hak dan kewajiban serta tanggung jawab warga negara di berbagai prosesi dan mengkaitkannya dengan hubungan sosial budaya.

9.



Episode 8

Pada episode ini berisi quiz yang akan di kerjakan siswa dari seluruh materi yang telah di bahas, quiz berjumlah 15 soal.

10



Episode 9

Episode ini merupakan episode terakhir yang dimana berisi jawaban soal kuis dan kesimpulan dari keseluruhan materi yang telah dibahas.

Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

1. Validasi ahli media





Validasi ahli media dilakukan dengan Dosen Prodi Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Said Iskandar Al Idrus, S.Si.,M.Si. Tahap ini dilaksanakan pada hari Senin 07 Agustus 2023 adapun hasil instrument dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$	Kriteria
Said Iskandar Al Idrus, S.Si.,M.Si	53	88,3%	Sangat Layak

Hasil penelitian validasi media pembelajaran memperoleh skor 53 dengan persentase hasil kelayakan 88,3%. Media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan. Hasil validasi media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* dari Bapak Said Iskandar Al Idrus, S.Si.,M.Si memperoleh persentase yang baik dan saran masukan.

Tabel 3, Perbaikan Validasi Ahli Media

Kritik dan saran	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
Tampilan baground pada komik masih telalu polos, sebaiknya menggunakan baground yang lebih menarik lagi agar tampilan komik lebih bagus dan menarik.		
Tampilan ekspresi pada watak tokoh pada komik masih terlalu kaku, sebaiknya lebih memperhatikan macam-macam bentuk ekspresi sesuai dengan dialog yang diperankan pada tokoh.		

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan Bapak Said Iskandar Al Idrus, S.Si.,M.Si. Maka media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* sudah diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli media secara langsung diruangan Dosen FMIPA, dapat disimpulkan bahwa penilaian dan saran yang diberikan dari validator memperoleh penilaian pada kriteria “Sangat Layak” dan layak diuji cobakan tanpa revisi.

2. Validasi ahli materi

Validasi materi dilakukan dengan Dosen Prodi Pendidikan Pra Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yaitu, pada tahap pertama oleh Bapak Waliyul Maulana Siregar S.Pd.,M.Pd. yang dilaksanakan pada hari Senin 31 juli 2023, validasi terhadap isi materi dan tata penulisan pada media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* dilakukan untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan oleh guru dan siswa. Validator melakukan penilaian dengan cara mengisi angket atau kuesioner berskala 1-5 yang telah disediakan. Adapun hasil instrumen pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Validator	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$	Kriteria
Waliyul Maulana Siregar S.Pd.,M.Pd	55	68,75%	Layak (dengan revisi)

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli Materi oleh Bapak Waliyul Maulana Siregar S.Pd.,M.Pd. Pada tahap pertama memperoleh skor sebanyak 55 dengan persentase hasil kelayakan adalah 68,75%. Media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* yang

dikembangkan termasuk “Layak” (dengan revisi). Adapun saran dari ahli Materi media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 5. Perbaikan Validasi Ahli Materi Tahap I

Bagian Penilaian	Perbaikan
Isi materi media pembelajaran komik digital berbasis <i>webtoon</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuaikan judul dengan KBBI 2. Sesuaikan KI dan KD 3. Tambahkan materi IPS mengenai ekonomi 4. Tujuan pembelajaran mengarah pada kegiatan berbasis HOTS.

Berdasarkan saran yang diberikan oleh Bapak Waliyul Maulana Siregar S.Pd.,M.Pd. maka media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* akan diperbaiki sesuai dengan saran dari validator ahli materi. Berikut validasi tahap kedua yang dilaksanakan pada hari Senin 07 Agustus 2023 validasi yang dilakukan secara langsung di kantor Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan. Berikut ini hasil instrumen validasi tahap kedua media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria
Waliyul Maulana Siregar S.Pd.,M.Pd	69	$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$ 86,25%	Sangat Layak

