

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* MATERI CERITA TENTANG DAERAH KU DI KELAS IV SDN 04 KOTO BARU

Moh. Rosyid mahmudi¹, Estuhono², Aini Septianingsih³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharma Indonesia

e-mail: *¹rosyidmahmudi@gmail.com, ²estuhono023@gmail.com,
³1903011003@undhari.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan adalah pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model pengembangan ADDIE ini memiliki lima tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Jenis data yang diambil adalah dari pengembangan media *E-comic* yaitu primer dan skunder. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, validasi media *e-comic*, Instrumen kepraktisan media *e-comic*, instrumen efektivitas media *e-comic*, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan kuesioner (angket). Analisis data yang dalam penelitian menggunakan analisis validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Dari hasil validasi media *e-comic* yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, memperoleh persentase 0,885% dengan kategori valid, media pembelajaran *e-comic* layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SDN 04 Koto Baru. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru 80% dengan kategori sangat praktis dan angket respon siswa 90% dengan kategori sangat praktis, maka berdasarkan analisis tersebut disimpulkan media *e-comic* 86% sangat praktis. Selanjutnya efektivitas yang dinilai dari hasil tes kemampuan membaca memperoleh persentase 90%

Kata kunci: Pendidikan, ADDIE, *E-Comic*

ABSTRACT

Education is the process of changing the attitudes and behavior of a person or group in an effort to mature humans. This research uses the type of research and development (research and development). The ADDIE development model has five stages, namely: Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The types of data taken from the development of E-comic media are qualitative and quantitative data. The instrument used in this study, validation of the E-comic media, the practicality instrument of the E-comic media, the effectiveness instrument of the E-comic media. data collection techniques used are interviews, observations, and questionnaires (questionnaire). Analysis of data in research using analysis of validity, practicality and effectiveness. From the results of validation, practicality and effectiveness, the following results can be obtained: The validity of the E-comic learning media assessed by validators, totaling 3 people, obtained a percentage of 0,885% in a valid category, E-comic learning media is feasible to use and in accordance with the provisions of SDN 04 Koto Baru. Practicality is assessed from the teacher response questionnaire and student response questionnaire. The teacher response questionnaire was 86% in the very practical category, the student response questionnaire was 90% in the very practical category, so based on this analysis it was concluded that pop-up book media was very practical. Furthermore, the effectiveness assessed from the results of the Reading Ability test obtained a percentage of 90% in the very effective category.

Keywords: Education, ADDIE, *E-Comic*

PENDAHULUAN

Undang-Undang

Republik

Indonesia No 30 Tahun 2003 Tentang
Sistem Pendidikan Nasional

menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuknya, masyarakat dan negara (Meiliasari et al., 2022). Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam pembangunan bangsa, untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia. Pendidikan disekolah-sekolah telah menunjukkan bahwa perkembangan pesat dalam berbagai bidang termasuk bidang kurikulum (Moto 2019, 46).

Sistem pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang sangat signifikan dalam proses pelaksanaannya, hal tersebut terjadi karena dampak dari COVID-19 yang menyebabkan aspek kehidupan berubah dan mengharuskan penyesuaian dengan cepat, salah satunya dalam dunia pendidikan. Melihat fenomena sosial yang tidak dikehendaki tersebut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menerbitkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 (Covid-19) tentang penerapan kebijakan pendidikan darurat terhadap penyebaran infeksi Virus corona. Surat edaran tersebut menjelaskan enam langkah strategi untuk melaksanakan kebijakan pendidikan diantaranya ujian nasional, proses belajar di rumah, ujian sekolah, kenaikan kelas, penerimaan peserta didik baru dan dana bantuan operasional (Jojo & Sihotang, 2022).

