

Pengembangan Komik Sejarah (KOMIRAH) pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Annisa¹ Guslinda² Gustimal Witri³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: annisa4071@student.unri.ac.id¹ guslinda@lecturer.unri.ac.id²

Abstract

This research aims to develop the media of Historical Comics (Komirah) in the learning of Pancasila Education for the rest of grade V of elementary school that is valid and practical. This research uses Development using the R&D (Research and Development) method with 4D models or 4-D Models. 4D models or Four-D Models are carried out with 4 main stages, namely define, design, development, and dissemination. In data collection, the researcher used validation sheets and questionnaires for student and teacher responses on a scale of 1-4. Based on the results of the validation test conducted by 3 validators, namely media validators, material validators, and language validators, products were obtained in the very feasible category with an overall average validation percentage of 91.67%. Meanwhile, based on the results of a limited trial conducted by 1 teacher and 21 students in grade V of SD Negeri 188 Pekanbaru, products were obtained in the category of very practical with an average percentage of limited test results by teachers of 96.25% with a very practical category and an average percentage of limited test results by students of 93.33% with a very practical category. Thus, based on the results of validation by 3 validators, namely validators of media experts, material experts, and linguists as well as product trials by 1 teacher and 21 students of grade V of SD Negeri 188 Pekanbaru, it can be concluded that the KOMIRAH (Historical Comics) media product developed has met the category of feasible and practical assessment.

Keywords: Comic Media Development, History Peristiwa Surrounding the Proclamation of Indonesian Independence

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Komik Sejarah (Komirah) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan Pengembangan menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model 4D atau 4-D Models. Model 4D atau Four-D Models dilakukan dengan 4 tahapan utama, yaitu define (pendefinisian), design (perencanaan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). Pada pengumpulan data peneliti menggunakan lembar validasi dan angket tanggapan respon siswa serta guru dengan skala 1-4. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator, yaitu validator media, validator materi, dan validator bahasa diperoleh produk berkategori sangat layak dengan persentase rata-rata validasi keseluruhan yaitu 91,67%. Sedangkan berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh 1 orang guru dan 21 orang siswa kelas V SD Negeri 188 Pekanbaru diperoleh produk yang berkategori sangat praktis dengan persentase rata-rata hasil uji terbatas oleh guru yaitu 96,25% dengan kategori sangat praktis dan persentase rata-rata hasil uji terbatas oleh siswa yaitu 93,33% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi oleh 3 orang validator, yaitu validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta uji coba produk oleh 1 orang guru dan 21 orang siswa kelas V SD Negeri 188 Pekanbaru dapat diambil kesimpulan bahwa produk media KOMIRAH (Komik Sejarah) yang dikembangkan sudah memenuhi kategori penilaian yang layak dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan Media Komik, Sejarah, Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana perantara berupa alat yang bisa menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik dengan tujuan memudahkan komunikasi pembelajaran (Rizal et al., 2016). Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan minat baru, membangkitkan motivasi, sebagai rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Kustandi & Darmawan, 2020). Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, sarana dalam mewujudkan situasi belajar yang lebih efektif, memfokuskan peserta didik pada materi yang akan diajarkan dan memberikan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama pada setiap peserta didik (Sumiharsosno & Hasanah, 2017). Berdasarkan ini terlihat jelas bahwa media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana tambahan tapi merupakan sarana yang berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan peranan penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila tidak hanya merupakan pedoman bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, tetapi juga berfungsi sebagai nilai-nilai yang harus ditanamkan kepada generasi muda. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya kelas V sekolah dasar, pengajaran Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter dan sikap siswa agar mereka memahami dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Pancasila menurut Kaelan (2016:1) Pendidikan Pancasila adalah suatu pembelajaran yang berperan dalam mempersiapkan dan membentuk warga negara yang mampu bertanggung jawab cerdas dan berkeadaban. Pancasila merupakan suatu materi pembelajaran yang merupakan salah satu bagian mata pelajaran PKN. Pancasila mempunyai pokok bahasan yang cukup luas dalam proses pembelajaran. Materi PKN masih dikenal dan dianggap tidak menarik oleh siswa karena pada materi ini sebagian besar mengharuskan siswa untuk menghafal. Monawati, Fauzi (2018), menyatakan bahwa kemampuan mengajar guru yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa merasa nyaman dan fokus dalam belajar, guru membuat suatu kombinasi yang baru sehingga dapat menghubungkan dengan ide-ide baru. Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah dapat memengaruhi capaian prestasi belajar akademik siswa, dengan adanya guru memiliki kreativitas mengajar tinggi maka dapat memberikan dampak positif bagi siswanya. Maka dari itu guru harus memfasilitasi siswa belajar secara aktif dan mandiri untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi yang diajarkan, dengan begitu siswa akan termotivasi belajar, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Hamzah B Uno, kompetensi profesional merupakan suatu kemampuan yang harus ada dalam diri guru. Seorang guru wajib mempunyai kompetensi profesional yang mencakup, kemampuan dalam merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengembangkan pembelajaran. Sesuai dengan hal tersebut, tentunya dalam menggunakan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan, serta karakteristik siswa (Naisau, 2021). Media pembelajaran yang sesuai untuk siswa sekolah dasar yaitu media yang dapat menggambarkan atau memberikan pengalaman dengan situasi sebenarnya (konkrit). Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peran media pembelajaran dapat digunakan untuk mengalirkan pesan kepada penerima. penerapan media pembelajaran ini mampu mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar didalam kelas, dikarenakan dapat merangkul keseluruhan peserta didik, baik pada peserta didik yang memiliki intelegensi rendah maupun tinggi. kemudian dapat

disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya. Salah satu contoh media visual adalah komik, dalam penggunaannya termasuk kedalam media yang berbasis cetakan. komik termasuk dalam media berbasis cetakan contohnya seperti buku teks, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Media komik merupakan hal menarik yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran Menurut Sudjana dan Rivai(Kharisma, 2019) Komik merupakan gambar yang mempunyai urutan yang teratur, tujuan dan filosofi pembuat komik sehingga cerita dalam komik dapat tersampaikan kepada pembaca.

Media komik merupakan suatu alat yang berbentuk cerita bergambar, Komik terdiri dari gambar-gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Komik dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan media belajar yang digunakan sendiri dengan peserta didik. Karakteristik yang terdapat dalam komik sesuai dengan dengan karakteristik anak. Dapat diartikan komik suatu bentuk cerita yang dirancang dalam bentuk kartun sehingga membuat menarik perhatian anak untuk melatih berbahasa dan membaca. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) yang peneliti lakukan di SDN 188 Pekanbaru menunjukkan minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik siswa dan belum memberikan pengalaman yang nyata sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang bermakna. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi peristiwa seputar proklamasi senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik keterkaitan siswa terhadap pembelajaran tersebut dianggap selalu rendah dan bahkan dianggap salah satu pembelajaran yang membosankan. Maka dari itu salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik sejarah yang di singkat (komirah). Komik sejarah merupakan media pembelajaran yang akan membahas sebuah cerita komik dalam bentuk kartun yang mengungkapkan karakter pada tokoh cerita secara ringkas dan menarik.