Hasil penelitian validasi materi media pembelajaran tahap kedua memperoleh skor 69 dengan presentasi hasil kelayakan 86,25% . Media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” digunakan tanpa revisi. Kedua hasil validasi ahli materi dari Bapak Waliyul Maulana Siregar S.Pd.,M.Pd. memperoleh persentase yang berbeda-beda. Setiap tahap validasi menunjukkan peningkatan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Setelah produk media pembelajaran direvisi, dilakukan validasi kedua. Hasil validasi kedua oleh ahli materi diperoleh persentase 86,25% yang termasuk kategori “Sangat Layak” atau media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* dapat digunakan tanpa revisi. Berikut adalah proses validasi terhadap isi materi pada media pembelajaran.

Tabel 7. Perbaikan Validasi Ahli Materi Tahap II

Saran: Sesuaikan judul dengan KBBI

SEBELUM REVISI



SESUDAH REVISI



Saran: Sesuaikan KI dan KD

SEBELUM REVISI

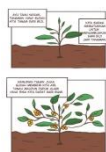


SESUDAH REVISI



Saran: Tambahkan materi IPS mengenai ekonomi

SEBELUM REVISI



SESUDAH REVISI



Saran: Tujuan pembelajaran mengarah pada kegiatan berbasis HOTS.

SEBELUM REVISI



SESUDAH REVISI



3. Validasi Ahli Praktisi Pendidikan

Guru kelas atau praktisi pendidikan berperan dalam menilai/menguji berupa media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon*. beberapa komponen yang dinilai yakni aspek tampilan, penyajian materi, dan bahasa. Validasi ini dilakukan dengan satu tahapan langsung dengan memperoleh penilaian pada kriteria “Sangat Layak”, yang dilaksanakan secara langsung di SD/MI Madinatussalam bersama Ibu Aniswaton Siregar, S.Pd.I pada hari Jum’at 11 Agustus 2023. Berikut adalah hasil penilaian dari wali kelas V-4 SD/MI Madinatussalam:

Tabel 8. Hasil Praktikalitas Guru

Validator	Total Skor	Persentase $P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$	Kriteria
Aniswaton Siregar S.Pd.I	74	92,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas menyatakan validasi praktisi pendidikan oleh guru kelas v-4 SD/MI Madinatussalam diperoleh nilai total dengan persentase 92,5%, termasuk dalam kategori “Sangat Layak” atau media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi. Maka dapat disimpulkan dari hasil validasi seluruh para ahli dan guru kelas dengan rekapitulasi penilaian final terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Validasi Produk

No	Validator	Nama	Hasil Validasi	
			Persentase Akhir	Kategori
1.	Ahli Media	Said Iskandar Al Idrus, S.Si.,M.Si	88,3%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	Waliyul Maulana Siregar S.Pd.,M.Pd	86,25%	Sangat Layak
3.	Guru Kelas	Aniswaton Siregar S.Pd.I	92,5%	Sangat Layak
Rata-rata Persentase Kategori			89,0%	Sangat Layak

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa prsentase validasi produk secara keseluruhan adalah 89,0% dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran memiliki kualitas yang baik dari segi desain atau tampilan, teknologi, materi maupun penggunaan.

4. Deskripsi Hasil Uji Coba Tes

a. Uji validitas tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 20 butir soal yang dinyatakan valid berdasarkan hasil perhitungan validitas. Berdasarkan uji coba instrumen tes diketahui

bahwa 20 soal dinyatakan valid, sebagai instrumen penelitian ditunjukkan pada tabel 4.9 di bawah ini:

Tabel 11. Kategori Validitas Tes

No	Kategori Validitas Tes	Nomor Soal
1.	Valid	1, 2, 5, 6, 7, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
2.	Tidak Valid	3, 4, 9, 11, 12

b. Uji reliabilitas

Uji penelitian ini dilakukan bertujuan agar instrumen dapat dipercayai sebagai alat pengumpulan data. Karena instrumen ini sudah baik dan dapat dipercayai serta diandalkan. Tes ditetapkan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha > dari 0.6 dan < dari 1, hasil reliabilitas tes secara umum dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Coba Realibitas