Kurikulum di Indonesia telah

mengalami perubahan beberapa kali. Hal tersebut dilakukan dalam rangka memperbaiki sistem pendidikan yang ada hingga ditemukan program paling efektif untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Perubahan terakhir terjadi pada tahun 2013 pada akhirnya dikenal dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diberlakukan seiring dengan dikeluarkannya peraturan menteri pendidikan kebudayaan (Permendikbud) tentang struktur kurikulum 2013, standar kompetensi lulusan (SKL), standar isi (SI), standar proses, standar penilaian dan implementasi kurikulum 2013. Konsep dari kurikulum tersebut adalah kompetensi lulusan atau karakter peserta didik dalam bentuk dalam hubungan dengan menekankan karakter, karakter pembelajaran dan penilaian proses (Sholekah, 2020)

Kurikulum merupakan inti dari pendidikan yang mengatur tentang tujuan, materi aktifitas belajar dan evaluasi sedangkan inti dari kurikulum adalah pembelajaran. Kurikulum memuat tentang isi, tujuan, metode, dan evaluasi yang merupakan rangkaian program terencana dan sistematis untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu pembahasan pendidikan dalam perspektif studi kurikulum sangat penting (Supriatna, 2021). Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan (Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 719 2020), tentang pedoman pelaksanaan kurikulum satuan pendidikan kondisi khusus dalam menanggapi beban belajar yang berat dalam kondisi khusus, Penerapan kurikulum keadaan khusus adalah keputusan yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan bagi unit dalam memutuskan kurikulum yang memenuhi kebutuhan peserta didik.

Satuan pendidikan dalam menyelenggarakan pembelajaran dapat memilih tetap mengacu pada kurikulum nasional, menggunakan kurikulum darurat, dan memilih penyederhanaan kurikulum serta mandiri (Rachmad, 2021).

Walaupun demikian pemerintah telah memberikan kebebasan dalam memilih penggunaan kurikulum, nyatanya yang terjadi dilapangan tetap mengalami kesulitan, seperti dalam penelitian menjelaskan bahwa pelaksanaan kurikulum darurat belum berjalan secara sempurna hal ini disebabkan minimnya fasilitas serta kurangnya pemahaman pendidik maupun peserta didik dalam kurikulum merdeka (Jojo & Sihotang, 2022). Menurut Nadim Makarim selaku menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan terkait dengan kurikulum merdeka sebagai perkembangan dari pada kurikulum 2013 (Suhartono, 2021).

Kurikulum merdeka merupakan gagasan dalam transformasi Pendidikan Indonesia untuk mencetak generasi masa depan yang unggul. Kurikulum Merdeka di implementasikan di beberapa sekolah penggerak dari hasil seleksi sebelumnya. Kemudian untuk saat ini, Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk diterapkan di semua sekolah sesuai dengan kesiapan dan kondisi sekolahnya masing-masing (Iryanto, 2021). Kurikulum Merdeka menjadi program yang diharapkan dapat melakukan pemulihan dalam pembelajaran, dimana menawarkan tiga karakteristik diantaranya pembelajaran berbasis proyek pengembangan *soft skill* dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila, pembelajaran pada materi esensial dan struktur kurikulum yang lebih fleksibel (Jojo & Sihotang, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SDN 04 Koto Baru. Permasalahan yang ditemukan yakni pada saat proses pembelajaran difokuskan pada penguasaan konsep saja dan belum menggunakan media yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku panduan guru dan metode pembelajaran yang sudah biasa yaitu metode ceramah. Pembelajaran yang demikian membuat siswa kurang paham dengan materi yang dijelaskan. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran maka diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS. Dari permasalahan tersebut di dapatkan hasil nilai dari ujian semester siswa pada mata pelajaran IPAS, dengan jumlah keseluruhan siswa 12 siswa, ada sebagian besar peserta didik yang tidak mencapai KKTP.

METODE

Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan nama *Research* dan *Development*. Dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Disini penulis memodifikasi produk yang sudah dirancang oleh peneliti lainnya. Model Penelitian pengembangan yang digunakan penulis adalah model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Desain* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (For et al., n.d.). populasi dan sampel penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 04 Koto Baru dengan

jumlah siswa 10 orang tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah primer dan skunder, primer itu data yang pertama dalam penelitian, data primer ini data yang diperoleh dari hasil penilaian yang diberikan validator dan praktisi terhadap media yang dikembangkan. Yang kedua data skunder dimana data itu diambil dari sebuah informasi yang didapatkan dari saran orang lain.

Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan lembar validasi berupa lembar validasi media pembelajaran, instrumen praktikalitas penilaian respon guru dan peserta didik, serta lembar pengamatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan lembar hasil belajar (soal). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan peneliti menggunakan teknik analisis data: analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektifitas.

Pengembangan *E-comic* menggunakan model ADDIE dengan tahap *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*, diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis ini meliputi kegiatan seperti melakukan analisis materi, analisis kebutuhan, serta analisis karakteristik peserta didik.

a. Analisis materi

Analisis materi merupakan kegiatan pemilihan materi dari keseluruhan materi suatu pelajaran yang harus dikuasai dalam proses pembelajaran. Analisis materi ini bertujuan untuk menyusun materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Sebelum pembelajaran berlangsung, seorang guru harus menyusun materi pembelajaran tersebut. Dan pada penyusunan materi tersebut guru akan melihat media apakah yang cocok digunakan dalam materi yang diajarkan, agar siswa didalam kelas tidak terlalu membosankan dan menambah hasil belajar siswa.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menganalisis pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mempermudah siswa dalam memahami materi. Tujuan dari analisis kebutuhan adalah mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan siswa itu sendiri. Pada tahap ini peneliti dapat mengetahui *E-comic* yang akan dikembangkan unruk membantu siswa dalam proses pembelajaran.

c. Analisis peserta didik

Pada analisis peserta didik peneliti melihat guru menyampaikan pembelajaran yang berlangsung, peneliti melihat bagaimana guru mengenali karakter siswanya terlebih dahulu, agar saat menjelaskan materi sesuai atau tidaknya media yang digunakan pada pembelajaran tersebut.

2. Tahap *Desain* (Perancangan)

Tahap perancangan ini yakni menentukan desain *E-comic* akan dibuat sesuai materi yang telah ditentukan. Peneliti akan mulai membuat media pembelajaran dengan mendesain konsep untuk

membuat media pembelajaran *e-comic*.

Hasil tahapan rancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Merancang media *e-comic* pada materi cerita daerahku menggunakan aplikasi *comik life* 3.
 2. Merancang media *e-komik* bagian depan atau cover menggunakan aplikasi *comic life*.
 3. Merancang media *e-komik* pada kata pengantar menggunakan aplikasi *comic life*.
 4. Merancang media *e-komik* pada bagian watak karakter/tokoh menggunakan aplikasi *comic life*.
 5. Merancang media *e-komik* pada bagian alur cerita menggunakan aplikasi *comic life*.
3. Tahap *Development* (Pengembangan)
- Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *E-comic*. *E-comic* yang telah dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh beberapa Validator dan uji coba respon terhadap siswa. Validator terdiri dari dosen dan guru, validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi untuk menilai *E-comic*. Validator diminta memberikan penilaian terhadap *E-comic* yang dikembangkan kelayakan *E-Komik*, serta memberikan saran yng berkaitan dengan *E-komik* yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi)
- Pada tahap impleementasi, hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk

mengetahui keefektifan, kemenarikan, serta kepraktisan. Produk pengembangan perlu diujikan secara langsung dilapangan untuk memperoleh gambaran mengenai keefektifan, kemenarikan, serta kepraktisan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi bertujuan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan tahapan pengembangan dan implementasi *E-comic* perlu dievaluasi dengan melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan peneliti yaitu berdasarkan masukan yang diperoleh dari angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilkukan peneliti, terhadap media *E-Comic* sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Maka dapat diperoleh hasil penelitian dn penjelasan pada tahap yang menggunakan model ADDIEE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi* maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

1. Hasil Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap awal dalam model ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini , tahap analisis ada anlisis kebutuhan, analisis siswa, analisis materi, Adapun tahap analisis sebagai berikut:

Analisis kebutuhan Pada tahap analisis kebutuhan ini adalah untuk mengetahui kebutuhan di dalam pembelajaran materi cerita tentang daerahku di kelas IV SDN 04 Koto Baru . Analisis dilakukan oleh wali

kelas IV dan siswa kelas IV memerlukan media *E-Comic* sebagai media pembelajaran materi cerita tentang daerahku. Berharap dengan adanya pengembangan *E-Comic* sebagai media pembelajaran dapat memberikan efek dan perubahan yang baik terhadap hasil belajar siswa.