Media Komik Sejarah (komirah) ini cocok untuk siswa Sekolah Dasar yang mudah bosan pada saat pembelajaran Sejarah siswa Sekolah Dasar, Pada media Komik sejarah menarik perhatian siswa dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang dipelajari. Lambang dan gambar visual pada media Komik sejarah ini memberikan konteks untuk lebih memahami informasi atau pesan serta pembelajaran membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mudah untuk memahami dan mengingat apa yang telah dipelajari. Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan Begitu besar pengaruh media pembelajaran bagi siswa maka peneliti akan mengembangkan media Komik Sejarah. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran terkait "Pengembangan Komirah Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa angket lembar validasi oleh para ahli dan angket uji coba oleh guru dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kampus PGSD FKIP Universitas Riau untuk mendesain media pembelajaran Komirah (komik Sejarah) dan di ujicobakan di SDN 188 Pekanbaru pada tahun 2024 karena di sekolah tersebut belum banyaknya variasi media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D, mengacu pada Thiagarajan (Sugiyono, 2019). Model pengembangan 4-D mempunyai empat tahapan yang terdiri dari : Define (berisi kegiatan penentuan produk apa yang akan dikembangkan), Design (berisi kegiatan merancang sebuah

produk yang akan dikembangkan), Development (berisi kegiatan dalam membuat dan menguji produk sehingga mencapai spesifikasi yang di inginkan) dan Dissemination (menyebarkan produk pengembangan yang sudah teruji untuk dimanfaatkan oranglain (Sugiyono, 2019). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan menggabungkan informasi-informasi berupa saran,tanggapan,kritik berdasarkan angket yang disebar. Teknik analisis kuantitatif berguna agar mengetahui kelayakan serta kepraktisan produk yang dikembangkan. Teknik analisis kuantitatif dilakukan dengan mengelola data menjadi bentuk skor berdasarkan penilaian validator, guru dan siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan melalui beberapa langkah kegiatan. Tahap pendefinisian dimulai dengan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik dan tahapan analisis materi. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk menarik kembali minat dan efektifitas belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar yaitu senang mempelajari hal yang baru dan membaca buku bacaan. Hal tersebut terlihat ketika peneliti menggunakan media pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya dan juga pada saat kegiatan literasi membaca buku bacaan terlihat siswa senang ketika membaca buku bacaan yang memiliki banyak warna. Berdasarkan hasil analisis materi Sejarah proklamasi kemerdekaan kelas V diperoleh hasil bahwa materi yang digunakan terdapat pada kurikulum mardeka yang termuat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap Design (Perencanaan)

Tahap design adalah tahap perencanaan pengembangan media. Tahap perencanaan terdapat beberapa tahap, yaitu pemilihan media pembelajaran, dengan karakter-karakter yang menarik dan alur cerita yang menggugah, komik sejarah dapat mengubah cara siswa memandang pelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media komik sebagai bagian dari materi pelajaran bisa menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat baca terhadap buku pelajaran konvensional. Media pembelajaran Komik (Komirah) akan digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kemudian pemilihan format, Pemilihan format digunakan untuk mempermudah dalam tahap desain atau merancang isi media. peneliti mulai merancang produk berdasarkan hal yang telah ditetapkan. Perancangan media komik ini menggunakan beberapa platform dan website digital, seperti website aplikasi IbisPaint X, dan aplikasi Canva.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahapan ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kevalidan dan kerpaktisan media yang dikembangkan. Setelah mendapat penilaian, kemudian media akan direvisi sesuai kritik dan saran dari validator ahli. Setelah melakukan revisi maka validator ahli akan memberikan penilai terhadap produk yang dikembangkan sesuai dengan instrumen validasi. Setelah tahap pengembangan ini maka akan diperoleh produk akhir dari media pembelajaran Komirah (Komik Sejarah) yang valid. Tahap ini diawali dengan pembuatan komik, kemudian tahap validasi. Pada proses pengembangan media Komirah (Komik Sejarah) sudah dilakukakan beberapa kali revisi dengan saran dan masukan oleh validator agar dapat menghasilkan media komik yang siap untuk divalidasi oleh validator. Dari hasil validasi peneliti melakukan perbaikan terhadap media komik hingga menghasilkan komik utuh. Setelah melakukan revisi

berdasarkan saran dan masukan validator maka selanjutnya peneliti memberikan angket validasi kepada validator agar validator memberikan penilaian terhadap media komik sesuai instrumen validasi. Media Komik dapat digunakan untuk tahapan selanjutnya apabila hasil validasi komik berada pada kategori valid atau sangat valid. Validasi produk ini dilakukan oleh 3 validator, yang terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Setiap validator tidak hanya memberikan penilaian, saran, dan masukan pada aspek ahlinya saja. Tetapi keseluruhannya, mulai dari aspek media, materi, serta bahasa.