Variabel	R ₁₁	Keterangan
Hasil Belajar	0,898	Reliable

c. Hasil belajar siswa

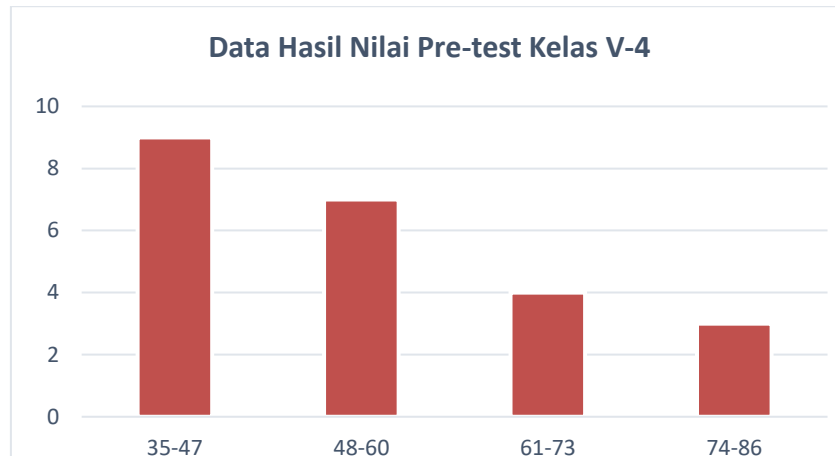
Berdasarkan data *Pre-test* di kelas V-4 diketahui siswa mempunyai rata-rata 52,8%. Dari perolehan nilai *Pre-test* siswa, peneliti menyimpulkan ketuntasan belajar belum terpenuhi. Sedangkan pada data *Post-test* pada kelas V-4 diketahui mempunyai rata-rata 83,47% sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan. Sedangkan pemahaman siswa terhadap kompetensi dasar pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* menyebabkan hasil belajar siswa meningkat pada kelas V-4 SD/MI Madinatussalam.

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* yang dikembangkan. Setelah diadakan *Pre-test* hasil belajar siswa di kelas V-4 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 80 dan nilai terendah adalah 35 dari nilai maksimum 100, maka daftar distribusi frekuensi dan grafik hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 14. Data Nilai *Pre-test* Kelas V

No	Nilai	Frekuensi
1.	35-47	9
2.	48-60	7
3.	61-73	4
4.	74-86	3
Jumlah	1.215	23
Rata-rata	52,8%	

Lebih jelasnya digambarkan pada diagram berikut:



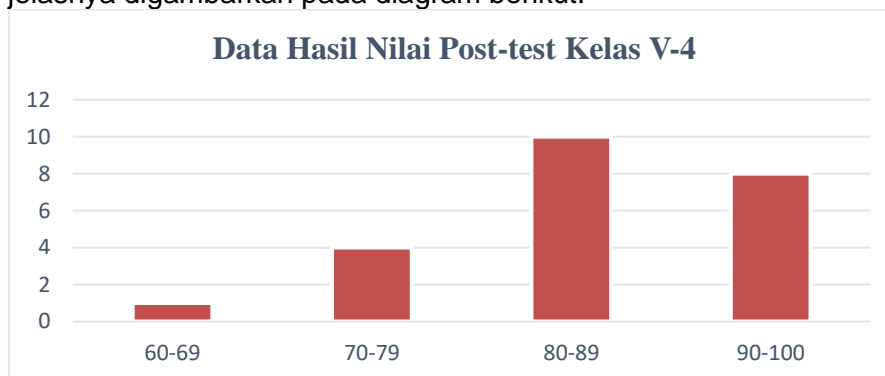
Gambar 1. Diagram Data *Pre-test* Kelas V

Post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* yang dikembangkan. Hasil belajar *Post-test* siswa kelas V-4 yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 60 dari nilai maksimum 100, maka daftar distribusi frekuensi dan grafik hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 15. Data Nilai *Post-test* Kelas V

