



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 1095 - 1104

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar

Mifthahul Jannah^{1✉}, Reinita²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2}

E-mail: mifthahuljannah2001@gmail.com¹, reinita.rei04@gmail.com²

Abstrak

Kurangnya penggunaan media yang menarik, menyenangkan dan mudah untuk dipahami peserta didik membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi serta sering merasa bosan dan kurangnya motivasi untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran komik digital yang menarik, adaptif yang memperhatikan minat siswa. Proses pengembangan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (ADDIE) digunakan untuk studi penelitian ini. Penelitian ini meliputi metode pengumpulan data di sekolah dasar dan lembar validasi dari validator media, validator materi, dan validator bahasa. Hasil validasi media 94,7% masuk kategori sangat valid, hasil validasi materi 78,75% masuk kategori sangat valid dan hasil validasi bahasa 75% masuk kategori sangat valid. Dengan bukti ini dapat ditarik kesimpulan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran kurikulum merdeka berbasis model PBL di Sekolah Dasar adalah valid.

Kata Kunci: Media Komik Digital, Model PBL.

Abstract

The lack of use of media that is interesting, fun and easy for students to understand makes students have difficulty understanding the material and often feel bored and lack motivation to learn. The purpose of this research is to create an interesting, adaptive digital comic learning media that pays attention to students' interests. The process of developing analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE) was used for this research study. This research includes data collection methods in elementary schools and validation sheets from media validators, material validators, and language validators. The media validation results were 94.7% in the very valid category, the material validation results were 78.75% in the very valid category and the language validation results were 75% in the very valid category. With this evidence it can be concluded that the use of digital comic media in independent curriculum learning based on the PBL model in elementary schools is valid.

Keywords: Digital Comic Learning, PBL Model.

Copyright (c) 2023 Mifthahul Jannah, Reinita

✉ Corresponding author :

Email : mifthahuljannah2001@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 2 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Dikarenakan munculnya revolusi industri 4.0, pendidikan harus mampu memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran di sekolah. Teknologi yang baik dapat membantu dalam menyediakan alat bagi peserta didik agar menjadi pembelajar yang produktif dan membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, kemajuan teknologi dapat mengefektifkan dan mempermudah proses pendidikan masa kini. Media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen, strategi, dan taktik untuk meningkatkan keterlibatan dan komunikasi guru-siswa selama proses belajar mengajar (Ramdhani & Muhammadiyah, 2015). Asyar (Kustianingsari & Dewi, 2021) menegaskan bahwa proses pemilihan media pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan berdasarkan variabel seperti karakteristik peserta didik, kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran, dan fitur-fitur dalam bahan ajar.

Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka yang desainnya merupakan bagian dari usaha besar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mengatasi krisis pembelajaran yang berkepanjangan akibat pandemi. (Rachmawati et al., 2022). Krisis tersebut ditandai dengan rendahnya hasil belajar dan rendahnya karakter siswa serta literasi membaca. Menurut hasil AN tahun 2021, 43% siswa akan dapat memenuhi standar minimal literasi, menurut Mendikbud. Oleh karena itu, keterampilan dan kreativitas guru sangat diperlukan dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menarik yang memungkinkan siswa dengan mudah menangkap konsep-konsep mata pelajaran. Menurut Risdianto dalam (Manalu et al., 2022), kurikulum merdeka hadir untuk mengatasi masalah pendidikan yang terkait dengan revolusi industri 4.0. Kurikulum merdeka belajar akan menciptakan pembelajaran aktif (Achmad et al., 2022). Sesuai dengan profil pelajar Pancasila dengan kemampuan belajar yang fleksibel, kurikulum merdeka menonjolkan pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan soft skill dan karakter (Jojo & Sihotang, 2022). Kurikulum merdeka adalah tentang bagaimana pendidik mengomunikasikan topik dengan menghubungkannya dengan pembentukan karakter siswa (Marisa, 2021).

