

Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD Negeri 107405 Sei Rotan

Putri Mayang Sari¹, Apiek Gandamana², Irsan³, Putri Afriadi⁴, Try Wahyu Purnomo⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: putrimayang.sari1908@gmail.com

Abstrak

Pengembangan Media *E-Comic* ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan, kepraktisan, dan keefektivan dari produk yang dikembangkan yaitu media elektronik Komik. Metode *research & development* terdapat 5 tahapan penelitian yaitu analisis, desain, pengembangan, pengimplementasian dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, angket dan tes. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk yaitu Media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan hasil validasi dari media sebesar 82,35% dan materi sebesar 81%. Media juga diuji kepraktisannya oleh guru kelas IV SD Negeri 107504 Sei Rotan dengan nilai 86% yang menyatakan bahwa media Sangat Praktis dan media dinyatakan efektif dengan hasil tes peserta didik yang meningkat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dihasilkan dinyatakan layak, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *Media, E-Comic, Problem Based Learning, ADDIE*

Abstract

The development of E-Comic Media aims to find out the feasibility, practicality and effectiveness of the product being developed, namely comic electronic media. The research & development method has 5 research stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection techniques used are observation, questionnaires and tests. This research and development produced a product, namely E-Comic Media based on the Problem Based Learning learning model in Pancasila education subjects with validation results from media of 82.35% and material of 81%. The media was also tested for its practicality by the fourth grade teacher at SD Negeri 107504 Sei Rotan with a score of 86% which stated that the media was Very Practical and the media was declared effective with increasing student test results. Based on this, it can be concluded that the E-Comic Media based on the Problem Based Learning learning model in Pancasila education subjects produced is declared feasible, practical and effective for use as learning media in schools.

Keywords: *Media, E-Comic, Problem Based Learning, ADDIE*

PENDAHULUAN

Sujana (2020, h. 2) mengatakan bahwa pendidikan saat ini telah berada dalam lingkup pembelajaran Abad ke-21, yang dimana pada Abad ini kemajuan pada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah berkembang secara pesat sebagai aspek pendukung dalam kehidupan sehari – hari. Tidak dapat dipungkiri bahkan anak – anak yang

masih di jenjang Sekolah Dasar sudah mampu mengaplikasikan sebuah *gadget* dengan mudah. Dalam memenuhi komponen yang harus dimiliki peserta didik, pendidik memiliki tanggung jawab dalam pembentukan karakter Abad ke-21 pada peserta didiknya.

Media pembelajaran merupakan susunan studi terstruktur dari alat bantu untuk melengkapi pembelajaran dengan guna membantu memperjelas materi pembelajaran yang sedang dibawakan dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran lebih mudah. Sehingga media pembelajaran dapat dikatakan juga sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan menarik.

Adapun dalam penerapannya media pembelajaran memiliki beberapa contoh yang mudah diterapkan yaitu: buku cerita, media poster, majalah, foto, grafik, video animasi, recorder listening, dan lain – lain. Peserta didik pada jenjang SD memiliki waktu fokus yang hanya berkisar selama 15 menit, sehingga dibutuhkan media pembantu untuk diterapkan dalam penjelasan materi yang ada di sekolah tanpa membuat rasa bosan pada peserta didik. Agar pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pendidikan Abad ke-21 peneliti mengembangkan media pembelajaran pendukung yang dinamakan *E-Comic*.

E-Comic diambil dari kata "*electronic comic*" atau komik yang dapat diakses secara online menggunakan internet. Komik adalah cakupan gagasan gagasan yang telah dirangkum dalam bentuk gambar animasi, gambar nyata dan ilustrasi untuk menyampaikan secara lebih menarik dari rangkuman gagasan tersebut. Menurut Riwanto & Wulandari (2018, h. 15) bahwa komik adalah susunan gambar yang memiliki urutan yang telah ditentukan yang dimana pada setiap gambar memiliki cakupan tokoh yang memiliki karakter dalam rangkaian cerita dengan tujuan untuk menghibur pembaca dengan penyampaian pesan didalamnya. Adapula yang mengatakan bahwa komik adalah sebuah cara untuk menyampaikan suatu cerita pendek dengan menggunakan media gambar sebagai penguat karakter yang dimana pada pembuatan karakter tokoh dibuat sedetail mungkin untuk memenuhi kebutuhan penyampaian cerita.