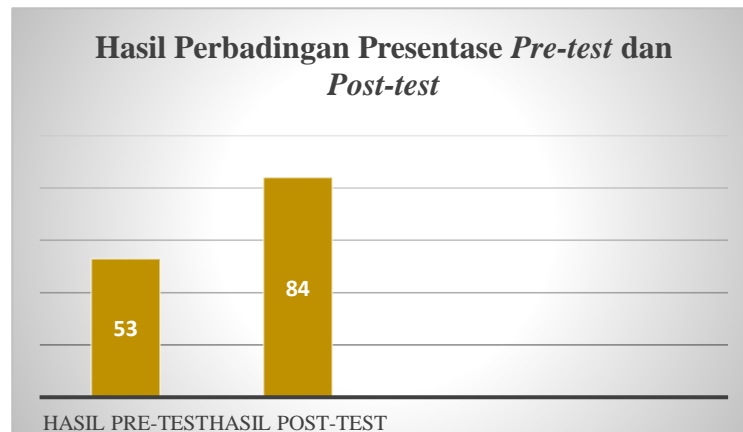
No	Nilai	Frekuensi
1.	60-69	1
2.	70-79	4
3.	80-89	10
4.	90-100	8
Jumlah	1.920	23
Rata-rata	83,47%	

Lebih jelasnya digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Data *Post-test* Kelas V

Berdasarkan hasil dari *Post-test* dan *Post-test* yang dilakukan di kelas V-4 menunjukkan hasil dari jumlah 23 orang peserta didik yang mengikuti *Post-test* terdapat 20 peserta didik yang belum tuntas mendapat nilai dibawah KKM yaitu 75 dan yang tuntas hanya 3 peserta didik yang mendapat nilai diatas 75, sedangkan pada hasil *Post-test* terdapat 21 peserta didik yang tuntas mendapat nilai diatas 75 dan 2 peserta didik yang mendapat nilai dibawah 75 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut diagram hasil *Post-test* dan *Post-test*.



Gambar 3. Diagram Data Hasil Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

Tahap berikutnya untuk melihat keefektifan ketuntasan kelas pada materi yang terdapat pada media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{n}{N} \times 100\%$$

(Arikunto, 2012, h. 8)

$$S = \frac{21}{23} \times 100$$

$$S = 91\%$$

Berdasarkan perhitungan ketuntasan kelas diatas diperoleh persentase keefektifan media yaitu sebesar 91% dengan kriteria ketuntasan 81%-100% dikategorikan sangat efektif, dengan demikian keefektifan media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kelayakan Produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon*

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3 untuk kelas V di SD/MI Madinatussalam dikembangkan menggunakan model 4D. Pada tahap **define** peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas V SD/MI Madinatussalam. Berdasarkan hasil wawancara yang didapat, dapat dianalisis bahwa saat ini pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada gurunya seperti ceramah dan tanya jawab. Selanjutnya pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan pengamatan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan. Selanjutnya pada tahap analisis siswa, peneliti melakukan pengamatan karakteristik belajar siswa kelas V SD/MI Madinatussalam dengan tujuan mengetahui karakter siswa kelas V SD/MI Madinatussalam yang akan menjadi panduan peneliti untuk pembuatan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon*.

Selanjutnya tahap **design** peneliti membuat media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* berbantuan software Adobe Photoshop CS6 dan aplikasi *webtoon*. Peneliti membuat media komik digital berbasis *webtoon* menggunakan software Adobe Photoshop CS6 untuk membuat dan mendesain media komik berbasis *webtoon* dengan menggunakan objek dasar berupa sketsa (storyboard) komik, kemudian merangkai seluruh sketsa komik dan dilakukan tahapan colouring yaitu fill colour atau mewarnai seluruh gambaran komik, setelah selesai peneliti mengupload media komik kedalam aplikasi *webtoon*. selanjutnya tahap **development** yang merupakan tahap awal memahami rancangan yang telah dirancang menjadi sebuah produk media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 3. Setelah media pembelajaran selesai, selanjutnya peneliti melakukan uji kelayakan produk yaitu uji validitas dari ahli desain dan teknologi, ahli materi dan ahli praktisi pendidikan.

