

---

## **Pengembangan Elektronik Komik (E-Komik) Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di Kelas V SD**

**Intan Wibianto Putri<sup>1</sup>, Arita Marini<sup>2</sup>, Rosinar Siregar<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

E-mail: intaanwww@gmail.com

---

### **Abstrak**

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Elektronik Komik (E-Komik) "Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi" sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN Kramat Pela 07, Jakarta Selatan. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Responden dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa, ahli pemeriksa (guru kelas V SDN Kramat Pela 07) serta peserta didik kelas V SDN Kramat Pela 07. Uji coba pengguna dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap *Small Group* dikarenakan mewabahnya pandemi Covid-19. Hasil rekapitulasi ahli media sebesar 91.05%, ahli materi sebesar 96.00%, ahli bahasa sebesar 92.85% dan ahli pemeriksa (guru kelas) sebesar 97.33%. Selain itu hasil dari tahap uji coba *One to One* sebesar 97.22% dan *Small Group* sebesar 98.89%. Berdasarkan hasil *Expert Review* dan uji coba yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa E-Komik "Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi" merupakan produk yang valid dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran IPS materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** E-Komik; IPS; Penelitian dan Pengembangan.

---

### ***Development of Electronic Comics (E-Comics) for Social Sciences Learning On The Topic Events Around The Proclamation in Elementary School Grade V***

#### ***Abstract***

*This Research and Development aims to produce a product in the form of Electronic Comics (E-Comics) of "Important Events around the Proclamation" and deserves to be used as an alternative learning media for Social Science learning in elementary school grade V. This research was conducted at SDN Kramat Pela 07, Jakarta Selatan. This research and development referred to the ADDIE development model. Respondents in this research and development were media expert lecturers, material expert lecturers, linguist lecturers, examiner experts (grade V teachers at SDN Kramat Pela 07) and grade V students at SDN Kramat Pela 07. User trials in this research were only carried out until the small group due to the outbreak of the Covid-19 pandemic. The results of the recapitulation of media experts were 91.05%, material experts were 96.00%, linguists were 92.85% and examiner experts (class teachers) were 97.33%. Besides, the results of the one to one trial step were 97.22% and the small group was 98.89%. Based on the results of the Expert Review and the trials carried out, it can be stated that the E-Comics "Important Events around the Proclamation" is a valid product and deserves to be used as an alternative learning media for social studies learning material about Important Events around the Proclamation in Elementary School grade V.*

**Keywords:** E-Comics; Social Sciences; Research and development.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting terhadap kemajuan bangsa oleh karena itu pendidikan harus mampu menumbuhkan potensi yang ada pada peserta didik baik keterampilan intelektual maupun sosial. Pendidikan merupakan upaya yang dapat dilakukan dengan tujuan mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Pendidikan yang ideal saling berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 3 menyatakan bahwa fungsi pendidikan nasional ialah mengembangkan kemampuan, karakter serta budi pekerti sehingga bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berbudi pekerti, takwa kepada Tuhan, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu pendidikan di Sekolah Dasar haruslah ideal.

Pendidikan di Sekolah Dasar idealnya ialah terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar terjadi komunikasi dua arah ialah menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Akibat mewabahnya pandemi *Covid-19* yang melanda dunia khususnya Indonesia ini sangat berdampak di berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Salah satu dampak mewabahnya pandemi *Covid-19* dalam pendidikan ialah mengharuskan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam jaringan (daring) atau *online* agar dapat meminimalisir penularan virus *Covid-19*. Kegiatan pembelajaran berlangsung melalui jaringan internet atau *online* dengan bantuan perangkat elektronik.

Dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat memudahkan manusia

dalam mengembangkan diri dan memperoleh hal-hal baru. Oleh karena itu guru abad 21 diharapkan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pembelajaran diharapkan mampu mengatasi kendala dalam pembelajaran daring yang sedang berlangsung pada masa pandemi *Covid-19*.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti di SDN Kramat Pela 07 terkait pembelajaran IPS di kelas V dapat diketahui bahwa seiring mewabahnya virus *Covid-19* guru menyampaikan materi dengan membagikan video pembelajaran di *whatsapp* kemudian dilanjutkan dengan penugasan. Selain itu guru juga menggunakan metode ceramah berbantuan *power point* ketika *zoom meeting* berlangsung. Hal ini terjadi karena keterbatasan waktu namun materi yang harus disampaikan relatif banyak. Padahal idealnya ketika pembelajaran berlangsung khususnya pada kurikulum 2013, guru harus melibatkan peserta didik untuk aktif dalam menggali pengetahuan yang dimilikinya sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar. Menurut Supardan, IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi (Rojuli, 2016). Oleh karena itu dengan pembelajaran IPS, peserta didik dapat menjadi warga negara yang tanggap dengan masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, serta memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pembelajaran IPS haruslah menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik aktif ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Peserta didik di kelas V Sekolah Dasar (SD) berada pada usia 10 – 11 tahun. Menurut Jean Piaget salah satu tokoh besar teori kognitivistik masuk dalam tahap operasional konkret dimana peserta didik sudah mampu berfikir menggunakan logikanya namun hanya pada objek yang nyata saja (Anindita & Dewi, 2021). Ketika menyelesaikan masalah, anak akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya apabila tidak menggunakan objek yang nyata. Oleh karena itu guru harus kreatif dalam mengubah objek abstrak menjadi konkret pada materi pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dilakukan peneliti ialah melakukan pengembangan media pembelajaran. Anderson mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan peserta didik (Sukiman, 2012). Media pembelajaran yang dapat digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung sangatlah beragam. Salah satu jenis media pembelajaran ialah media visual. Media visual merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan dalam penggunaannya (Gejir, et al., 2017). Beberapa contoh yang termasuk dalam jenis media visual diantaranya gambar, poster, buku dan komik.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti ialah elektronik komik (e-komik). Umumnya terdapat dua jenis komik yang dikenal masyarakat yaitu komik cetak dan elektronik komik. Perbedaan E-Komik dengan komik cetak ialah format elektronik komik telah diubah menjadi digital sehingga pembaca dapat membaca komik dengan alat elektronik tertentu (Jafar, 2021). E-Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi melalui cerita bergambar sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik (Kurniawan, Marwan, & Manan, 2017). E-Komik dapat dijadikan alternatif guru dalam mengubah objek abstrak menjadi konkret khususnya pada mata pembelajaran IPS.

Perpaduan antara gambar dan teks yang ada pada e-komik dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap cerita yang disajikan. Selain itu alur cerita yang di dalamnya terdapat pesan dan informasi dapat tersampaikan dan mudah untuk diingat. Oleh karena itu, apabila e-komik digunakan dalam proses pembelajaran maka akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat tetap fokus dalam pembelajaran, peserta didik pun akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, Elektronik Komik (E-Komik) dapat menarik minat peserta didik dalam membaca dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pengembangannya, e-komik banyak dikembangkan untuk peserta didik di SMP dan SMP sedangkan untuk Sekolah Dasar masih sedikit khususnya pada pembelajaran IPS. Dalam kondisi pandemi *Covid-19* yang mengharuskan peserta didik belajar di rumah, e-komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendampingi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik mengembangkan Elektronik Komik (E-Komik) pada pembelajaran IPS materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V SD.

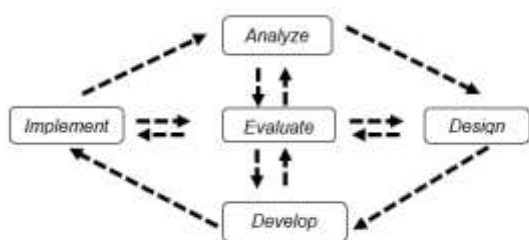
#### **METODE**

Metode yang digunakan dalam pengembangan elektronik komik (e-komik) materi peristiwa penting sekitar proklamasi pada pembelajaran IPS di kelas V SD ialah penelitian pengembangan. Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Amin, 2015).

Dalam penelitian pengembangan elektronik komik (e-komik) materi peristiwa penting sekitar proklamasi di kelas V SD, penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*

dan *Evaluation*) yang dikembangkan oleh Molenda dan Reiser. Molenda menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan model yang memiliki proses berurutan dan juga interaktif sehingga sesuai jika digunakan untuk penelitian pengembangan (Rohaeni, 2020).