Rangkuman hasil nilai harian peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV-B SD Negeri 107405 Sei Rotan T.A 2023/2024, menyatakan bahwa peserta didik di SD Negeri 107405 tersebut masih memiliki banyak kekurangan dalam pemahaman teori yang memberikan efek jenuh pada peserta didik. Bahkan 62,5% peserta didik mengakui bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mereka kesulitan dalam pemahaman teori yang terlalu banyak sehingga mendorong mereka untuk terus membaca, sedangkan bahan ajar peserta didik masih terlalu monoton tanpa gambar atau bentuk peralihan apapun sehingga peserta didik merasa sangat jenuh saat belajar.

Terkait permasalahan diatas maka peneliti berpendapat bahwa penerapan *E-Comic* sangat cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan bantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* peserta didik dapat lebih cepat dalam memahami pembelajaran dengan merubah suasana pembelajaran menjadi menantang dan menyenangkan agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengembangan *E-Comic* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan".

METODE

Jenis penelitian Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning*. Penelitian ini memfokuskan di kelas IV-B Negeri 107405 Sei Rotan. Hasil produk dari penelitian ini akan menjadi media pembelajaran yang mudah dan efektif digunakan peserta didik di kelas IV-B SD Negeri 107405 Sei Rotan. Tempat penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 107405 Sei Rotan yang beralamat di Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara di kelas IV-B Subjeknya adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan objek penelitian adalah pengembangan media

pembelajaran *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *Comic Strip Maker* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila BAB 5 pembelajaran 2 bentuk pelaksanaan gotong royong di kelas IV-B SD Negeri 107405 Sei Rotan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrument kusioner, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kusioner, dan tes. Wawancara sering digunakan sebagai pengumpul data dengan komunikasi dua arah yang dilakukan. Kuisoner digunakan untuk memahami kebutuhan dari pendidik dan peserta didik tentang e-comic, mendapatkan data mengenai kualitas desain dari produk *E-Comic* yang dikembangkan. Tes digunakan untuk sebagai alat ukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *E-comic* yang dikembangkan oleh peneliti untuk peserta didik.

Teknik analisis data adalah tahap menyusun dan menemukan data berdasarkan wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi. Analisis berfungsi untuk membuat kesimpulan data yang telah didapatkan pada penelitian. pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Analisis Data Validasi

Teknik yang digunakan untuk menganalisis *E-Comic* yaitu deskriptif kualitatif sebagai kelayakan e-comic berdasarkan hasil yang dikembangkan sesuai dengan skala likert. Skor analisis data validasi instrumen dipaparkan sebagai berikut:

Tabel Skor Kelayakan *E-Comic*

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat kurang layak/ sangat kurang baik/ sangat kurang sesuai/ sangat kurang menarik/ sangat tidak setuju/ sangat kurang bermanfaat/ sangat kurang memotivasi
2	Skor 2	Kurang layak/ hampir tidak setuju/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang sesuai/ kurang menarik/ kurang paham/ kurang layak/ kurang bermanfaat/ kurang memotivasi
3	Skor 3	Cukup Layak/ kadang-kadang/ netral/ cukup setuju/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup mudah/ cukup menarik/ ragu-ragu/ cukup bermanfaat/ cukup memotivasi
4	Skor 4	Layak/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ mudah/ Setuju/ bermafaat/ cukup/ memotivasi
5	Skor 5	Sangat layak/ selalu/ sangat positif/ sangat setuju/ sangat baik/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi

Sumber : (Sugiyono, 2018,h. 93)

Berdasarkan hasil rata-rata dari ahli desain pembelajaran dan ahli materi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rerata Skor (RS)} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}}$$

Sumber : (Widyoko, 2014, h. 110)

Berdasarkan rerata yang diperoleh dikonveksikab ke skala lima. (Widyoko, 2014, h. 110) mengemukakan bahwa penentuan jarak interval (i) dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Jarak Interval (I)} = \frac{\text{Skor Tertinggi Skor Terendah} - 5 - 1}{\text{Jumlah Kelas Interval}} = \frac{5 - 1}{5}$$

