

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI PLURALITAS MASYARAKAT
INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK IPS SMP
KELAS VIII**

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMICS ON PLURALITY OF INDONESIAN SOCIETY
FOR JUNIOR HIGH SCHOOL SOCIAL SCIENCE STUDENTS CLASS VIII**

Septi Anisa Novitasari, Satriyo Wibowo

Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: Septianisa.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan sumber belajar. Sumber belajar yang dihasilkan berupa pengembangan komik digital pada materi pluralitas masyarakat Indonesia untuk peserta didik IPS kelas VIII SMP. Hal ini dikarenakan masih rendahnya minat baca peserta didik terhadap buku cetak. Sehingga diperlukan pengembangan teknologi ilmu pengetahuan yang dapat menunjang kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Subyek penelitian ini terdiri dari Kepala Sub Bagian Umum, Prosedur Pengembangan dengan fokus penetapan, fokus desain dan pengembangan, serta fokus penyebarluasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital materi pluralitas masyarakat Indonesia dapat dijadikan media pendukung pembelajaran karena mempunyai pengaruh dalam meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Banguntapan. Hasil evaluasi formatif dari ahli materi memperoleh 90%. Dari ahli media memperoleh 78,75%. Dari guru IPS memperoleh 90,7%. Dari peserta didik memperoleh 95,5%. Hal ini menunjukkan bahwa produk sudah efektif, efisien, menarik dan dapat digunakan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Komik digital, Pluralitas Masyarakat Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract

This research aims to develop learning resources. The resulting learning resource is the development of digital comics on material about the plurality of Indonesian society for social studies students in class VIII of junior high school. This is because students' reading interest in printed books is still low. So it is necessary to develop scientific technology that can support students' needs in the learning process. This research uses a Research and Development (R&D) approach. The subjects of this research consisted of the Head of the General Sub-Section, Development Procedures with a determination focus, design and development focus, and dissemination focus. The results of the research show that digital comic learning media, material about the plurality of Indonesian society, can be used as a supporting media for learning because it has an influence in improving the abilities of class VIII students at SMP Negeri 1 Banguntapan. The results of the formative evaluation from material experts obtained 90%. Media experts obtained 78.75%. The social studies teachers got 90.7%. The students obtained 95.5%. This shows that the product is effective, efficient, attractive and can be used.

Keyword: Learning media, Digital comic, Plurality of Indonesian society, Sosial sciences

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengartikan bahwa pendidikan adalah suatu upaya secara terancang dimana seseorang sadar untuk menciptakan situasi pembelajaran dan proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik berperan menumbuhkan kemampuannya agar memiliki keterampilan spritual agama, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta

keterampilan yang berguna untuk dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Usaha tersebut dapat diimplementasikan melalui sekolah. Wenger et al. (2020: 3) menjelaskan mengenai tujuan penting dari sekolah yaitu untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memiliki kesempatan yang sepadan dalam memperoleh pendidikan tanpa membedakan latar belakang mereka.

Tujuan penting yang dibawa oleh sekolah diwujudkan dengan usaha sekolah dalam memberikan berbagai macam fasilitas dalam menunjang pendidikan peserta didik. Diantaranya adalah ketersediaan materi pendidikan yang dapat menambah wawasan peserta didik tentang materi pelajaran. Selaras akan hal tersebut, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat 20, menerangkan bahwa pembelajaran merupakan cara berinteraksi peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dalam lingkungan belajar. Dengan demikian, terdapat beberapa faktor dalam proses pembelajaran yang saling terhubung secara edukatif yakni antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar.