Model penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE  
*Sumber: I Made Tegeh, I Nyoman Jampel & Ketut Pudjawan (2014)*

Penelitian ini dilakukan di SDN Kramat Pela 07, Jakarta Selatan. Dalam pengumpulan data baik analisis kebutuhan dan uji coba dilakukan secara daring. Pengumpulan data wawancara dilakukan dengan menggunakan fasilitas *whatsapp* dan *google form* sedangkan untuk uji coba e-komik dilakukan dengan menggunakan fasilitas *zoom meeting*. Peneliti akan menjelaskan mengenai e-komik materi peristiwa penting sekitar proklamasi yang akan diberikan. Kemudian peserta didik membuka *website* e-komik yang telah diberikan melalui *whatsapp* serta membaca dan mengerjakan kuis yang ada di dalamnya. Setelah selesai menggunakan e-komik, peserta didik diberikan kuesioner untuk mengetahui respon peserta didik terhadap e-komik tersebut.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa validasi oleh *Expert Review* dan pengumpulan data non tes yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Hasil validasi oleh *Expert Review* kemudian diukur dengan Skala *Likert 1 – 5* untuk menilai kelayakan e-komik.

Selanjutnya, untuk penilaian pada tahap uji coba perorangan (*One to One*) dengan

melibatkan 3 orang peserta didik dan kelompok kecil (*Small Group*) dengan melibatkan 6 orang peserta didik yang berbeda dari uji coba *One to One* menggunakan Skala *Guttman* yaitu jika responden memberikan jawaban “YA” bernilai (1) dan “TIDAK” bernilai (0).

Untuk mendapatkan presentase kelayakan skala di atas maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- K : Kelayakan Media
- F : Jumlah jawaban responden
- N : Skor Maksimal

Setelah peneliti memberikan kuesioner, maka dilakukan perhitungan presentase. Kemudian peneliti menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif.

**Tabel 1.** Pedoman Penilaian Skor

Presentase	Data Kualitatif
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Sangat Kurang Baik

*Sumber: Fransiska & Mawardi (2021)*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan serta wawancara dengan guru dan peserta didik kelas V SDN Kramat Pela 07 untuk mengetahui permasalahan yang dialami ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan mewabahnya pandemi *Covid-19* yang mengharuskan kegiatan pembelajaran berlangsung dalam jaringan (daring) maka peserta didik harus menggunakan alat elektronik seperti *handphone* dan laptop dengan koneksi internet atau *online* agar pembelajaran tetap berlangsung seperti biasanya. Oleh karena itu peneliti mengembangkan elektronik komik (e-komik) yang dapat digunakan peserta didik khususnya pada pembelajaran IPS materi peristiwa penting sekitar proklamasi di kelas V SD.

Peneliti melakukan validasi oleh *Expert Review* yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pemeriksa (guru kelas). Setelah mendapat validasi serta kritik dan saran oleh *Expert Review*, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan lalu dilakukan uji coba terbatas dengan 9 peserta didik di kelas V SDN Kramat Pela 07, peserta didik akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai e-komik materi peristiwa penting sekitar proklamasi yang akan

digunakan. Adapun tahapan ADDIE dalam penelitian ini:

**Tahap Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui kendala atau permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun instrumen wawancara proses pembelajaran yang dilakukan kepada guru kelas SDN Kramat Pela 07 pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Instrumen Wawancara Guru Kelas V SD

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah
Proses Pembelajaran IPS	Kurikulum yang digunakan	1, 2	2
	Metode pembelajaran yang digunakan	3	1
	Antusias peserta didik	4	1
	Kendala saat kegiatan pembelajaran	5, 6	2
	Kesulitan peserta didik memahami materi	7, 8	2
Ketersediaan Media Pembelajaran	Penggunaan media pembelajaran	9	1
	Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran	10	1
Media Pembelajaran yang dibutuhkan	Jenis media yang dibutuhkan	11, 12	2
	Kriteria media yang dibutuhkan	13	1
Harapan terhadap media yang dibuat	Harapan guru terhadap media yang dikembangkan	14,15	2
<b>Jumlah Pertanyaan</b>			<b>15</b>