Sumber : (Widyoko, 2014, h. 110)

skor tertinggi ideal dalam skala = 5 sangat layak
 skor terendah ideal dalam skala = 1 tidak layak
 jumlah kelas interval = 5 tidak layak sampai tidak layak

Penilaian dari persentase *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *Comic strip maker* dapat dilihat di bawah ini:

Rata-rata skor jawaban	Kategori
>4.2 – 5.0	Sangat layak
>3.4 – 4.2	Layak
>2.6 – 3.4	Cukup layak
>1.8 – 2.6	Kurang layak
1.0 – 1.8	Tidak layak

Kelayakan materi dapat dihitung menggunakan rumus yaitu :

$$\text{Persentase Rerata Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Tiap Kriteria}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Untuk memahami kelayakan *E-Comic* sesuai pengelompokan ahli desain pembelajaran dan ahli materi dipaparkan dalam bentuk data kualitatif. Menurut (Arikunto, 2017, h. 35) yaitu pada tabel berikut:

No	Rentang Persentase Skor	Interval Skor	Klasifikasi Validitas
1	81% - 100%	81-100	Sangat Layak
2	61% - 80%	61-80	Layak
3	41% - 60%	41-60	Cukup Layak
4	21% - 40%	21-40	Kurang Layak
5	0 - 20%	0-20	Tidak Layak

Sumber :(Arikunto, 2017, h. 35)

E-Comic berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *Comic Strip Maker* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikaitkan kelayakan jika hasil persentasi tercapai pengelompokan dengan kategori yang telah ditentukan.

Analisis Data Praktikalitas *E-Comic* (Pendidik)

Pada praktikalitas *E-Comic* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *Comic strip maker* dikembangkan menggunakan angket untuk pendidik dan respon peserta didik di kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan.

Terdapat skala penilaian praktikalitas *E-Comic* sesuai praktisi pendidik dan peserta didik. Pada skala terdapat 5 pilihan jawaban diperoleh dari angket, adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$\text{Persentase Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber :(Arikunto, 2017, h. 47)

Maka interval dan kriteria respon pendidik dan peserta didik yang disajikan sebagai berikut :

No	Persentase (%)	Kategori
1	$0 \leq P < 20$	Sangat Tidak Praktis
2	$20 \leq P < 40$	Kurang Praktis
3	$40 \leq P < 60$	Cukup Praktis

4	$60 \leq P < 80$	Praktis
5	$80 \leq P < 100$	Sangat Praktis

Sumber : (Arikunto, thn 2014, hal. 47)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang akan dikembangkan ialah media E-Comic pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang dimana materi yang dibahas ialah materi BAB 5 Suka Bergotong Royong. Adapun pada penelitian ini menggunakan tahapan teori ADDIE yaitu: tahap awal Analyze (menganalisis), tahap kedua Design (mendesain), tahap ketiga Development (Mengembangkan), tahap keempat Implement (mengimplmentasi), tahap kelima Evaluation (mengevaluasi produk).

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap awal dari penelitian ini ialah menganalisis kebutuhan yang diperlukan di lingkungan yang akan di teliti. Pada penelitian ini ialah analisis kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah, analisis materi dan kurikulum yang berjalan disekolah, dan juga menganalisis perkembangan kognitif peserta didik, agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan yang akan disediakan. Adapun hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut

Analisis kebutuhan guru Guru mengakui bahwa tidak cukup waktu un tuk dapat menerapkan variasi media pembelajaran pada proses belajar mengajar terlebih pada mata pelajaran pendidikan pancasila karena mata pelajaran ini adalah mata pelajaran baru yang diterapkan di sekolah sehingga guru belum bisa menyesuaikan berjalannya pembelajaran dengan media yang seharusnya diterapkan pada mata pelajaran tersebut. Peserta didik yang hanya berfokus pada pembelajaran yang monoton tersebut pun sering merasa jenuh sehingga dalam pembelajaran mereka kerap merasa tidak fokus dan menimbulkan rasa malas akan membaca yang memberikan efek semakin kurang pemahannya peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung sehingga peserta didik memiliki minat belajar yang kurang