Tahap Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini, yaitu penyebaran produk media pembelajaran Komirah (komik sejarah) pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang dilaksanakan pada tahap uji coba lapangan di SD Negeri 188 Pekanbaru. Produk yang telah diuji cobakan akan direvisi kembali apabila terdapat sarana maupun masukan perbaikan dari guru maupun peserta didik. Produk media pembelajaran Komirah (komik sejarah) sudah disebar kepada pihak sekolah yaitu kepada kepala sekolah dan wali kelas V SD Negeri 188 Pekanbaru dengan jumlah 20 Buku komik.

Pembahasan

Pengembangan Media Komirah (Komik Sejarah)

Pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Jenis penelitian dan pengembangan atau R&D bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada sebelumnya, serta melakukan validasi terhadap produk yang telah dirancang (Ilyas, dkk, 2015) Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan tujuan mengembangkan suatu produk Media Komirah (komik sejarah) Pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar serta melakukan validasi hingga uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Model yang digunakan pada pengembangan media komik ini yaitu 4D Models atau model 4D. Menurut Thiagarajan (Sugiyono, 2019) 4D Models atau model 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). Keempat tahapan penelitian ini dilaksanakan secara bertahap agar dapat menghasilkan media Komirah (komik sejarah) Pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar yang layak dan praktis.

Pada penelitian tahap define dilakukan dengan observasi dan wawancara tak terstruktur. Observasi ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, analisis peserta didik dan analisis materi. Tujuan dilakukannya analisis ini adalah untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan kebutuhan yang ada di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil analisis ini diperoleh bahwa pada proses pembelajaran di kelas masih monoton, guru masih berfokus pada penggunaan papan tulis, buku dan penggunaan media juga tidak bervariasi, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik pada kelas V. Menurut pendapat Daryanto (Nugraheni, 2017) kebanyakan dari siswa lebih menyukai membaca buku bergambar dari pada buku teks. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media. Dampak dari hal tersebut ditunjukkan dari sikap peserta didik selama pembelajaran, mereka menjadi bosan, tidak fokus pada pelajaran yang dijelaskan. Ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniawati, et al., 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa media pembelajaran dapat membuat peserta didik mudah bosan dan menurunkan minat belajar sehingga pembelajaran terlaksana menjadi kurang optimal.

Berdasarkan kompleksitas permasalahan yang didapat melalui tahap define tersebut, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta

karakteristik peserta didik. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan media komirah (komik sejarah) lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa apabila proses pembelajaran itu sendiri dapat menambah pengetahuan siswa terhadap materi seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Terakhir adalah analisis materi, bertujuan agar materi yang akan digunakan dalam naskah komik sesuai dengan materi pelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Materi akan dilihat pada materi pelajaran pendidikan Pancasila tentang sejarah seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap design (perancangan). Pada tahap perancangan ini peneliti mulai merancang produk berdasarkan hal yang telah ditetapkan pada tahap pendefinisian. Tahap perancangan diawali dengan Peneliti merencanakan tema dan alur cerita seperti apa yang akan di buat oleh peneliti dalam pembuatan komik, peneliti membuat sketsa kasar pada kertas agar memudahkan saat menggunakan aplikasi web.