Sumber belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan standar pengajaran. Sumber belajar yaitu segala sumber baik data, lokasi, media, orang teknik, atau format lain yang dibuat untuk peserta didik agar dapat membantu mereka mengerti materi yang dipelajari. Menurut Samsinar (2019, pp. 195), sumber belajar memiliki potensi untuk meningkatkan produktivitas siswa dan guru, serta motivasi dan minat belajar, ketuntasan belajar, manajemen pembelajaran yang metodis, dan pemanfaatan multimedia di kelas. Secara berkala, sumber-sumber belajar mengalami perubahan dalam beberapa hal. Salah satunya sumber belajar yang umum digunakan di sekolah adalah buku cetak. Akan tetapi, menurut Hernawan (2016, pp. 21), dorongan siswa untuk belajar dan minat belajar sekarang tidak dapat ditingkatkan dengan ketersediaan buku cetak. Materi pembelajaran cetak kurang menarik secara visual dan kurang menunjang peserta didik saat proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena pemahaman terhadap konten dalam buku cetak membutuhkan bantuan guru. Inovasi diperlukan untuk mengatasi masalah ini agar anak-anak dapat terus belajar dan termotivasi untuk belajar. Menurut Cabaleiro-Cervino & Vera (2020, pp. 158) perkembangan teknologi telah membawa dampak besar bagi penyebaran informasi dan kemudahan dalam memperoleh informasi. Dengan memanfaatkan sumber daya

yang tersedia untuk proses pembelajaran menjadi semakin sulit bagi para pendidik dan peserta didik karena kemajuan teknologi. Penerapan teknologi dalam pendidikan terbukti mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Sari et al (2020, pp. 1) perkembangan teknologi menuntut guru sebagai pendidik profesional untuk mempersiapkan media pembelajaran. Menggunakan alat pembelajaran dan media pembelajaran berteknologi canggih adalah salah satu kemajuan teknologi pendidikan. Bahan ajar digital yang lebih kontemporer menggantikan sumber belajar tradisional berbasis cetak. Perubahan bahan ajar menjadi digital dan lebih modern menjadi salah satu dampak positif akan hadirnya teknologi dalam dunia pendidikan.

Menurut Silaban et al (2022, pp. 2), komik digital merupakan sumber belajar berbasis media digital sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Komik digital adalah sejenis narasi grafis yang menggunakan karakter-karakter tertentu dan dimaksudkan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui media elektronik. Maulidah & Wulandari (2021, pp. 81) menguraikan mengenai beberapa kelebihan komik digital sebagai bahan ajar, termasuk kemampuan komik digital untuk menambah pengetahuan dan ingatan peserta didik mengenai Pelajaran yang diberikan. Peserta didik dapat lebih memahami suatu ide dengan menggunakan komik digital. Hal tersebut dikarenakan visual yang ditampilkan lebih menarik dibandingkan dengan bahan ajar yang lainnya. Salah satu upaya agar peserta didik tertarik untuk belajar adalah melalui komik digital, serta dapat membantu mereka memahami topik yang diajarkan dengan lebih baik.

Integrasi komik digital dengan aktivitas belajar mengajar akan menambah pemahaman baru bagi peserta didik. Menurut Akcanca (2020, pp. 1550), komik digital memainkan peran penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan visual mereka. Minat siswa untuk mempelajari subjek yang ditawarkan dalam komik digital akan meningkat sebagai hasil dari komik tersebut.

Menurut Sangur & Makatita (2021), komik digital juga dapat menambah keterampilan berpikir kritis, motivasi belajar, dan keterampilan memecahkan masalah peserta didik. Komik digital memiliki potensi menambah antusiasme peserta didik untuk belajar serta memudahkan peserta didik memahami suatu mata pelajaran (Nikmah et al., 2019, pp. 2).

Salah satu materi yang dapat dibuat menjadi komik digital adalah materi pluralitas masyarakat Indonesia. Pemilihan materi ini didasarkan pada pentingnya visualisasi terhadap gambaran bagaimana bentuk perilaku pluralitas yang dapat dilakukan pada kehidupan sehari-hari. Materi pluralitas masyarakat Indonesia penting untuk diajarkan secara menarik karena materi tersebut akan menanamkan nilai-nilai demokrasi pada peserta didik. Materi pluralitas dapat membuat peserta didik melestarikan budaya-budaya demokrasi dalam bentuk tutur kata, perilaku saling menghargai persamaan harkat, derajat, dan martabat manusia (Fadillah et al., 2022, pp. 276).