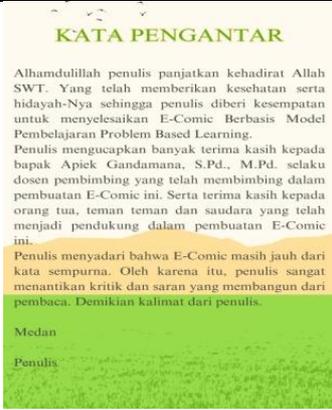
Analisis materi ialah suatu proses pemahaman materi yang digunakan di kelas yang akan diteliti sehingga peneliti memiliki paham yang sama dengan pengajar. Dan analisis kurikulum adalah suatu proses pemahaman kurikulum apa yang telah diterapkan di sekolah sehingga peneliti mampu menyesuaikan target penelitian dengan kurikulum yang tepat. Peserta didik dituntut untuk dapat memahami secara baik mengenai pengertian gotong royong dan penerapannya dalam kehidupan sehari – hari sehingga peserta didik dapat memberikan contoh – contoh yang konkrit tentang gotong royong tersebut. Peserta didik juga dituntut untuk memahami terkait konsep saling berbagi kepada teman, saudara, keluarga dan masyarakat dan mampu memberikan contoh terkait saling berbagi

Analisis kognitif peserta didik ialah suatu kegiatan mencari tahu perkembangan aspek kognitif peserta didik yang akan diteliti sehingga memberikan respon yang sesuai dengan yang diharapkan pada penelitian. Memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dan memberikan respon baik terhadap penelitian yang berjalan. Sehingga analisis ini digunakan untuk mengetahui kapasitas peserta didik yang akan diteliti sehingga teori dan aplikasi yang akan dilaksanakan sesuai dengan peserta didik

2. Tahap *Design* (Desain)

Media *E-Comic* yang peneliti kembangkan akan menggunakan materi pembelajaran Suka Bergotong Royong yaitu pada BAB 5 buku Pendidikan Pancasila. Peneliti merangkup seluruh materi yang ada di BAB 5 tersebut dengan materi sebanyak 4 Sub – Bab yang pada setiap Sub – Bab nya memiliki pembahasan masing – masing di dalam *E-Comic* yang peneliti buat. Kreasi media menggunakan aplikasi yang telah ditentukan yaitu *Comic Strip Maker* yang dibentuk berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning*. *E-Comic* dirancang dengan desain.

Hasil Desain E-Comic

No.	Gambar	Keterangan
1.		Cover Comic
2.		Sub – Cover
3.		Kata Pengantar

4.		Daftar Isi
5.		Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini desain *E-Comic* direalisasikan dengan bentuk *Flip Book*. Pada tahap ini pula produk *E-Comic* di validasi oleh ahli yang paham, untuk memastikan kesempurnaan dalam *E-Comic*.

A. Validasi Ahli

Validasi ialah suatu proses penilaian keefektifan media yang diciptakan untuk memastikan media dan materi yang digunakan dapat sesuai dengan target penelitian (sampel penelitian), dan dapat diterima oleh target penelitian (sampel penelitian). Adapun Ahli yang akan memberikan validasi pada media *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* ini ialah:

Tabel Nama – Nama Validator

No.	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	Melly Br Bangun, S.Kom., M.Kom.	Dosen Ilmu Komputer	Validator Media <i>E-Comic</i>
2.	Oksari Anastasya Sihalo, M.Pd.	Dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	Validator Materi <i>E-Comic</i>

a) Validasi Materi *E-Comic*

Tahap pertama yang dilakukan ialah validasi materi untuk memastikan materi yang dipakai sesuai dengan pembelajaran dan kriteria kognitif peserta didik, yang dimana validator yang akan memberikan penilaian ialah Ibu Oksari Anastasya Sihalo, M.Pd. dari dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Berikut hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi :

Tabel Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Pertama

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Jumlah Skor Per Aspek
Materi	11	40
Kebahasaan	4	15
Penyajian	3	14
Tampilan Menyeluruh	1	4
Jumlah Seluruhnya	19	77
Jumlah Presentase	$77/95 \times 100\% = 81\%$ (Sangat Layak)	

Dengan keterangan saran yang diberikan ialah “mohon perhatikan tujuan / capaian pembelajaran dengan isi materi”. sehingga kesimpulan pada validasi pertama ialah “Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai aturan.