**Tabel 3.** Instrumen Wawancara Peserta didik Kelas V SD

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah
Karakteristik Peserta Didik Kelas V SD	Usia peserta didik	1	1
	Antusias peserta didik terhadap pembelajaran IPS	2	1
	Kemampuan peserta didik menyebutkan peristiwa penting sekitar proklamasi	3	1
	Kemampuan peserta didik menjelaskan peristiwa penting sekitar proklamasi	4	1
	Kemampuan peserta didik menyebutkan tokoh yang terlibat pada peristiwa penting sekitar proklamasi	5	1

	Kemampuan peserta didik menyebutkan peran tokoh-tokoh yang terlibat pada peristiwa penting sekitar proklamasi	6	1
Kegiatan pembelajaran	Cara guru menyampaikan materi	7	1
	Kendala yang dihadapi saat belajar	8	1
	Suasana kelas saat kegiatan pembelajaran	9	1
Media Pembelajaran	Media yang digunakan saat pembelajaran	10	1
	Media yang menarik bagi peserta didik	11	1
	Ketertarikan terhadap e-komik	12	1
<b>Jumlah Pertanyaan</b>			<b>12</b>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa belum bervariasinya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah maupun guru ketika pembelajaran IPS berlangsung. Selain itu materi dalam pembelajaran IPS yang terlalu banyak membuat peserta didik sulit untuk memahami maupun menghafal materi yang diberikan. Peserta didik juga menginginkan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk membaca materi IPS khususnya pada sejarah seperti materi peristiwa penting sekitar proklamasi. Oleh karena itu dibutuhkan elektronik komik (e-komik) untuk memotivasi peserta didik dalam belajar serta membantu peserta didik dalam memahami materi terutama pada

**Gambar 2.** Ilustrasi Pengenalan Tokoh



**Tahap Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan, ilustrasi yang telah dibuat kemudian dikembangkan dengan pembuatan sketsa dilanjutkan dengan pemilihan warna dan jenis tulisan. Setelah komik selesai dibuat oleh ilustrator, komik

pembelajaran IPS materi peristiwa penting sekitar proklamasi.

**Tahap Design (Perancangan)**

Pada tahap ini peneliti melakukan perumusan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan muatan pembelajaran serta disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) pada pembelajaran yang telah dipilih. Selanjutnya peneliti merumuskan indikator pembelajaran dan isi atau materi yang akan dikembangkan. Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan pembuatan ilustrasi e-komik dimulai dengan menentukan tokoh, mencari bukti dokumentasi seperti video, foto maupun buku-buku biografi.

**Gambar 3.** Ilustrasi Isi E-Komik



dikonversikan dalam bentuk PDF yang kemudian akan dikembangkan menjadi elektronik komik pada *software flipbook pdf corporate*. Berikut ini beberapa hasil pengembangan elektronik komik (e-komik).



Gambar 4. Bagian Awal E-Komik



Gambar 5. Pengenalan Tokoh



Gambar 6. Bagian Isi E-Komik



Gambar 7. Bagian Latihan Evaluasi atau Kuis



Gambar 8. Bagian Video Pembelajaran Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, pertama peneliti melakukan uji *One to One* dengan melibatkan peserta didik kelas V sebanyak 3 responden berdasarkan kemampuan yang berbeda-beda. Peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan e-komik secara mandiri,



Gambar 9. Bagian Penutup E-Komik dimana peserta didik dapat mengoperasikan e-komik masing-masing untuk diuji coba. Berdasarkan hasil uji coba *One to One* diperoleh skor sebesar 97.22% termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan hasil rekapitulasi data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Coba *One to One*

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Skor
Penyajian Materi	Kejelasan materi yang disajikan	1	3
	Kesesuaian gambar dengan materi	2	3
	Kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran	3	3
Kegrafikan	Ketertarikan terhadap ilustrasi yang disajikan	4, 5	6
	Kejelasan gambar di dalam e-komik	6	3
	Ketertarikan terhadap warna yang digunakan	7	2
Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	8	3

Penggunaan e-komik	Kemudahan dalam penggunaan e-komik	9	3
Kemenarikan E-Komik	Ketertarikan terhadap e-komik	10, 11, 12	9
<b>Jumlah</b>			<b>35</b>
<b>Presentase</b>			<b>97.22%</b>