Peneliti lain telah melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan komik digital. Penelitian-penelitian tersebut telah dilakukan oleh Darmayanti et al. (2022), Mustikasari et al. (2020), Rosdiana & Kholiq (2021), Lubis et al. (2021), dan Suri et al. (2020). Berbagai penelitian tersebut membuktikan bahwa komik digital dapat dijadikan alternatif sumber belajar dalam menyampaikan sebuah materi pada saat kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang sudah dilaksanakan dan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti berbeda. Maksud dari penelitian ini ialah agar menambah motivasi pendidik serta peserta didik dalam mempelajari materi IPS, khususnya materi yang berkaitan dengan pluralitas masyarakat Indonesia. sehingga peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Digital pada Materi Pluralitas Masyarakat Indonesia untuk Peserta Didik IPS SMP Kelas VIII”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang berguna untuk menciptakan dan membuat produk kemudian menguji validitas serta keefektifan sebuah produk (Borg & Gall, 1983; Gustiani, 2019). Dalam penelitian ini digunakan model *Recursive, Reflective, Design, and Development* (R2D2). Model R2D2 terbagi menjadi tiga fokus yaitu fokus penetapan, fokus desain dan 34 pengembangan, serta fokus penyebarluasan. Menurut Rayanto & Sugianti (2020). Model R2D2 selain menguji efektivitas produk yang dibuat dan dikembangkan, tetapi juga menguji kelayakan produk. Alasan penggunaan model ini karena model R2D2 dapat memperlihatkan keterkaitan antar konsep dan tidak memperlihatkan secara berurutan, prosesnya dapat dimulai dari mana saja. Model R2D2 tidak berorientasi dengan proses pengembangan secara berurutan dan prosedural, tetapi difokuskan terhadap tujuan utama dari pengembangan produk.

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk pendidikan yaitu komik digital yang telah diintegrasikan dengan materi pluralitas masyarakat Indonesia. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat dan mengembangkan komik digital sebagai alternatif sumber belajar khususnya untuk peserta didik IPS SMP Kelas VIII dalam memahami materi pluralitas masyarakat Indonesia.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan komik digital materi pluralitas masyarakat Indonesia menggunakan langkah-langkah pengembangan R2D2 yang terdiri dari tiga fokus yaitu fokus penetapan, desain dan pengembangan, serta penyebarluasan. Berikut merupakan penjelasan dari setiap tahap pengembangan:

1. Fokus Penetapan

Dalam penelitian ini langkah pertama yang dilakukan ialah menetapkan materi yang akan di buat menjadi komik digital. Pada tahap ini peneliti menetapkan materi pluralitas masyarakat Indonesia untuk di buat komik digital guna membantu proses pembelajaran IPS kelas VIII. Kemudian peneliti akan menciptakan dan mendukung tim partisipatori. Tim atau kelompok yang terlibat dalam seluruh proses pembuatan komik digital dikenal sebagai tim partisipatif. Tahap selanjutnya

adalah membangun tim partisipatif terdiri dari ahli materi pembelajaran, ahli media, guru kelas, dan peneliti sendiri, setelah materi dan media pembelajaran sesuai.

2. Fokus Desain dan Pengembangan.

Ada tiga langkah dalam fokus kedua, yaitu desain dan pengembangan: (1) pemilihan format produk dan media, (2) memilih format untuk penilaian, dan (3) mendesain dan mengembangkan produk.

1) Memilih format produk dan media

Dalam tahap ini, format media pembelajaran yang akan digunakan dipilih oleh peneliti. Terkait format media, saat membuat desain dan media, peneliti mempertimbangkan ketepatan.

2) Menentukan format penilaian

Peneliti dapat memilih format evaluasi yang akan diterapkan untuk memverifikasi komik digital. Tahapan proses evaluasi ini dikenal dengan evaluasi formatif. Para ahli dalam bidang studi, spesialis media, pendidik IPS, dan siswa semuanya dikonsultasikan oleh peneliti. Untuk meningkatkan pengembangan produk, umpan balik dari pelanggan dan hasil validasi ahli akan dipertimbangkan.

3) Mendesain dan mengembangkan produk

Pada tahap ini, peneliti mendesain komik sesuai materi yang telah dipilih yakni pluralitas masyarakat Indonesia, kemudian menetapkan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), capaian pembelajaran serta indikator, setelah semua terkumpul langkah selanjutnya ialah menentukan tokoh, skenario, dan skrip cerita. Kemudian dilakukan pembuatan gambar kartun dan menggunakan pensil. Tahap penintaan digunakan untuk memperjelas garis gambar. Tahap selanjutnya setelah penintaan ialah pewarnaan. Pewarnaan komik digital menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop 2020* dan *Canva*. *Software Canva* digunakan sebagai pendamping *Adobe Photoshop 2020*. Tahap akhir dari pengembangan produk disebut *Layout*, di mana konten juga diselesaikan secara digital dengan *Microsoft Office Word*. Komik digital yang telah selesai kemudian ditransfer ke format PDF untuk validasi.