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas SDN 32 Andalas IV, Peneliti menemukan bahwa guru menggunakan media untuk memfasilitasi pembelajaran siswa mereka dimana media hanya dicetak dan ditempel di depan kelas berupa gambar-gambar dari buku teks siswa. Siswa juga diminta untuk membaca teks yang disajikan oleh guru mereka dalam bentuk cerita terkait yang diilustrasikan dengan gambar. Akibatnya, mereka kurang bisa terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan siswa tidak diajarkan bagaimana memecahkan masalah.

Informasi yang diperoleh dari bertanya dan berdiskusi dengan guru kelas SDN 32 Andalas IV adalah motivasi belajar siswa masih kurang, siswa sulit berkonsentrasi, dan tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar. dapat dilihat. Guru menambahkan bahwa siswa lebih terlibat ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media berupa gambar karena terdapat gambar yang menarik. Namun karena keterbatasan waktu yang tersedia untuk mengembangkan media pembelajaran, tidak semua materi media visual dimanfaatkan. Sebagai hasil dari wawancara tersebut, peneliti menyadari bahwa siswa sering lebih memilih kombinasi gambar dan teks untuk kegiatan belajar karena menarik, menyenangkan, mudah dipahami, dan dapat memengaruhi kepribadian siswa belajar.

Melihat hal tersebut, pendidik harus menggunakan media pembelajaran dengan cara yang lebih inventif dan kreatif untuk mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Listrik et al., 2023). Menurut Asyar (Kustianingsari & Dewi, 2021), menegaskan bahwa penentuan kebutuhan merupakan langkah awal dalam pemilihan media pembelajaran (needs assessment). Penentuan kebutuhan ini didasarkan pada kriteria yang digunakan untuk memilih media, antara lain penelitian terhadap karakteristik siswa, kemampuan yang diharapkan, dan karakteristik bahan ajar. Selain itu, Elemen lain yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan media, sumber daya yang terbatas, fasilitas sekolah, biaya dan waktu. Karena setiap siswa memiliki

keistimewaan yang berbeda-beda, maka penting untuk memiliki media yang sesuai dengan kebutuhan mereka untuk mengatasi tantangan belajar tersebut.

Pengembangan media pembelajaran digital sudah banyak digunakan mulai dari menggunakan tayangan powerpoint, penggunaan website interaktif dan aplikasi lainnya. Keterampilan dan kreativitas dari seorang guru sangat diperlukan dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan memungkinkan peserta didik akan mudah menerima konsep materi pelajaran. Guru berinovasi menggunakan media cetak dan digital. Cerita komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komik adalah salah satu jenis kartun yang untuk menghibur pembacanya menampilkan karakter dan menceritakan sebuah kisah melalui rangkaian gambar yang saling terkait erat satu sama lain (Nugraheni, 2017). Penggunaan media komik diperlukan biaya percetakan buku cerita dan media dalam bentuk fisik yang akan dibawa dalam pembelajaran (Nugraheni, 2017).

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan adalah: Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Pratiwi & Kurniawan, 2013) menghasilkan media komik pembelajaran dinyatakan sangat valid sebagai media pembelajaran. Namun media komik yang dikembangkan peneliti membutuhkan biaya mahal untuk percetakan buku komik dalam pelaksanaan pembelajaran, lukisan, cerita dan bahasa media komik yang dikembangkan oleh (Miftahul Reski Putra Nasjum, 2020) masih bermutu rendah, berikutnya hasil penelitian (Kurnia Wardani, 2013) siswa yang membaca komik akan termotivasi untuk menyelesaikan membaca karena mereka tertarik dengan perkembangan cerita atau apa yang akan terjadi pada karakter komik begitu mereka mulai membacanya. Namun, media pembelajaran komik ini diperlukan uji validitas ahli agar penggunaan media dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya penelitian oleh (Ratnasari & Ginanjar, 2019) media komik digital untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan komik penanggulangan bencana alam digital sebagai bahan ajar IPS kelas IV SD pada topik penanggulangan bencana alam namun dalam pelaksanaan belum terlaksana dengan baik implementasi komik digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan dan penelitian pengembangan media komik sebelumnya, maka pada penelitian ini peneliti mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka berbasis Model Problem Based Learning di sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran digital dimana menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu dengan mengembangkan media komik digital. Dimana media komik digital yang dikembangkan berbasis model Problem Based Learning yang akan membuat siswa berperan aktif memecahkan suatu permasalahan yang disesuaikan dengan kehidupan di lingkungan sehari-hari siswa pada cerita komik sehingga siswa dapat berpikir kritis. Selain itu media komik digital berisi materi berfokus pada pembentukan sikap siswa yang dikembangkan peneliti menyesuaikan dengan kurikulum pada saat sekarang ini yaitu kurikulum merdeka. dimana kurikulum merdeka mengedepankan bagaimana pendidik mengomunikasikan topik dengan menghubungkannya dengan pembentukan karakter siswa.