Pada kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan pada ahli desain media dan teknologi dan ahli materi. Pada

tahap penilaian yang dilakukan oleh ahli desain tampilan dan teknologi media pembelajaran, dan ahli materi peneliti menggunakan penilaian dengan skala likert yang memiliki rentang 1-5, dapat dilihat pada tabel 3.9 yaitu kriteria skala likert yang terdapat pada bab III. Dimana hasil persentase skor data dikonversikan berdasarkan kategori perhitungan skor dengan menggunakan rumus dibawah ini:

Tabel 16. Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
83%-100%	Sangat Layak
63%-82%	Layak
44%-62%	Cukup Layak
25%-43%	Kurang Layak

(Sumber : Arikunto, 2017, h. 41-50)

Beberapa tahapan validasi produk yang dilakukan pertama, pada validasi ahli desain dan teknologi terdapat 12 butir pernyataan dengan aspek penilaian yaitu aspek tampilan, kegrafikan, dan kebahasaan, sehingga dari hasil validasi desain dan teknologi diperoleh jumlah skor 53 dari total skor 60 dengan persentase sebesar **88,3%** dengan kategori **"Layak"**.

Kedua, validasi ahli materi pembelajaran tahap I terdapat 16 butir pernyataan dengan aspek penialain meliputi aspek KI,KD, tujuan pembelajaran, relevansi materi dan kebahasaan, sehingga dari hasil validasi ahli materi pembelajaran tahap I diperoleh dengan jumlah skor 55 dari total skor 80 dengan persentase sebesar 68,75% dengan kategori "layak dengan revisi". Setelah itu peneliti melakukan validasi materi tahap II sejalan dengan saran dari ahli materi yakni dengan perolehan jumlah skor 69 dengan persentase sebesar **86,25%** dengan kriteria **"Sangat Layak"**.

Dari hasil penilaian validator ahli desain tampilan dan teknologi yang dilakukan oleh Bapak Said Iskandar Al Idrus, S.Si.,M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komputer FMIPA UNIMED dan validator ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Waliyul Maulana Siregar, S.Pd.,M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNIMED. Hasil penilaian validasi ahli desain dan teknologi, dan ahli materi diperoleh 88,3% dan 86,25% dangan kualifikasi sangat layak diimplementasikan tanpa adanya revisi. Kriteria mengacu pada tabel 3.7 mengenai validitas produk ajar. Tabel tersebut memaparkan jika nilai komulatif pada persentase 81%-100% maka produk termasuk kedalam kualifikasi sangat layak. Maka dari kualifikasi tersebut media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* ini sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Praktikalitas Produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon*

Dalam mengukur kepraktisan dari produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* ini dapat dilihat dari validasi yang diberikan oleh validator Ibu Aniswaton Siregar, S.Pd.I pada tanggal 11 agustus 2023 selaku guru kelas. Pada tahap penilaian yang dilakukam oleh ahli kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* menggunakan penialain dengan skala likert yang memiliki rentang 1-5, yaitu:

Tabel 17. Kriteria Skala Likert

NO	Kriteria	Skor
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Kurang Layak	2
5	Tidak Layak	1

(Sumber: Widoyoko, 2014)

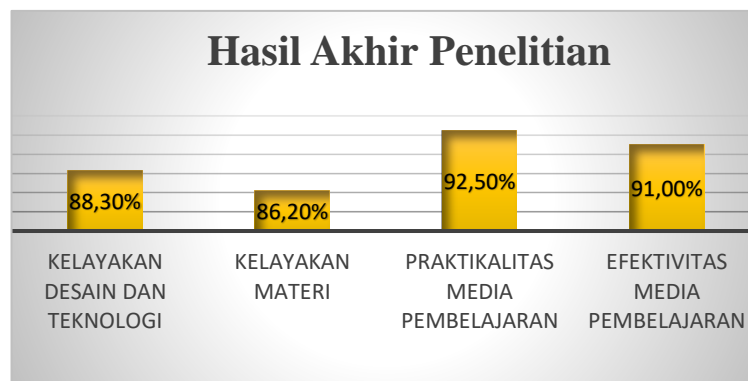
Dimana peneliti memberikan angket dengan 16 pernyataan yang berisi dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan, materi, bahasa dari angket ahli praktisi pendidikan memperoleh

persentase **92,5%** yang termasuk kategori “**Sangat Layak**”. Setelah didapat penilaian dari ahli praktisi pendidikan lalu media pembelajaran menggunakan komik digital berbasis *webtoon* diuji cobakan kepada siswa.