Setelah dilakukan tahap design (perancangan), selanjutnya peneliti melakukan tahap ketiga yaitu tahap development (pengembangan). Pada tahap pengembangan ini peneliti mulai membuat media komik berdasarkan tahap pendefinisian dan tahap perancangan serta melakukan validasi hingga uji coba kepada produk yang dikembangkan. Pembuatan komik dimulai dengan pembuatan tokoh, pembuatan isi komik, hingga pembuatan sampul komik depan dan sampul komik belakang. Setelah pembuatan komik, selanjutnya dilakukan pengujian oleh para ahli (validator) atau disebut uji validasi produk. Uji validasi produk akan dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah melakukan validasi dan revisi sesuai saran dan masukan oleh validator, selanjutnya produk yang sudah dinyatakan layak atau sangat layak akan diuji cobakan. Pada tahap pengembangan ini peneliti melaksanakan dua tahapan uji coba produk, yaitu uji coba *one to one* dan uji coba terbatas untuk melihat keterbacaan serta kepraktisan produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan kepada beberapa siswa kelas Vb SD Negeri 188 Pekanbaru untuk uji coba *one to one* pada tanggal 22-23 Oktober 2024. Tahap terakhir yang dilakukan yaitu tahap dissemination (penyebaran). Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran produk secara terbatas. Produk yang telah melakukan validasi hingga uji coba produk akan disebarkan dengan memberikan cetakan media komik yang sudah dikemas kepada sekolah, yaitu SD Negeri 188 Pekanbaru.

Kelayakan Media Komirah (Komik Sejarah)

Pada mata pelajaran pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Kelayakan media komik yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil penilaian uji validasi produk oleh validator, yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek pemakaian kata atau bahasa dengan total 15 butir pernyataan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Depdiknas (Saputro, dkk, 2015) dimana pada penggunaan media komik yang dapat menggantikan maupun pendamping buku paket, dalam penyusunan media komik itu sendiri harus memperhatikan aspek-aspek penyusunan buku teks pelajaran yang antaranya, yaitu aspek kelayakan isi atau materi, aspek kebahasaan, serta aspek penyajian dan kegrafikkan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dengan skala 1-4. Berdasarkan hasil validasi produk yang dilakukan oleh seluruh validator menunjukkan persentase rata-rata validasi keseluruhan yaitu 91,67% dengan kategori sangat layak. Sesuai dengan pendapat Suryono (Rahmi, 2021) suatu hasil validasi dikatakan layak apabila berada pada interval rata-rata skor penilaian 61-80% dan dikatakan sangat layak apabila berada pada interval rata-rata skor penilaian 81-100%. Berikut ini akan dijelaskan skor hasil validasi setiap aspek, yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek pemakaian kata atau bahasa:

- a. Aspek pertama yaitu aspek media menunjukkan rata-rata skor 88,33% dengan kategori sangat layak. Pada aspek media yang diukur mencakup kesesuaian cover dengan isi komik,

penggunaan gambar, jumlah halaman, penggunaan komik yang dapat digunakan dalam jangka panjang, serta keterpaduan warna yang digunakan pada media komik sehingga tidak menyulitkan siswa ketika menggunakan media komik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Depdiknas (Saputro, dkk, 2015) dimana dalam penyusunan media komik harus memperhatikan aspek penyajian, dan kegrafisan, berarti dalam penyajian media komik harus menyesuaikan tiap elemen-elemen dalam media komik seperti penggunaan gambar yang disesuaikan dengan isi, tata letak gambar, warna, huruf, kekuatan buku, dan kualitas cetakan media komik yang dikembangkan. Sehingga dengan begitu dalam penggunaan media komik siswa tidak kesulitan untuk memahami media komik.