Penelitian ini penting dilakukan karena bertujuan untuk berinovasi mengembangkan media yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan peserta didik dalam memperoleh pembelajaran pembentukan karakter/sikap dengan media yang valid dan tidak memerlukan biaya. Menurut Lubis dalam (Dewi, 2019) Komik digital dapat disimpan sebagai data elektronik dalam bentuk byte atau digit dan dapat diperbanyak ke berbagai perangkat penyimpanan. Media komik menjadi bagian dari sarana pendidikan yang bisa mendukung siswa dan berperan sebagai pengarah pada saat kegiatan pendidikan baik di dalam maupun di luar kelas. Media komik dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dua arah, baik sebagai alat pengajaran maupun sebagai alat yang dapat digunakan siswa untuk belajar.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikenal dengan penelitian pengembangan atau *research and development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Reinita (2021) Model ADDIE terdiri dari lima tahap. Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap pertama, menghasilkan analisis kurikulum, bahan ajar, dan analisis siswa. Tahap kedua diproduksi sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Tahap ketiga, desain produk dibakukan melalui uji validitas oleh para ahli dan praktisi. Sesuai dengan penilaian dan saran dari para ahli dan praktisi, dilakukan revisi produk. Tahap keempat, kegiatan penggunaan produk (pengujian lapangan pendahuluan). Dan terakhir tahap evaluasi, analisis setiap fase tindakan dan produk untuk melihat apakah mereka mengikuti rencana yang telah ditetapkan.

Validasi dalam pengembangan media pembelajaran adalah dimaksudkan untuk menguji dan mengukur kelayakan atau valid dan tidak validnya media pembelajaran yang dikembangkan. Lalu apakah media pembelajaran itu efektif atau tidak untuk mengajar. Berdasarkan hasil validasi, saran, dan masukan yang diberikan, akan dilakukan revisi dan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan akan lebih baik dan valid.

Subjek uji validator terdiri dari ahli bidang media, ahli bidang materi, dan ahli bidang bahasa. Instrumen validasi digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur tingkat validitas yang dikembangkan media pembelajaran. Instrumen validasi yang peneliti gunakan adalah angket validasi. Menurut Firdawela (2021) angket adalah instrument yang digunakan untuk merekap data dimana dilakukan dengan memberikan responden serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk ditanggapi. Skala yang peneliti gunakan adalah skala Likert. Skala likert adalah skala tolak ukur yang digunakan untuk mengukur tingkatan sikap, pandangan, dan pola pikir seseorang orang atau kelompok (Budiaji, 2013).