3. Fokus Penyebarluasan

Pada tahap ini, peneliti telah mendapatkan hasil akhir dari beberapa prosedur pengembangan yang telah dilalui. Selanjutnya peneliti menyebarluaskan komik digital terhadap peserta didik sebagai obyek penelitian dan guru IPS

Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan bertujuan untuk melihat apakah komik digital yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti layak dipergunakan dalam memahami materi pluralitas masyarakat Indonesia. Uji coba dilakukan setelah peneliti melaksanakan validasi kepada dosen ahli materi serta ahli media. Selanjutnya sesudah produk lolos uji kelayakan maka akan dilaksanakan uji keterbacaan oleh guru IPS dan uji coba terhadap peserta didik SMP Kelas VIII.

Subjek Uji Coba

Uji coba komik digital dengan materi pluralitas masyarakat Indonesia dilakukan di SMP Negeri 1 Banguntapan pada bulan April 2024. Subyek penelitian terdiri dari 2 dosen Pendidikan IPS UNY, 1 guru IPS SMP Negeri 1 Banguntapan, dan 1 kelas peserta didik SMP Negeri 1 Banguntapan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan dua teknik yang pertama observasi langsung dengan mengamati pelaksanaan kegiatan belajar mengajar IPS. Kedua angket, untuk mengetahui dan menilai kelayakan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Instrumen pengumpulan data menggunakan empat instrumen yakni lembar validasi untuk ahli materi, lembar validasi untuk ahli media, lembar validasi untuk guru IPS, dan yang terakhir lembar validasi untuk peserta didik.

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data akan dilakukan dengan cara analisis deskriptif seperti dengan prosedur pengembangan. Data penelitian diperoleh dari penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, serta peserta didik kelas VIII. Langkah analisis yang dilakukan yang pertama mengubah kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan acuan skoe Azwar (2013) selanjutnya mengkonversikan data kuantitatif menjadi kualitatif dengan menggunakan acuan Eko Putro Widyoko (2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

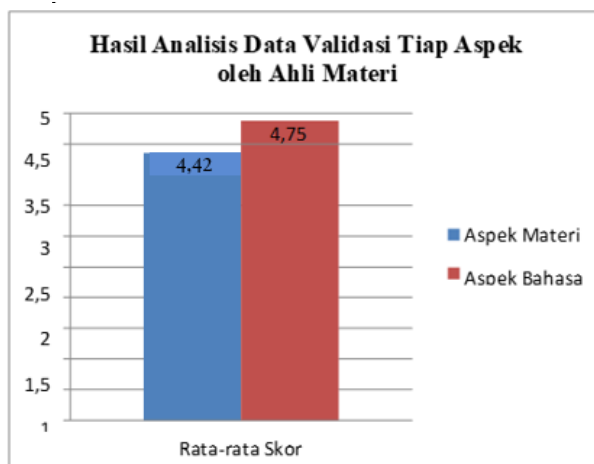
1. Analisis Data Ahli Materi

Analisis data dari ahli materi meliputi skor, saran dan tanggapan pada angket yang

sudah diberikan kepada ahli materi. Angket yang diberikan digunakan untuk mengetahui kevalidan suatu produk. Analisis data diperoleh jumlah skor empirik sebesar 50 dari jumlah skor yang diharapkan 55. Data yang diperoleh kemudian dianalisis kuantitatif menggunakan rumus dari akbar (2013:83) dimana skor yang diperoleh memiliki presentase 90%. Nilai presentase ini kemudian disesuaikan dengan kriteria pencapaian yang dikemukakan oleh akbar (2013:82) yaitu berada posisi 81,00% - 100% yang artinya hasil dari analisis memiliki tingkat validitas **sangat valid** dan termasuk kategori sangat baik dengan jumlah rata-rata skor sebanyak 4,58. Valid ditinjau pada aspek materi menandakan materi didalam komik sesuai dengan standar kompetensi inti, kompetensi dasar, capaian pembelajaran dan indikator, sejalan dengan tujuan yang akan dicapai, serta dapat menambah motivasi peserta didik dalam membaca materi.