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba *Small Group* dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas V SDN Kramat Pela 07 sebanyak 6 responden dengan sistem pemilihan acak. Responden dalam uji coba *Small Group* berbeda dengan responden dalam uji coba

lapangan awal (*One to One*). Hasil uji coba *Small Group* diperoleh skor 98.89% termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan hasil rekapitulasi uji coba *Small Group* sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Coba *Small Group*

Aspek	Indikator	Nomor Butir Soal	Skor
Penyajian Materi	Kejelasan materi yang disajikan	1, 2	12
Kelayakan bahasa	Kejelasan bahasa yang digunakan	3	6
Kegrafikan	Ilustrasi gambar yang disajikan menarik	4, 5	12
	Kesesuaian gambar dengan materi	6	5
	Kejelasan gambar yang disajikan	7	6
	Ketertarikan terhadap warna yang digunakan	8	6
Verbal	Kejelasan huruf yang digunakan	9, 10	12
Penggunaan E-Komik	Kemudahan saat menggunakan e-komik	11	6
Manfaat E-Komik	Memudahkan dalam mempelajari materi	12, 13	12
Kemenarikan E-Komik	E-Komik menarik untuk digunakan	14, 15	12
<b>Jumlah</b>			<b>89</b>
<b>Presentase</b>			<b>98.89%</b>

Setelah itu didapatkan hasil uji coba *One to One* dan *Small Group* dengan rata-rata hasil uji coba sebagai berikut.

Uji Coba	%	Keterangan
<i>One to One</i>	97.22%	Sangat Baik
<i>Small Group</i>	98.89%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>98.05%</b>	<b>Sangat Baik</b>

#### Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Peneliti melakukan evaluasi dengan pengisian kuesioner. Evaluasi dilakukan kepada *Expert Review* (ahli media, materi, bahasa dan pemeriksa), uji coba *one to one* dan uji coba *small group*.

Pertama peneliti melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media melakukan

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan maka dapat dinyatakan bahwa elektronik komik (e-komik) materi peristiwa penting sekitar proklamasi di kelas V SD memenuhi syarat kelayakan atau praktikalitas.

penilaian terhadap e-komik “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” memperoleh skor kelayakan produk sebesar 91.05% dengan kategori **Sangat Baik (SB)**. Hasil rekapitulasi penilaian oleh ahli media terhadap e-komik adalah sebagai berikut.



Tabel 6. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek	Nomor Kuesioner	Nilai	Jumlah Skor Maksimum	Jumlah Skor Aspek	%
Aspek Desain Sampul	1	5	25	24	96.00%
	2	5			
	3	4			
	4	5			
	5	5			
Aspek Komponen E-komik	6	5	25	23	92.00%
	7	5			
	8	5			
	9	4			
	10	4			
Aspek Verbal	11	4	20	18	90.00%
	12	4			
	13	5			
	14	5			
Aspek Ilustrasi	15	5	25	23	92.00%
	16	5			
	17	5			
	18	4			
	19	4			
Aspek Tipografi	20	5	20	17	85.00%
	21	4			
	22	4			
	23	4			
Aspek Kegrafikan	24	5	35	32	91.42%
	25	5			
	26	4			
	27	4			
	28	5			
	29	4			
Aspek Manfaat E-Komik	30	5	20	18	90.00%
	31	5			
	32	4			
	33	4			
Aspek Pengoprasian E-Komik	34	5	20	18	90.00%
	35	4			
	36	5			
	37	4			
	38	5			
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>173</b>	<b>190</b>	<b>173</b>	<b>726.42%</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>91.05%</b>

Terdapat beberapa masukan dari ahli media mengenai e-komik “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” yang dikembangkan yaitu perbaikan pada bagian evaluasi atau latihan soal agar bisa dikerjakan langsung pada e-

komik sehingga peserta didik tidak perlu menulis di buku tulis. Hal ini dilakukan agar mempermudah penggunaan e-komik dan efektif.