Instrumen validasi media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari dari, angket validasi media diisi oleh ahli bidang media dan dimaksudkan untuk menilai atau mengetahui layak atau tidak layak produk yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran komik digital. Uji validitas dari media pembelajaran komik digital yang peneliti kembangkan dilakukan oleh seorang validator ahli bidang media, yaitu Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T sebagai dosen Kurikulum dan Pendidikan Teknologi FIP UNP. validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali, validasi pertama dilakukan pada 19 Desember 2022 kemudian dilanjutkan validasi kedua pada 22 Desember 2022, angket validasi materi diisi oleh ahli bidang materi yang dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian materi pada media pembelajaran komik digital yang peneliti kembangkan. Dengan kata lain, ini angket bertujuan untuk memvalidasi kebenaran konsep dan penyajian materi sehingga dapat membantu pelaksanaan pembelajaran. Uji validitas materi dalam media yang peneliti kembangkan dilakukan oleh ahli bidang materi yaitu Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNP. Validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali, pertama kali dilakukan pada tanggal 11 Desember 2022 dan dilanjutkan dengan validasi kedua pada 14 Desember 2022, angket validasi ahli bahasa ini diisi oleh pakar linguistik dan dimaksudkan untuk menentukan kelayakan dan kesesuaian bahasa pada media pembelajaran komik digital yang peneliti kembangkan. Uji validitas bahasa pada media pembelajaran yang peneliti kembangkan dilakukan oleh seorang validator ahli linguistik, yaitu Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNP. validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali, validasi pertama dilakukan pada tanggal 2 Desember 2022, dilanjutkan dengan validasi kedua pada 20 Desember 2022.

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat validitas media yang dikembangkan. Skor dalam angket validitas media pembelajaran dengan menggunakan kategori penilaian skala Likert, dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Skala Penilaian Angket Validasi

Keterangan	Bobot
Sangat Baik	4
Baik	3

Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Sumber: Modifikasi (Saputri et al., 2015)

Perhitungan data total penilaian hasil validitas menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Arikunto dalam (Pratama, 2019) dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%, \quad NA = \frac{\sum P}{n}$$

Keterangan:

P = persentase skor yang didapatkan dari ahli

NA = nilai akhir yang didapatkan

N = skor maksimum

$\sum x$ = jumlah skor jawaban dari para ahli

N = banyaknya butir pertanyaan angket

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Keterangan	Persentase
Sangat Valid	75,01% - 100,00%
Valid	50,01% - 75,00%
Kurang Valid	25,01% - 50,00%
Sangat Tidak Valid	00,00% - 25,00%

Sumber: Modifikasi (Firdawela & Reinita, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Media Komik Digital

1. Hasil Analisis Data Uji Validasi Ahli Bidang Media

Uji validitas media dilaksanakan dengan memberikan lembar angket penilaian kepada ahli media. Penilaian oleh Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T sebagai ahli media pada tanggal 19 Desember 2022 sebagai validasi pertama dan pada tanggal 22 Desember 2022 sebagai validasi kedua.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Butir Penilaian	Penilaian	
	I	II
Media komik digital memberikan motivasi dan sangat menarik	4	4
a. Mengajak peserta didik mengikuti pembelajaran di kelas		
b. Media pembelajaran menciptakan rasa ingin tahu dan senang belajar peserta didik	4	4
c. Tampilan gambar komik digital membuat peserta didik menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran	4	4
d. Gaya penulisan sangat komunikatif	3	3
Media memberikan interaksi (pemberian respon)	4	4
a. Meminta peserta didik untuk membaca cerita komik		
b. Menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran dengan jelas	4	4
c. Dapat terjadi komunikasi antara peserta didik dan media pembelajaran	4	4
d. Menjadikan peserta didik senang dalam belajar	4	4
Komunikasi visual	4	4
a. Tampilan media komik sangat menarik		
b. Tulisan dapat dibaca dengan baik	3	4
c. Sangat kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan	4	4
d. Animasi yang digunakan sangat menarik	4	4
Urutan sajian sistematis	3	4