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Materi			
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	B	4
2.	Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian	B	4
3.	Kesesuaian materi dengan perkembangan peserta didik	SB	5
4.	Keruntutan materi	SB	5
5.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	B	4
6.	Penyajian materi dapat memperluas pengetahuan peserta didik	SB	5
7.	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan	B	4
Aspek Bahasa			
8.	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik	SB	5
9.	Ketepatan bahasa yang digunakan	SB	5
10.	Struktur kalimat jelas	SB	5
11.	Tingkat keterbacaan	B	4
Total Skor			50
Persentase Skor			90%
Interval Skor			$X > 46,14$
Rerata skor			4,58
Kategori			Sangat Baik

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah skor	Rata-Rata Skor	Kriteria
1.	Kelayakan Materi	31	4,42	SB
2.	Kelayakan Bahasa	19	4,75	SB

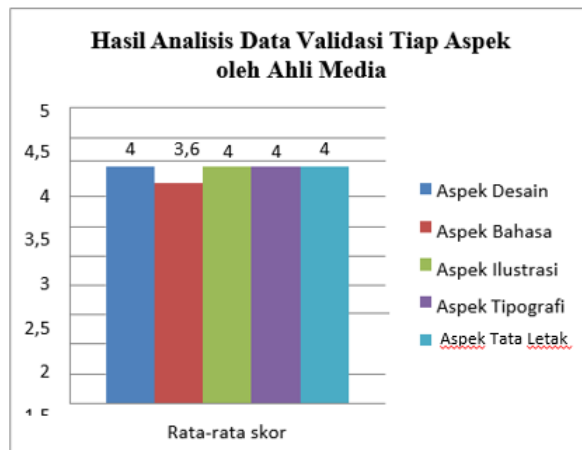


2. Analisis Data Ahli Media Pembelajaran

Analisis data ahli materi meliputi skor, saran dan tanggapan pada angket yang diberikan pada ahli materi. Angket yang diberikan digunakan untuk mengetahui kevalidan suatu produk. Analisis data diperoleh jumlah skor empirik sebesar 63 dari jumlah skor yang diharapkan 80. Data yang diperoleh kemudian dianalisis kuantitatif menggunakan rumus dari akbar (2013:83) dimana skor yang diperoleh memiliki presentase 78,75%. Nilai presentase ini kemudian disesuaikan dengan kriteria pencapaian yang dikemukakan oleh akbar (2013:82) yaitu berada posisi 61,00% - 80% yang artinya hasil dari analisis memiliki tingkat validitas **valid** dan masuk ke kategori baik dengan hasil rata-rata skor sebanyak 3,92. Valid ditinjau dari aspek fungsi media pembelajaran hal ini sejalan dengan pendapat Munadi (2013) terdapat empat fungsi media pembelajaran sebagai acuan belajar, fungsi semantik, fungsi imajinatif, fungsi motivasi, dan fungsi sosio-kultural. Hal ini sejalan dengan pendapat Mumadi (2013) media memiliki fungsi untuk dapat memberi motivasi, dalam hal ini media pembelajaran mempunyai fungsi mendorong serta meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar, dengan cara memberikan rangsangan dan menimbulkan timbal balik dari peserta didik sesuai diberikan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Desain			
1.	Kesesuaian desain cover dengan isi komik	B	4
2.	Ketepatan bentuk dan ukuran komik	B	4
Aspek Bahasa			
3.	Ketepatan bahasa yang digunakan	B	4
4.	Struktur kalimat jelas	C	3
6.	Tingkat keterbacaan	B	4
Aspek Ilustrasi			
7.	Kesesuaian gambar dalam memperjelas materi	B	4
8.	Gambar jelas dan mudah dipahami	B	4
9.	Ketepatan warna setiap gambar	B	4
10.	Konsistensi gambar	B	4
Aspek Tipografi			
11.	Ketepatan penggunaan ukuran dan huruf	B	4
12.	Ketepatan penggunaan warna huruf	B	4
13.	Ketepatan jarak spasi antar huruf	B	4
14.	Ketepatan penggunaan jenis huruf	B	4
Aspek Tata Letak			
15.	Ketepatan penyusunan panel	B	4
16.	Kesesuaian penempatan balon kata dalam setiap panel	B	4
17.	Ketepatan letak gambar dan balon kata pada setiap panel	B	4
Total Skor			63
Persentase			78,75%
Interval Skor			$54,36 < X \leq 67,08$
Rata-Rata Skor			3,92
Kategori			Baik