Analisis siswa Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan dan juga didapatkan dari kegiatan pengenalan lapangan persekolahan (PLP). Siswa kelas IV SDN 04 Koto Baru berjumlah 10 orang. Anak usia 8-11 tahun. Pemikirannya disebut operasional konkrit artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau konkrit.

Saat proses pembelajaran ada beberapa karakteristik siswa yaitu sebagai berikut: Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan guru siswa sibuk bermain bersama teman-temannya sebangkunya. Sehingga tidak memahami materi pembelajaran yang dijelaskan guru, Siswa yang banyak membuka buku hanya asik melihat gambar-gambar yang ada didalam buku, tanpa memahami apa bacaan yang dijelaskan guru, siswa yang lebih suka membaca buku yang banyak gambar dan warna yang menarik dari pada buku yang tidak ada gambarnya, Kurangnya media yang kreatif didalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa bosan dan jenuh.

Analisis Materi dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis tentang materi cerita tentang daerahku BAB V pembelajaran IPAS kelas IV. Pada tahap ini telah dilakukan penelitian terhadap kurikulum merdeka pada kelas IV SD. Analisis kurikulum diperlukan untuk mempelajari cakupan materi. Tujuan pembelajaran, dan memilih strategi berdasarkan pondasi atau landasan yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka materi yang dipilih dalam pengembangan ini adalah materi cerita tentang daerahku pada BAB V pembelajaran IPAS. Materi tersebut akan diajarkan ulang oleh peneliti dengan menggunakan media *E-Comic*. Sangat berharap semoga dapat membantu dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil tahap *Design* (Perancangan)

Hasil tahap perancangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Hasil rancangan modul ajar

Proses perancangan media *e-comic* diawali dengan perancangan modul ajar, perancangan modul ajar disusun sesuai dengan CP, TP, terlebih dahulu karena guru perlu menyiapkan perancangan pembelajaran agar lebih terarah. Peneliti merancang untuk BAB V materi cerita tentang daerahku.

b. Hasil rancangan Media *E-comic*

Media *E-comic* yang dirancang dan sesuai CP,TP yang ditetapkan didalam kurikulum. Media *e-comic* ini juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa. *E-comic* dibuat dengan menggunakan aplikasi *comic life 3* dengan gambar dan warna-warna yang menarik supaya siswa tertarik untuk membacanya dalam proses pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap analisis dan tahap design (perancangan). Tujuan dari tahap

pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *e-comic* sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media *e-comic* ini harus sesuai dengan CP, TP yang dilengkapi materi pembelajaran. *E-comic* ini dikembangkan di kelas IV SDN 04 Koto Baru dengan jumlah siswa 10 orang.

4. Tahap Implementasi

Setelah media *e-comic* sebagai media pembelajaran divalidasi oleh validator, maka media *e-comic* pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba media *e-comic* yang dilakukan untuk mendapatkan praktikalitas dan keefektifan media *e-comic*. Uji coba media *e-comic* sebagai media pembelajaran materi cerita tentang daerahku di uji cobakan di SDN 04 Koto Baru dilakukan di kelas IV dengan siswa 10 orang. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media *e-comic* sebagai media pembelajaran IPAS materi tentang cerita daerahku ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dibuat oleh peneliti. Praktikalitas diperoleh dari angket respon guru dan siswa terhadap media *e-comic* sebagai media pembelajaran. Dapat dilihat bahwa praktikalitas media *e-comic* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 82% dikategorikan sangat praktis dan siswa kelas IV dengan hasil 90% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian rata-rata kepraktisan media *E-comic* adalah 86% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat dari pada lembar praktikalitas.

Data efektifitas pada uji coba

media *e-comic* sebagai media pembelajaran IPAS materi cerita tentang daerahku yaitu digunakan untuk melihat keefektifan media *e-comic* sebagai media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKTP 75 yaitu 9 orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat efektif. Media *e-comic* sebagai media pembelajaran telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran karena 9 siswa nilainya diatas KKTP.

5. Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media *e-comic* sebagai media pembelajaran dari validator yang ahli. Kemudian kepraktisan dilihat dari hasil respon guru dan siswa kelas IV dan yang terakhir dilihat dari hasil tes belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *e-comic* sebagai media pembelajaran yang diterapkan di kelas IV SDN 04 Koto Baru.

Uji coba produk ini adalah untuk mengukur layak atau tidak *e-comic* yang dibuat sebagai media pembelajaran di dalam proses belajar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 04 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya dengan jumlah siswa 10 orang. Penyajian data hasil uji coba media *e-comic* pembelajaran IPAS ini melalui beberapa tahap:

1. Data Validitas

a. Validasi Media *E-Comic*

Penyajian data validitas pada uji coba produk *E-comic* berbasis Problem Based Learning, berguna untuk mengetahui kelayakan dari produk *E-comic* yang telah dibuat oleh

penulis yang akan dinilai oleh validator. Adapun hasil dari validasi *E-comic* oleh validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Validasi dari Validator

No	Validator		
	Bahasa	Materi	Media
1	4	4	4
2	4	3	4
3	4	3	4
4	3	3	4
5	4	3	4
6		3	
ΣS	14	13	15
n(c-1)	15	18	15
nilai V	0,93333	0,72222	1
Keterangan	V	V	V
Jumlah	2,65556		
Rata-Rata	0,88519		

Validator :

1. Ahmad Ilham Asmaryadi, M.Pd.
2. Aprimadedi, M.Pd.
3. Dr..Raimon, M.Pd.

Dari Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa hasil validitas yang dilakukan oleh validator : Validator Dr. Raimon Effendi M.Kom dengan hasil 1% dikategorikan Valid, Validator Ahmad Ilham Asmaryadi M, Pd dengan hasil 0,72% kategori Valid, dan Validator Aprimadedi M, Pd dengan hasil 0,93% dikategorikan valid. Dengan demikian hasil peneliti mendapat rata rata nilai 0,885% memiliki kategori Valid.

Dengan demikian, hasil data validasi yang diperoleh dari tiga validator yang dapat penulis simpulkan bahwa, produk *E-Comic* ini berada dalam kategori valid dengan memiliki rata-rata 0,885%. Validnya produk *E-Comic* ini akan memberikan kesempatan pada penulis untuk melanjutkan pada tahapan praktikalitas yang akan dipraktikkan oleh wali kelas

serta tiga siswa kelas IV SDN 04 Koto baru.

2. Data Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* ini, untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat peneliti. Data uji coba praktikalitas *E-Comic* oleh guru dan siswa diperoleh dari angket respons guru dan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *E-Comic* pada materi Cerita tentang daerahku. Data praktikalitas didapatkan secara tatap muka dengan memberi angket yang berupa penilaian, bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah *E-comic* yang dibuat dapat digunakan (praktis) atau tidak dapat digunakan (non praktis) . praktikalitas dilakukan oleh wali kelas IV dan seluruh siswa kelas IV SDN 04 Koto Baru yang berjumlah 10 orang. Adapun Hasil praktikalitas media *E-comic* oleh angket respon guru dan siswa sebagai berikut.

Tabel 4.2 Praktikalitas oleh Guru dan Siswa

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Wali kelas IV SDN 04 Koto Baru	82 %	Sangat Praktis
2.	siswa kelas IV SDN 04 Koto Baru	90%	Sangat praktis
Rata - rata		86%	Sangat praktis

Sumber: Angket respon Guru dan Siswa

Berdasarkan tabel 10 dapat dilihat bahwa praktikalitas media *E-Comic* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 82% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media *E-Comic* adalah 86% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan

dapat diterapkan di sekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar kepraktisan.