Pada surat pengantar telah dinyatakan bahwa *E-Comic* valid untuk digunakan namun harus dilakukan sedikit revisi, setelah peneliti merevisi materi, validator memberikan izin untuk menggunakan media dan memberikan tanda tangan valid pada materi *E-Comic*.

b) Validasi Media *E-Comic*

Tahap selanjutnya ialah melaksanakan validasi media untuk memastikan media yang akan digunakan sesuai dengan materi yang ada, dan memastikan bahwa media layak untuk digunakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan. Validator yang akan memvalidasi media *E-Comic* peneliti ialah ibu Melly Br Bangun,S.Kom.,M.Kom. Dosen ilmu Komputer. Berikut hasil rekapitan validasi media:

Tabel Rekapitan Hasil Validasi Pertama

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Jumlah Skor Per Aspek
Desain Cover	4	15
Desain Pesan Teks	4	16
Desain Pesan Gambar	4	14
Materi Ajar	5	19
Jumlah Seluruhnya	17	64
Jumlah Pesentase	$64/85 \times 100\% = 75\%$ (Layak)	

Dengan komentar yang diberikan oleh validator yaitu:

- Font pada canva diperhatikan kembali
- Peletakan gambar lebih dirapikan dan disama-ratakan
- Narasi harus tetap ada
- Balon percakapan disesuaikan diatas kepala karakter

Validator memberikan kesimpulan pada hasil revisi yaitu:”Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai aturan”. Adapun perubahan pada pelaksanaan revisi yang dilakukan dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel Revisi Media Pertama



Sehingga peneliti melaksanakan revisi kembali terhadap media *E-Comic* yang akan digunakan. Dengan hasil revisi yaitu sebagai berikut:

Tabel Rekap Hasil Validasi Media Kedua

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Jumlah Skor Per Aspek
Desain Cover	4	17
Desain Pesan Teks	4	16
Desain Pesan Gambar	4	16
Materi Ajar	5	21
Jumlah Seluruhnya	17	70
Jumlah Presentase	70/85 x 100% = 82,35% (Sangat Layak)	

Dengan komentar dari validator yaitu; "Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan sedikit revisi penulis dan pengaturan balon percakapan". Validator memberikan kesimpulan "Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi" kepada media *E-Comic*. Sehingga *E-Comic* dapat digunakan untuk penelitian di sekolah dasar.

c) Validasi Ahli Tes

Validasi yang dilakukan pada tahap ini merangkum 2 tahapan yaitu pada tahap pertama validasi dosen ahli terhadap soal yang telah dibuat, lalu validasi uji peserta didik tingkat kelas tinggi untuk memastikan soal tidak terlalu rumit untuk dipahami dan sesuai kepada target penelitian.

Validasi dosen ahli tes akan dinilai oleh Bapak Husna Parluhutan Tambunan, S.Pd.,M.Pd. Sebagai dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Berikut hasil rekapan validasi tes yang telah terlaksana:

Tabel Rekapan Hasil Validasi Tes

Aspek	Jumlah Butir Indikator	Jumah Skor Per Aspek
Aspek kejelasan	2	9
Aspek ketepatan	2	10
Relevansi	1	5
Kevalidan isi	1	4
Taksonomi bloom	1	4
Ketepatan bahasa	3	15
Jumlah Seluruhnya	13	62
Jumlah Presentase	$62/65 \times 100\% = 95\%$ (Sangat Layak)	

Dengan komentar dari validator tes yaitu: “soal tes yang dirancang disusun mulai dari yang termudah, sedang sampai sulit. Dan bentuk tes yang disusun disesuaikan dengan kata kerja operasional”. Dengan kesimpulan yang diberikan oleh validator yaitu: “Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ialah tahap dimana media yang telah divalidasi akan mulai diterapkan di sekolah kepada sampel yang telah ditentukan yaitu pada peserta didik kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan. Namun, sebelum media di aplikasikan harus dilakukan validasi terlebih dahulu kepada guru kelas yang mengajar di dalam kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan, agar materi yang disampaikan didalam media dapat disalurkan dengan baik kepada peserta didik.