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kriteria
1.	Kelayakan Desain	8	4	B
2.	Kelayakan Bahasa	11	3,6	B
3.	Kelayakan Ilustrasi	16	4	B
4.	Kelayakan Tipografi	16	4	B
5.	Kelayakan Tata Letak	16	4	B

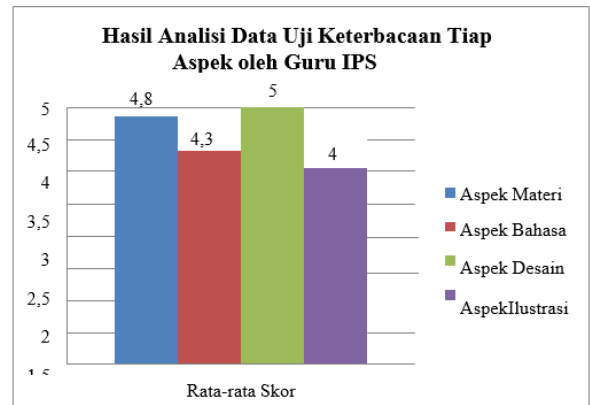


3. Analisis Data Validasi Guru IPS

Analisis data dari guru mata pelajaran IPS meliputi skor, komentar dan saran pada angket yang telah diberikan kepada ahli. Angket yang diberikan digunakan untuk mengetahui kevalidan suatu produk. Analisis data diperoleh jumlah skor empirik sebesar 59 dari jumlah skor yang diharapkan 65. Data yang diperoleh kemudian dianalisis kuantitatif menggunakan rumus dari akbar (2013:83) dimana skor yang diperoleh memiliki presentase 90,7%. Nilai presentase ini kemudian disesuaikan dengan kriteria pencapaian yang dikemukakan oleh akbar (2013:82) yaitu berada posisi 81,00% - 100% yang artinya hasil dari analisis memiliki tingkat validitas **sangat valid** dan termasuk kategori sangat baik dengan hasil rata-rata skor sebanyak 4,52. Valid menandakan komik digital sudah sesuai dengan standar kompetensi inti, kompetensi dasar, capaian pembelajaran dan sesuai dengan indikator, sesuai terhadap tujuan yang akan dicapai, dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca materi.

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Materi			
1.	Kesesuaian materi komik digital dengan standar kompetensi inti dan kompetensi dasar	SB	5
2.	Kesesuaian materi dengan indikator Pencapaian	SB	5
3.	Keruntutan materi	SB	5
4.	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	SB	5
5.	Penyajian materi dapat memperluas pengetahuan peserta didik	B	4
Aspek Bahasa			
6.	Ketepatan bahasa yang digunakan	B	4
7.	Struktur kalimat jelas	SB	5
8.	Tingkat keterbacaan	B	4
Aspek Desain			
9.	Kesesuaian desain cover dengan isi komik	SB	5
10.	Ketepatan bentuk dan ukuran komik	SB	5
Aspek Ilustrasi			
11.	Kesesuaian gambar dalam memperjelas Materi	B	4
12.	Gambar jelas dan mudah dipahami	B	4
13.	Konsistensi gambar	B	4
Total Skor			59
Persentase			90,7%
Interval Skor			X > 54,48
Rata-Rata Skor			4,52
Kategori			Sangat Baik

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kriteria
1.	Kelayakan Materi	24	4,8	SB
2.	Kelayakan Bahasa	13	4,3	SB
3.	Kelayakan Desain	10	5	SB
4.	Kelayakan Ilustrasi	12	4	SB