a. Sajian Capaian Pembelajaran		
b. Sajian Alur Tujuan Pembelajaran	3	4
c. Sajian Tujuan Pembelajaran	3	4
d. Sajian Kuis atau Evaluasi	3	4
Desain tampilan menarik	4	4
a. Kemenarikan media		
b. Kesesuaian pemilihan background	4	4
c. Kesesuaian proporsi warna	4	4
d. Ketajaman gambar dan animasi	4	4
Layout atau tata letak baik	3	4
a. Penempatan gambar dan keterangan tidak mengganggu pemahaman		
b. Penempatan gambar sebagai latar belakang tidak mengganggu judul dan teks.	3	4
c. Penempatan desain tidak mengganggu pemahaman	4	4
d. Penempatan pernak-pernik pendukung tidak mengganggu pemahaman	4	4
Gambar dan foto jelas	4	4
a. Gambar jelas		
b. Gambar sesuai teks	4	4
Penggunaan font	3	4
a. Kesesuaian jenis huruf		
b. Kesesuaian ukuran huruf	3	4
c. Keterbacaan teks	4	4
d. Perpaduan ukuran dan jenis huruf	4	4
Operasional	2	4
a. Disertai petunjuk yang memungkinkan peserta didik belajar mandiri		
b. Penempatan tombol yang sesuai	3	4
c. Tombol dapat dioperasikan dengan baik	4	4
Jumlah	119	131
Rata-rata	3,6	3,96
Skor Maksimal	132	132
Persentase	90,15%	99,24%

Hasil validasi pertama aspek media oleh Ibu Winanda Amilia, S.Pd, M.Pd.T memperoleh persentase 90,15% dengan kategori sangat valid. Meskipun sudah sangat valid namun tetap ada beberapa masukan sehingga dilakukan revisi terhadap media. Hasil validasi kedua aspek media yang dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2022 memperoleh hasil yang lebih baik yaitu 99,24% dengan kategori sangat valid. Maka hasil dari validator aspek media diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{90,15+99,24}{2} = 94,695\% \text{ (sangat valid)}$$

2. Hasil Analisis Data Uji Validasi Ahli Materi

Uji validitas materi dilaksanakan dengan memberikan lembar angket penilaian kepada ahli materi. Penilaian oleh Bapak Atri Waldi, M.Pd sebagai ahli materi pada tanggal 11 Desember 2022 sebagai validasi pertama dan pada tanggal 14 Desember 2022 sebagai validasi kedua.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Butir Penilaian	Penilaian	
	I	II
Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran		
Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik. Peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai pancasila di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.	2	4

Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran		
Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	3	4
Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran mengandung kata kerja operasional (KKO)	3	4
Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran mencakup aspek pengetahuan.	3	3
Perumusan Alur Tujuan Pembelajaran mencakup aspek keterampilan	3	3
Kejelasan tujuan yang dicapai		
Perumusan tujuan menggunakan kalimat yang simpel dan mudah dipahami	3	3
Menggunakan kata operasional yang dapat diukur	3	4
Rumusan tujuan tidak bermakna ganda	3	3
Terdapat audience, behavior, degree, condition dalam tujuan pembelajaran	3	4
Kebenaran substansi materi pembelajaran elemen Pancasila	2	3
Jumlah	28	35
Rata-Rata	2,8	3,5
Skor Maksimal	40	40
Persentase	70%	87%

Hasil validasi pertama aspek materi oleh Bapak Atri Waldi, M.Pd memperoleh persentase 70% dengan kategori valid. Meskipun sudah valid namun tetap ada beberapa masukan sehingga dilakukan revisi terhadap materi dalam media. Hasil validasi kedua aspek materi yang dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2022 memperoleh hasil yang lebih baik yaitu 87,5% dengan kategori sangat valid. Maka hasil dari validator aspek materi diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{70+87,5}{2} = 78,75\% \text{ (sangat valid)}$$