Dimana pada tahapan ini peneliti akan memberikan angket penilaian kepada guru kelas IV, untuk menilai kepraktisan media pembelajaran *E-Comic* yang telah peneliti kembangkan. Guru yang akan menjadi validator ahli praktisi ialah Ibu pada tanggal 21 Mei 2024. Berikut hasil rekapan validasi praktisi media *E-Comic*:

Tabel Rekapan Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Jumlah Indkator	Jumlah Skor Per Indikator
Materi	11	51
Kebahasaan	4	18
Penyajian	3	14
Tampilan Menyeluruh	1	5
Jumlah Seluruhnya	19	80
Jumlah Presentase	$80 / 95 \times 100\% = 86\%$ (Sangat Praktis)	

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahapan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh dari media yang telah diberikan kepada peserta didik. Pada tahapan ini peserta didik dianggap harus sudah memiliki sedikit perubahan signifikan dari sebelum pengaplikasian media dengan sesudah selesainya aplikasi media di sekolah. Dalam tahapan ini peneliti akan melakukan uji validasi soal kepada siswa, uji reliabilitas soal dan uji T pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi tes diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat 22 soal yang valid dari 30 soal yang divalidasi, sehingga peneliti akan mengambil 20 soal yang

akan diterapkan di kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan, dan sisa yang tidak valid tidak diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil uji realibilitas diatas dapat peneliti simpulkan bahwa hasil dari uji reliabilitas dapat dinyatakan "Sangat Tinggi". Pada kriteria indeks pengukuran uji reliabilitas dapat ditemukan keterangan bahwa nilai $0,80 > r_{11} > 1,00$ dinyatakan bernilai "Sangat Tinggi", sehingga soal yang peneliti uji dinyatakan *reliable* dan dapat digunakan berulang kali.

Berdasarkan hasil Uji T diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil signifikan dari *pre-test* dan *post-test* peneliti adalah 0,000 yang dimana nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau dengan kata lain terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik saat sebelum di aplikasikannya media pembelajaran *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* dan setelah diaplikasikannya media.

Pembahasan

Kelayakan Media *E-Comic*

Sebelum memulai penelitian, peneliti harus memastikan kelayakan penggunaan media pembelajaran yang akan diterapkan ke SD, baik secara susunan, bahasa dan materi sehingga dilakukanlah validasi pada kelayakan media *E-Comic*. Sebelum validasi media, ada rangkaian tahapan yang harus dipastikan saat pembuatan media yaitu berdasar kepada model penelitian ADDIE. Yang dirangkum seperti berikut:

Tahap analisis, dimana peneliti mulai menganalisis kebutuhan yang dicari di SD Negeri 107405 Sei Rotan, dengan menentukan sampel yang akan diteliti, dan menyesuaikan kebutuhan tersebut kepada sampel yang akan di teliti. Dimana peneliti menemukan bahwa pendidikan pancasila merupakan pembelajaran yang baru di kurikulum merdeka ini dan peserta didik kerap kali mudah bosan saat melaksanakan pembelajaran ini karena materi yang memopang terlalu banyak teori daripada praktik.

Tahap desain, pada tahapan ini peneliti sudah memiliki gambaran media pembelajaran apa yang akan cocok untuk diterapkan di sekolah penelitian. Media *E-Comic* dengan memuat gambar dapat meningkatkan minat membaca peserta didik dan membuat peserta didik lebih fokus pada pembelajaran yang sangat membantu untuk kasus di sekolah ini.

Tahap pengembangan, pada tahapan ini desain yang telah dirancang mulai dikembangkan dan di validasi kelayakannya,apakah telah sesuai untuk digunakan atau tidak berdasarkan keputusan validator ahli. Pada tahapan ini pula terdapat rancangan – rancangan ulang dari bentuk *E-Comic* agar lebih sesuai untuk di terapkan kepada anak SD kelas IV, dari susunan kebahasaan hingga materi yang akan disampaikan. Dimana media akan memuat Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran sebagai acuan, dan akan memiliki evaluasi diakhir dengan materi BAB 5 Suka Bergotong Royong di buku Pendidikan Pancasila.