Efektivitas Produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon*

Pada tahap uji coba kepada siswa dimana peneliti melakukan uji coba produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon*. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba dengan menampilkan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* serta mendemonstrasikan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* tersebut sebanyak dua kali pertemuan. Untuk pertemuan pertama, peneliti melakukan pengenalan produk Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* kepada siswa tentang tampilan komik, tata cara penggunaan dan isi yang ada didalam media tersebut dan pemberian *pre-test*. Pertemuan kedua, peneliti mulai melakukan pembelajaran dengan memberikan materi melalui Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* dan latihan. Selanjutnya peneliti memberikan *post-test* kepada siswa kelas V SD/MI Madinatussalam.

Tahap selanjutnya *disseminate* pada tahap ini peneliti mempersiapkan media pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* tersebut peserta didik, setelah selesai peneliti meminta peserta didik mengulang kembali penggunaan dan materi serta soal yang ada di media pembelajaran tersebut. Berdasarkan keterangan dari siswa tersebut mereka mudah memahami pelajaran yang terdapat di Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* tersebut. Adapun rangkuman dari semua hasil penelitian dan pengembangan dapat dilihat dari diagram berikut:



Gambar 4. Diagram Hasil Akhir Penelitian

Pada keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada saat sebelum dan sesudah Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* di kelas V. Dari kegiatan *pre-test* yang dilakukan peneliti di kelas V SD/MI Madinatussalam terdapat 20 soal test yang dilakukan oleh 23 peserta didik. Dari hasil tersebut banyak terdapat peserta didik yang tidak memahami materi pembelajaran. Dari 23 orang peserta didik hanya 3 peserta didik yang tuntas dalam hasil *pre-test* yang dilakukan, itu menandakan guru belum berhasil dalam menyampaikan materi pada tema subtema 2 pembelajaran 3. Namun sebelum dilakukannya kegiatan *post-test* peneliti memvalidasi soal tes dengan rumus *product moment correlation*, dari 25 soal yang divalidasi terdapat 20 soal yang valid, maka untuk soal test posttest peneliti menggunakan 20 soal yang telah valid. Maka dari kualifikasi tersebut Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 6 subtema 2 pembelajaran 3.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa validasi desain dari ahli desain sebesar 88,3% kategori “Sangat Layak”. Sedangkan validasi materi dari ahli materi memperoleh

persentase 86,2% kategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil praktikalitasmedia Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Webtoon* oleh siswa dan guru kelas V-4 memperoleh persentase 92,5% kategori “Praktis”. Adapun pada saat pemberian *pre-test* dan *post-test* diperoleh 91% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari kualifikasi tersebut media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun saran terkait penelitian ini adalah agar media komik digital berbasis *webtoon* dapat digunakan oleh guru sebagai referensi dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Fitriana, (2020). *Line Webtoon* Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Volume 6 Nomor 2, h. 134-148.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Rajawali Press.
- Apiek Gandamana, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Berbasis *Scientific* Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. Vol. 18, h. 36-45.
- Nandang Hidayat, dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Komik *Webtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Simbiosis IV*, Madiun. Vol. 4, h. 318-324.
- Salsabila Qoiruni, (2022). Pengembangan Komik Digital untuk Pengamalan Nilai-nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *JPGSD*. Volume 10 Nomor 4. 792-803. Universitas Surabaya.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung; SBAIgensindo.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta.
- Widoyoko, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta:Prenadamedia.
- Yuliana, dkk,. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), h. 135-146.