3. Data Efektifitas

Data keefektifitas pada uji coba media *E-Comic* sebagai media pembelajaran yaitu digunakan untuk melihat keefektifan media *E-Comic* sebagai media pembelajaran yang dibuat peneliti. Data ini dilihat dari hasil belajar siswa yang terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Data Hasil belajar siswa

No	Kriteria	Persen	Kategori
1.	9 orang	90%	Sangat Efektif
2.	1 orang	10%	Tidak Efektif

Dari tabel 4.3 dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM 75 yaitu 9 orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat efektif. Media komik sebagai media pembelajaran materi cerita tentang daerahku telah memberikan hasil yang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran karen 9 siswa yang nilainya diatas KKM. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 1 orang dengan rata-rata 10% dikategorikan tidak efektif. Dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media *E-Comic* dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga *E-Comic* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan data yang didapatkan dari pengembangan media *E-comic* materi cerita tentang daerahku dikelas IV. Maka didapatkan dengan kategori Valid, Sangat praktis, dan sangat efektif.

Hasil data validasi yan diperoleh dari tiga validator yang dapat penulis simpulkn bahwa, produk *E-Comic* ini

berada dalam kategori valid dengan memiliki rata-rata 0,885%. Validnya produk *E-Comic* ini akan memberikan kesempatan pada penulis untuk melanjutkan pda tahapan praktikalitas yang akan dipraktiskan oleh wali kelas serta tiga siswa kelas IV SDN 04 Koto baru.

Hasil dari praktikalitas media *E-Comic* yang dilakukan oleh wali kelas IV dengan hasil 82% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media *E-Comic* adalah 86% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat dggunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar kepraktisan.

Hasil efektifitas *E-Comic* hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKM 75 yaitu 9 orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat efektif. Media komik sebagai media pembelajaran materi cerita tentang daerahku telah memberikan hasil yang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran karen 9 siswa yang nilainya diatas KKM. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 1 orang dengan rata-rata 10% dikategorikan tidak efektif. Dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media *E-Comic* dapat meningkatkan hasil belajar. Sehingga *E-Comic* dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *e-comic* sebagai media pembelajaran materi cerita tentang daerahku di kelas IV SDN 04 koto Baru dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan media *e-comic* materi cerita tentang daerahku di kelas IV SDN 04 Koto Baru dengan menggunakan model pengembangan

ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas IV SDN 04 Koto baru. Menghasilkan media komik pembelajaran materi tentang cerita daerahku kelas IV yang valid. Validasi media *e-comic* dilakukan oleh tiga validator yang ahli. Validator media *E-comic* ini adalah dua dosen FKIP UNDHARI dan satu dosen FILKOM UNDHARI. Validasi ini menunjukkan bahwa media *e-comic* memperoleh hasil akhir persentase 0,885% dengan kategori Valid.

Menghasilkan media *e-comic* materi cerita tentang daerahku kelas IV yang praktis. Praktikalitas yang nilai dari angket respon guru dan angket siswa kelas IV terhadap media *e-comic* sebagai media pembelajaran. Hasil dari angket respon guru dan siswa kelas IV SDN 04 Koto Baru memperoleh hasil akhir persentase 86% dengan kategori sangat praktis. Menghasilkan media *e-comic* materi cerita tentang daerahku kelas IV yang efektif. Efektivitas yang dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Koto Baru yang tuntas 9 siswa yang memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- For, A. M., Development, T. H. E., & Multimedia, O. F. (n.d.). *ADDIE , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia*. 3(2), 50–58.
- Iryanto, anggNindy D. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1415>
- 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>
- Mahmudi, M. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Kit Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pgsd Stkip Dharmasraya Pada Materi Geometri Bangun Mata Kuliah Pendidikan Matematika Dharmasraya Pada Materi Geometri Bangun Mata Kuliah. *Jurnal Pelita Ilmu*, 1(1), 75.
- Meiliasari, R., Utari, U., Alfianti, A., Purwanti, F., Prof, U. I. N., & Zuhri, K. H. S. (2022). Implementasi Tujuan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Journal on Islamic Education*, 6(2), 122–131. <https://doi.org/10.24269/tarbawi.v6i2.1216>
- Rachmad. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5682–5691. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1743>
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.53515/CJI.2020.1.1.1-6>
- Suhartono, O. (2021). Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*,

1(1), 8–19.

<https://doi.org/10.18860/rosikhun.v1i1.13897>

Supriatna, U. (2021). Implementasi Kebijakan Kurikulum Darurat Madrasah. *Ta'Limuna*, 10(01), 42–54.

<https://doi.org/10.32478/talimuna.v10i1.594>