- b. Aspek kedua yaitu aspek materi menunjukkan rata-rata skor 91,67% dengan kategori sangat layak. Pada aspek materi yang diukur mencakup kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), kebermanfaatan media komik dalam pengembangan pengetahuan siswa, ketepatan penggunaan unsur Sejarah dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator serta tidak menyulitkan siswa dalam memahami materi. Menurut Depdiknas (Saputro, dkk, 2015) penyusunan media komik harus memperhatikan aspek kelayakan isi atau materi, yaitu produk yang dikembangkan harus sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).
- c. Aspek ketiga yaitu pemakaian kata atau bahasa menunjukkan rata-rata skor 95,00% dengan kategori sangat layak. Pada aspek pemakaian kata atau bahasa yang diukur mencakup kesesuaian bahasa, kalimat, tulisan, dan ukuran huruf yang digunakan pada media komik sehingga tidak menyulitkan siswa dalam memahami komik, serta kesesuaian bahasa dengan PUBEI. Menurut Depdiknas (Saputro, dkk, 2015) penggunaan bahasa dalam media komik yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan perkembangan siswa.

Kepraktisan Media Komirah (komik sejarah)

Pada Mata pelajaran pendidikan pancasila Sekolah Dasar Kepraktisan media komik yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil penilaian dari uji coba terbatas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Uji coba dilakukan kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri 188 Pekanbaru. Peneliti menggunakan dua tahapan uji coba, yaitu uji coba *one to one* dan uji coba terbatas. Peneliti melakukan uji coba kepada *one to one* beranggotakan 3 orang yang merupakan peserta didik kelas Vb SD Negeri 188 pekanbaru terlebih dahulu agar dapat mengetahui tingkat keterbacaan produk yang dikembangkan. Setelah melakukan uji *coba one to one*, peneliti melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian dari guru dan siswa pada uji coba terbatas diperoleh produk dengan kategori sangat praktis. Adapun hasil penilaian dari produk yang dikembangkan pada uji coba terbatas, yaitu uji coba terbatas yang dilakukan oleh siswa memperoleh skor persentase 93,33% dengan kategori sangat praktis, dan uji coba terbatas yang dilakukan oleh guru memperoleh skor persentase 96,25% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penjelasan di atas serta pemaparan hasil uji validasi dan uji coba produk media komik yang dikembangkan ini telah mendapatkan kategori penilaian sangat valid dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada uji validasi, serta mendapatkan kategori sangat praktis dari guru dan siswa pada uji coba produk. Dengan demikian, dapat diambil suatu kesimpulan bahwa media Komirah (komik sejarah) yang dikembangkan ini telah memenuhi karakteristik media yang layak dan praktis, serta menunjukkan bahwa media Komirah (komik sejarah) yang dikembangkan sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila materi sejarah seputar proklamasi kemerdekaan indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengembangan Komik Sejarah (KOMIRAH) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Komik Sejarah (KOMIRAH) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar telah berhasil dikembangkan menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan menggunakan model 4D atau Four-D Models (define, design, development, dissemination). Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 188 Pekanbaru.
2. Kelayakan media Komik Sejarah (KOMIRAH) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar dinilai berdasarkan penilaian ahli pada uji validasi produk. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi yang dilakukan mendapatkan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak. Jadi, berdasarkan uji validasi yang dilakukan diketahui bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya serta sangat layak untuk digunakan siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Kepraktisan media Komik Sejarah (KOMIRAH) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar dilihat berdasarkan hasil uji coba produk yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas V SD Negeri 188 Pekanbaru. Berdasarkan penilaian hasil uji coba terbatas yang dilakukan oleh guru dan siswa mendapatkan hasil sangat praktis dengan rata-rata keseluruhan pada uji coba terbatas guru mendapatkan persentase sebesar 96,25% kategori sangat praktis, dan rata-rata keseluruhan pada uji coba terbatas siswa mendapatkan persentase 93,33% kategori sangat praktis. Jadi, dengan demikian hasil uji coba produk yang dilakukan diketahui bahwa media Komik Sejarah (KOMIRAH) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi sejarah seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Untuk siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, & Dermawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). *Media Permainan Ludo Word Game Dalam Pembelajaran Kooperatif Stad Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp*. 8(1), 158–166.