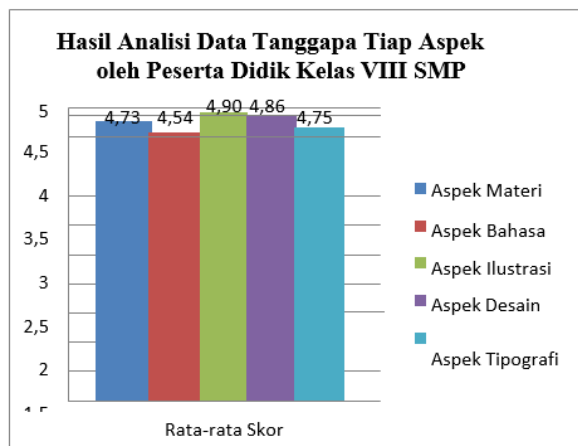


4. Analisis Data Hasil Observasi Peserta Didik

Hasil observasi uji lapangan analisis data diperoleh jumlah skor empirik sebesar 1318 dari jumlah skor yang diharapkan 1380. Data yang diperoleh kemudian dianalisis kuantitatif menggunakan rumus dari akbar (2013:83) dimana skor yang diperoleh memiliki presentase 95,5%. Nilai presentase ini kemudian disesuaikan dengan kriteria pencapaian yang dikemukakan oleh akbar (2013:82) yaitu berada posisi 81,00% - 100% yang artinya hasil dari analisis memiliki tingkat validitas **sangat valid** dan masuk kategori sangat baik dengan jumlah rata-rata skor sebanyak 4,76. Sehingga komik digital materi pluralitas masyarakat Indonesia sangat berpengaruh dalam meningkatkan dan menambah kemampuan peserta didik kelas VIII IPS SMP Negeri 1 Banguntapan

No	Indikator	Kriteria	Nilai
Aspek Materi			
1.	Kemampuan sumber belajar dalam mempermudah memahami materi	SB	4,52
2.	Penyajian sumber belajar dapat menambah pengetahuan	SB	4,73
3.	Kemampuan sumber belajar menambah minat baca	SB	4,95
Aspek Bahasa			
4.	Ketepatan bahasa yang digunakan	SB	4,56
5.	Tingkat keterbacaan komik digital	SB	4,52
Aspek Ilustrasi			
6.	Kesesuaian gambar dalam memperjelas materi	SB	4,91
7.	Gambar jelas dan mudah dipahami	B	4,95
8.	Perpaduan dan ketepatan warna di setiap gambar	SB	4,86
Aspek Desain			
9.	Kesesuaian desain cover dengan isi komik	SB	4,86
10.	Desain cover menarik	SB	4,86
Aspek Tipografi			
11.	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	SB	4,73
12.	Ketepatan penggunaan jenis huruf	SB	4,78
Total Skor		1318 : 23 = 57,30	
Persentase		95,50%	
Interval Skor		X > 50,4	
Rata-Rata Skor		4,76	
Kategori		Sangat Baik	

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kriteria
1.	Kelayakan Materi	14,20	4,73	SB
2.	Kelayakan Bahasa	9,08	4,54	SB
3.	Kelayakan Ilustrasi	14,72	4,90	SB
4.	Kelayakan Desain	9,72	4,86	SB
5.	Kelayakan Tipografi	9,51	4,75	SB



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran adalah hasil dari evaluasi formatif untuk mengetahui apa kekurangan dari pengembangan kemudian direvisi berdasarkan umpan balik dari pengguna dan para ahli. Temuan formatif yang sudah dilaksanakan menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital materi pluralitas masyarakat Indonesia layak digunakan. Kesimpulan penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan peneliti ialah sebagai berikut.

1. Kajian Produk oleh Ahli Materi Pembelajaran

Hasil evaluasi formatif ahli materi memperoleh pencapaian media pembelajaran komik digital materi pluralitas masyarakat Indonesia sebesar 90% yang artinya validasi ini **sangat valid** dan masuk kategori sangat baik dengan hasil rerata skor sebanyak 4,58, hal tersebut menunjukkan bahwa produk sudah efektif, efisien dan menarik dan dapat digunakan tanpa direvisi.

2. Kajian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

Hasil evaluasi formatif ahli media memperoleh pencapaian media Pembelajaran komik digital materi pluralitas masyarakat Indonesia sebesar 78,75% yang artinya validasi ini **valid** dan masuk ke kategori baik dengan hasil rerata skor sebanyak 3,92. Hal ini menunjukkan bahwa produk sudah efektif, efisien, menarik dan dapat digunakan.