3. Hasil analisis data uji validasi ahli bahasa

Uji validitas kebahasaan dilaksanakan dengan memberikan lembar angket penilaian kepada ahli bidang kebahasaan. Penilaian oleh Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd sebagai ahli kebahasaan pada tanggal 2 Desember 2022 sebagai validasi pertama dan pada tanggal 20 Desember 2022 sebagai validasi kedua.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Butir Penilaian	Penilaian	
	I	II
Kata yang digunakan tepat dan sesuai dengan karakter siswa kelas IV SD.	2	4
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dalam PUEBI yang baik dan benar	2	3
Berbahasa yang sopan dan santun	3	4
Bahasa yang digunakan sangat efektif dan efisien	2	4
Jumlah	9	15
Rata-Rata	2,25	3,75
Skor Maksimal	16	16
Persentase	56,25%	93,75%

Hasil validasi pertama aspek bahasa oleh Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd memperoleh persentase 56.25 % dengan kategori valid. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik maka dilakukan revisi terhadap media. Hasil validasi kedua aspek bahasa yang dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2022 memperoleh hasil yang lebih baik yaitu 93,75% dengan kategori sangat valid. Maka hasil dari validator aspek bahasa diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{56,25 + 93,75}{2} = 75\% \text{ (valid)}$$

Tabel 6. Hasil analisis validasi keseluruhan

Validator	Kategori	Nilai	Hasil Validasi
Media	Sangat Valid	94,695%	82,81% (sangat valid)

Materi	Sangat Valid	78,75%
Bahasa	Valid	75%

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi ahli telah dinyatakan sangat valid aspek materi, bahasa dan media. Sehingga media komik digital ini dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu siswa memahami materi serta meningkatkan karakter siswa. Menurut Khairi (2016) dan (Budiarti & Haryanto, 2016) melalui media komik dapat disajikan materi pelajaran. Komik berisi cerita dengan gambar efektif digunakan untuk membentuk karakter siswa (Prasetyo, 2018). Menurut Eva (2020) Media komik merupakan media visual gambar menyajikan cerita yang kohesif dan lugas, sehingga mempermudah anak-anak memahami isi media.. Kelebihan komik digital adalah tahan lama, murah, interaktif, dan mudah diakses. Anak-anak tertarik pada komik digital dengan gambar yang hidup, yang membuat mereka tertarik dan ingin membaca lebih lanjut. Komik membuat keinginan pembaca untuk membaca dengan baik, karena mereka melihat membaca sebagai sarana langsung untuk mendapatkan kesenangan yang bisa datang dari komik (Sagri et al., 2018).

Peneliti mengembangkan media pembelajaran digital dimana menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu dengan mengembangkan media komik digital. Dimana media komik digital yang dikembangkan berbasis model Problem Based Learning yang akan membuat siswa berperan aktif memecahkan suatu permasalahan yang disesuaikan dengan kehidupan di lingkungan sehari-hari siswa pada cerita komik sehingga siswa dapat berpikir kritis. Selain itu media komik digital berisi materi berfokus pada pembentukan sikap siswa yang dikembangkan peneliti menyesuaikan dengan kurikulum pada saat sekarang ini yaitu kurikulum merdeka. dimana kurikulum merdeka mengedepankan bagaimana pendidik mengomunikasikan topik dengan menghubungkannya dengan pembentukan karakter siswa.