Tahap Implementasi, pada tahapan ini media telah mendapatkan izin "Layak Digunakan" pada media *E-Comic*, sehingga media mulai di aplikasikan di SD Negeri 107405 Sei Rotan di kelas IV B dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi BAB 5 Suka Bergotong Royong mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap Evaluasi, tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam tes kelayakan media yang dimana media *E-Comic* ditentukan telah layak digunakan dari hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning*, dimana peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum digunakannya media. Lalu peserta didik melaksanakan *post-test* setelah media diterapkan, dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan pada nilai hasil peserta didik, sehingga media dinyatakan layak berdasarkan peningkatan nilai peserta didik.

Kepraktisan Media *E-Comic*

Peneliti melakukan uji kepraktisan media pembelajaran *E-Comic* dengan cara penilaian langsung oleh guru kelas IV B SD Negeri 107405 Sei Rotan,ibu Suryani,S.Pd. Selaku guru kelas yang akan diteliti, dan berdasarkan penilaian Ibu Suryani,S.Pd. Yaitu,

media *E-Comic* memiliki nilai 80 dengan presentase 86% atau setara dengan **Praktis** untuk digunakan di kelas dan diluar kelas sebagai media belajar mengajar.

Kefektifan Media *E-Comic*

Setelah melewati beberapa tahapan validasi dan penerapan, media *E-Comic* dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 107405 Sei Rotan. Dalam penerapan Media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* ini dihasilkan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik, dan adanya peningkatan minat belajar peserta didik sesuai dengan kriteria penilaian minat belajar siswa, yaitu : (1) Peserta didik mulai aktif dalam pembelajaran, (2) Proses belajar mengajar berjalan secara lebih kondusif, (3) Peserta didik mampu menyimpulkan pembelajaran yang telah dijelaskan.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan tentang penelitian yang berjudul Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan ditemukan bahwa ada beberapa kesimpulan hasil yang dapat ditemukan ialah:

1. Media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelayakan yang telah diuji oleh validator ahli. Pada penelitian ini kelayakan materi pada media *E-Comic* dinilai oleh ibu Oksari Anastasya Sihaloho, S.Pd.,M.Pd. Yang dimana materi yang digunakan ialah mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV BAB 5 Suka Bergotong Royong. Dimana validator memberikan nilai 81% pada hasil revisi validasi materi media *E-Comic* yang termasuk pada penilaian "Sangat Layak". Kemudian penilaian kelayakan media yang diuji oleh ahli Ibu Melly Br Bangun,S.Kom.,M.Kom. Melalui beberapa revisi validasi sehingga menghasilkan nilai akhir 82,35% dan dapat dinyatakan bahwa media sudah "Sangat Layak" untuk di aplikasikan di lapangan.
2. Media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* juga melalui uji praktikalisasi di lapangan sekolah yang dimana uji ini dilakukan dengan penilaian guru kelas IV yaitu Ibu Suryani,S.Pd. Agar dapat memastikan bahwa media sudah sesuai dengan sasaran pembelajaran dan juga memastikan kepraktisan dari penggunaan media *E-Comic* sebagai media pembelajaran dikelas. Dimana pada uji praktisi media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* mendapatkan nilai 86% atau sama dengan "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat di kembangkan di kelas IV SD Negeri 107405 Sei Rotan.
3. Setelah penerapan media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas IV B SD Negeri 107405 Sei Rotan, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan dari media dengan melaksanakan *pre-test* dan *post-test* pada peserta didik. Dimana peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui pemahaman dasar peserta didik, lalu menerapkan media *E-Comic* berbasis model pembelajaran *Problem Based Learning* di dalam kelas, lalu setelah menerapkan media melakukan kembali *Post-test*. Terdapat peningkatan dalam hasil test peserta didik yaitu pada *pre-test* nilai yang didapat ialah 44,37% dan pada *post-test* didapati hasil yaitu 89,06%, sehingga menunjukkan hasil peningkatan yang sangat signifikan yaitu 44,69%. Sehingga dari hasil belajar didapatkan bahwa media Efektif untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- N., Mursid, R., & Gultom, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 6(2), 143. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v6i2.16958>
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Menumbuhkan Motivasi Dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. 22(1), 41–56.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). *Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar*

- Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2023). *Model - Model Pembelajaran Inovatif* (abdul kari, Issue July). yayasan kita menulis. file:///C:/Users/Toshiba/Downloads/Buku-Referensi-Model-Model-Pembelajaran-Inovatif.pdf
- Amaliyah, N. (2020). *Strategi Belajar Mengajar* (A. GP (ed.); pertama). GOSYEN PUBLISHING.
- Arif, T. A., & Iskandar. (2018). Teknik Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 597–606.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Dayanti (ed.); pertama). PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Kurniawan, M., & Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Metodologi Penelitian* (U. t. Dhian (ed.)). CV. PENA PERSADA.
file:///C:/Users/Toshiba/Downloads/metode penelitian bab 1-compressed.pdf
- Ayu, I. D., Waisakanitri, T., Ganing, N. N., & Ayu, I. G. A. (2023). *Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar*. 6, 57–70.
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3884>
- Fajri, L. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn kelas VIII di SMP 2 Linggar. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 4, 371–382.
- Faturrohman, M. (2016). *Model Model pembelajaran Interaktif* (N. Hudayah (ed.); pertama). AR-RUZZ MEDIA.
- Gandamana, A., Dwi, P., & Simanungkalit, E. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran BDA (Board Daily Activities) Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas 4 SDN 104188 Medan Krio*. 8, 2774–2788.
- Gandamana, A., & Nst, shindy atikah rezeki. (2020). pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers book berbasis scientific pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 5(1), 58–70.
<https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>
- Gunadi, R. P., Zulaikha, Z., Nugraha, F. R., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan Komik Ecopet (E-Comic Calon Pemimpin Teladan) sebagai Media dalam Mengenalkan Politik Islam pada Siswa Kelas VI SD. *Fondatia*, 7(2), 457–469.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3453>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas Viii Mts Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20839>
- Juni Priansa, D. (2017). *PENGEMBANGAN STRATEGI DAN MODEL PEMBELAJARAN* (T. reduksi pustaka Setia (ed.); 2017th ed.). CV PUSAKA SETIA.
- Luh Putu Ari Laksmi, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.

- Rahman, A., Ilwandri, I., Santosa, T. A., Gunawan, R. G., Suharyat, Y., Putra, R., & Sofianora, A. (2023). Effectiveness of Problem-Based Learning Model in Science Learning: A Meta-Analysis Study. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 8(2), 713–726. <https://doi.org/10.33222/juara.v8i2.3128>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
- Rusdi, M.SC., P. D. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan* (R. Wali (ed.); 1st ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- salim, M.Pd, D. H. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan dan Jenis* (I. satrya azhar, M.A (ed.); 1st ed.). Kencana.
- Simbolon, N., Sitohang, R., & Mailani, E. (2023). 4710-13256-1-Pb. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3 Nomor 2, 189–198.
- Simpkb. (2018). *Konsep Dasar, Prinsip, dan Prosedur Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kompetensi*. 2126.
- Sugiyono, P. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (- (ed.); 1st ed.).
- Sujana, A. (2020). *Model - Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Impementasi* (P. Wahyu Sopandi (ed.); II). PT RajaGrafindo Persada.
- Sutrisno, T. & A. M. (2020). Pengembangan E-Comic berbasis Wayang Materi Perubahan Energi dan Sumber Energi Alternatif kelas V SD. *Pancar*, 4(2), 53–65.
- T.G, R., & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (Octaviena (ed.); pertama). PT RajaGrafindo Persada.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Ummi, A., Sukma Dewi, A., Rahmawati, A., & Wahidayani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 264–272. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.323>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 1–8. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/download/2226/1640>
- Yusiani, U. (2022). Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Pendidikan Jurnal Unesa*, 1(1), 23–3