3. Kajian Produk oleh Guru Mata Pelajaran IPS

Hasil evaluasi formatif dari Guru ini memperoleh pencapaian media Pembelajaran komik digital materi pluralitas masyarakat Indonesia sebesar 90,7 % yang artinya validasi ini **sangat valid** dan masuk ketegori sangat baik dengan hasil rerata skor sebanyak 4,52. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk sudah efektif, efisien dan menarik dan dapat digunakan tanpa direvisi.

4. Hasil Observasi Uji Coba Peserta Didik

Hasil uji coba dengan satu kelas VIII IPS SMP Negeri 1 Banguntapan dari peserta didik diperoleh hasil sebanyak 95,5% dan masuk kategori sangat baik dengan hasil rerata skor sebanyak 4,76. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital Indonesian sangat berpengaruh dalam menambah kemampuan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Banguntapan terhadap materi pluralitas masyarakat.

Saran

Pembuatan dan pengembangan komik dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran mandiri, sehingga sekolah harus mendorong dengan menawarkan dan memberikan sumber daya perpustakaan yang komprehensif, selain itu pengembangan media komik digital edukasi masih sangat luas, sehingga perlu dibuat dan dikembangkan komik-komik lainnya yang lebih menarik untuk membantu para peserta didik mempelajari dan memudahkan memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., & Lesmana, P. S. W. (2020). Implementasi komik interaktif cerita rakyat cupak grantang dengan bahasa isyarat berbasis mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 9, 243–252.
- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409.
<https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Anam, A. M. (2019) Konsep Pendidikan Pluralisme Abdurrahman Wahid (Gus Dur). *Jurnal Cendekia* 7(1), 81 – 95.
- Darmayanti, R., Sugianto, R., Baiduri, B., Choirudin, C., & Wawan, W. (2022). Digital comic learning media based on character values on students' critical thinking in solving mathematical problems in terms of learning styles. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 49–66.
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v13i1.11680>
- Fadillah., Sumarna, C., & Yunita. (2022). Penanaman Nilai-nilai Demokrasi melalui Pembelajaran IPS Sub Pokok Pluralitas. 3(2), 273–287.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI. *Journal of Social Science and Education* 4(1): 1 – 10
- Irwandi., & Fajeriadi, H. (2019). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA di Kawasan Pesisir, Kalimantan Selatan. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan* 1(2), 66 – 73.
- Lubis, F., Yuhdi, A., & Wasilah, A. (2021). The Development of Digital Comics Based Teaching Material of North Sumatran Folklore for X Grade of SMA in Medan City. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4, 10049–10060.
<http://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/3027>
- Maulidah, N., & Wulandari, F. (2021). Literature Study: Improving Understanding of Science Concepts Using Science Comics for Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1), 80.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i1.509>
- Peni, N., & Priska, M. (2019). Mutu Pola Pendidikan Karakter Pluralisme pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8(2) : 273 – 286.
- Putra, M. A. H., Handy, M. R. N., Subiyakto, B., Rusmaniah, & Norhayati. (2022). Identifikasi Nilai Budaya Masyarakat Sungai Jelai Basirih Selatan Sebagai Sumber Belajar IPS. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial* 2(2). 31 – 41.
- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar). *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194–205.
- Triamperani, N. G. D., Febriati F., & Anwar C. R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Cerita Rakyat Putri Tandampalik pada Siswa Sekolah Dasar. *PINISI Journal of Art, Humanity, &*

Tsuroyya, Z. N., Yunita L., & Ramli M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Ikatan Kimia untuk Peserta Didik Kelas X IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 16(2) : 123 –

Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 2(2), 123–134.
<https://doi.org/10.25105/jdd.v2i2.2184>



LEMBAR PENGESAHAN

ARTIKEL ILMIAH

dengan judul

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI PLURALITAS MASYARAKAT
INDONESIA UNTUK PESERTA DIDIK IPS SMP
KELAS VIII**

Oleh:
SEPTI ANISA NOVITASARI
NIM 18416241019

Telah dilakukan pemeriksaan dan telah dilakukan *review* oleh bapak/ibu/*reviewer* dan dosen
pembimbing bersangkutan

Yogyakarta, 8 Juli 2024

Reviewer



Dr. Raras Gistha Rosardi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1198804062013102004

Dosen Pembimbing



Satriyo Wibowo, S.Pd., M.Pd

NIP. 197412192008121001