Media komik digital ini dikemas dalam bentuk file powerpoint, kemudian dimasukkan pada googledrive dan di salin linknya sehingga ketika link dibagikan media tersebut bisa dibuka dan digunakan secara digital, media komik digital menyajikan materi berbentuk cerita bergambar yang bersuara, terdapat balon-balon teks dan gambar kartun yang menarik dan berwarna, komik tersebut menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, komik tersebut kemudian dilengkapi dengan adanya menu-menu yang telah dirancang dalam komik tersebut. Seiring dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Eva (2020) media komik dilengkapi gambar ilustrasi dengan cerita yang meyakinkan dan jelas. Buku komik dengan gambar yang hidup memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak yang membantu mereka terlibat dan gemar membaca (Budiarti & Haryanto, 2016). Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, baik sebagai alat pembelajaran maupun sebagai alat yang dapat digunakan siswa untuk belajar sendiri (Saputro, 2015). Sejalan dengan yang diteliti oleh (Nurhayati, 2019) siswa dapat menggunakan komik digital untuk menemukan informasi dengan cara baru, meningkatkan motivasi dan kreativitas mereka saat belajar PPKn dan memastikan bahwa mereka benar-benar memahami materi yang diajarkan kepada mereka.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam membuat komik dari ide hingga desain karakter adalah sebagai berikut: menentukan ide, membuat skrip, khususnya skrip yang siap dipentaskan, membuat berbagai karakter dan perannya, secara khusus menentukan karakter atau tokoh yang akan memerankan dalam komik seperti; karakter yang baik, karakter yang buruk, dan karakter netral atau peran pendamping, serta menciptakan citra karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat, mengedit dalam bentuk powerpoint interaktif yang menggunakan fitur hyperlink, menambahkan suara cerita komik dan setelah itu menambahkan video berisi gambar dan suara agar lebih menarik dan bervariasi. Karena media komik begitu menarik dalam kehidupan siswa dan faktanya sebagian siswa mengenali dan mengingat tokoh-tokoh dari komik yang mereka tonton, maka penggunaan komik berperan penting sebagai sarana pembelajaran yang dianggap bermanfaat dan begitu membantu untuk pengajaran dan pengembangan kreativitas siswa.

Terdapat keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, komik digital yang dihasilkan hanya sampai pada tahap validasi oleh ahli/pakar. Namun dari sisi materi, bahasa dan media sudah sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat terbantu dalam memahami materi pembelajaran serta terbentuknya karakter/sikap positif.

KESIMPULAN

Komik digital adalah alat yang dikemas secara digital untuk mengkomunikasikan konten pendidikan dalam bentuk teks cerita grafis yang disediakan oleh karakter komik. Berdasarkan hasil uji validitas media komik digital berbasis model Problem Based Learning diperoleh persentase kevalidan sebesar 82,81% dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran tatap muka berlangsung, tetapi bisa digunakan dimana saja tanpa butuh jaringan internet sehingga siswa dapat mengakses media pembelajaran, namun tetap harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan yang ada pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Anggraini, T. S., & Reinita. (2021). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5, 9853–9859. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4088>
- Budijaji, W. (2013). The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127–133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dewi, C. (2019). e-ISSN: 2540-8348 p-ISSN: 2088-3390 Fauzatul dan Candra, Pengembangan Komik Digital. *MUADDIB: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 09(02), 100–109.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 3. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psd/article/view/17744>
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Gusriyenti, M. P., & Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Problem Based Learning (PBL). *E-Journal Pembelajaran Inovasi ...*, 8(C). <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/9462>
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3106>
- Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(1), 98–110. <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/3658>
- Kurnia Wardani, T. (2013). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 4(2), 230–243. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i2.2418>

- 1104 *Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar – Mifthahul Jannah, Reinita*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Listrik, M. R., Muskhir, M., Effendi, H., & Ghoe, F. R. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(1), 241–249.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Nasjum, M. R. P. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049>
<http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391>
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 68–75. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7413>
- Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.14421/jpdi.2017.0902-07>
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. Y. (2013). Penerapan Media Komik sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3), 1–16.
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasiah, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges Faculty of Tarbiyah and Teaching Training The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. *Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges Faculty of Tarbiyah and Teaching Training The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education*, 174–182.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*, 4(1), 481–488.
- Reinita, Zuardi, Budianti, I., & Efendi, R. (2020). *Development of Civics Literacy Teaching Materials in Primary Schools*. 464(Psshers 2019), 121–125. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.030>
- Sagri, M., Sofos, F., & Mouzaki, D. (2018). Digital Storytelling, comics and new technologies in education: Review, research and perspectives. *International Education Journal*, 17(4), 97–112.
- Saputri, L. I., Har, E., & Deswati, L. (2015). Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Raanah Pesisir. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(5), 1–16.
- Saputro. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media. *Muaddib*, 05(ISSN 2088-3390), 01.

1105 *Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar – Mifhahul Jannah, Reinita*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>

Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C. (2022). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>