Gambar 10. Revisi pada Bagian Evaluasi atau Latihan Soal



Sebelum direvisi



Setelah direvisi

Selanjutnya dilakukan *expert review* oleh ahli materi terhadap e-komik “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” menunjukkan rata-

rata kelayakan produk sebesar 96.00% dengan kategori **Sangat Baik (SB)**. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi validasi ahli materi.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Nomor Kuesioner	Nilai	Jumlah Skor Maksimum	Jumlah Skor Aspek	%
Aspek Kualitas Isi dan Tujuan	1	5	40	40	100%
	2	5			
	3	5			
	4	5			
	5	5			
	6	5			
	7	5			
	8	5			
Aspek Verbal	9	5	25	22	88.00%
	10	4			
	11	5			
	12	4			
	13	4			
Aspek Tipografi	14	5	10	10	100%
	15	5			
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>72</b>	<b>75</b>	<b>72</b>	<b>288.00%</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>96.00%</b>

Selanjutnya dilakukan penilaian oleh ahli bahasa terhadap e-komik “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” menunjukkan presentase kelayakan produk sebesar 92.85%

termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)** dengan hasil rekapitulasi sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Nomor Kuesioner	Nilai	Jumlah Skor Maksimum	Jumlah Skor Aspek	%
Aspek Verbal	1	5	25	23	92.00%
	2	5			
	3	5			
	4	4			
	5	4			
Aspek Tipografi	6	4	20	18	90.00%

	7	5			
	8	5			
	9	4			
Aspek Komuni-katif	10	5	25	22	88.00%
	11	4			
	12	5			
	13	4			
	14	4			
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>65</b>	<b>70</b>	<b>65</b>	<b>270.00%</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>92.85%</b>

Selain itu ahli bahasa juga memberikan saran terhadap e-komik “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi”. Ahli bahasa menyarankan agar menampilkan ilustrasi tokoh dengan

memberikan deskripsi peran tokoh dalam cerita dengan struktur kalimat dan ejaan yang benar. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat memahami alur cerita dengan mudah.

**Gambar 11.** Revisi Halaman Pengenalan Tokoh



**Sebelum direvisi**



**Setelah direvisi**

Terakhir peneliti melakukan validasi kepada ahli pemeriksa yaitu guru kelas V SDN Kramat Pela 07. Ahli pemeriksa memberikan penilaian terhadap e-komik “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” memperoleh skor rata-rata

kelayakan produk sebesar 97.33% termasuk dalam kategori **Sangat Baik (SB)**. Hasil rekapitulasi penilaian oleh ahli pemeriksa adalah sebagai berikut.

Aspek	Nomor Kuesioner	Nilai	Jumlah Skor Maksimum	Jumlah Skor Aspek	%
Desain Sampul	1	5	10	10	100%
	2	5			
Komponen E-Komik	3	5	10	10	100%
	4	5			
Verbal	5	5	10	10	100%
	6	5			
Ilustrasi	7	5	10	10	100%
	8	5			
Tipografi	9	4	10	8	80.00%
	10	4			
Kegrafikan	11	5	5	5	100%
Manfaat E-Komik	12	5	15	15	100%
	13	5			

	14	5			
Pengoperasian E-Komik	15	5	5	5	100%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>73</b>	<b>75</b>	<b>73</b>	<b>780.00%</b>
<b>Rata-rata</b>					<b>97.33%</b>

Selanjutnya peneliti melakukan revisi produk pada sampul depan atau *cover* e-komik. Peneliti menambahkan “Untuk SD kelas V”

pada sampul depan e-komik. Hal ini dilakukan sebagai informasi bahwa produk ini dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk peserta didik kelas V SD.

Gambar 10. Revisi Halaman Depan E-Komik



Sebelum direvisi



Setelah direvisi

Peneliti melakukan evaluasi dengan pengisian kuesioner. Evaluasi dilakukan kepada *Expert Review* (ahli media, materi, bahasa dan pemeriksa). Berikut ini hasil rata-rata validasi *Expert Review* terhadap e-komik.

Validator	%	Keterangan
Media	91.05%	Sangat Baik
Materi	96.00%	Sangat Baik
Bahasa	92.85%	Sangat Baik
Pemeriksa	97.14%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>94.26%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil kelayakan yang diperoleh pada validitas *expert review* dapat dinyatakan bahwa elektronik komik (e-komik) materi peristiwa penting sekitar proklamasi di kelas V SD memenuhi syarat kelayakan atau praktikalitas.

#### SIMPULAN

Hasil penelitian dengan mengembangkan elektronik komik (e-komik) dapat membantu peserta didik dalam memahami materi peristiwa penting sekitar proklamasi. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 9 peserta didik kelas V SDN Kramat Pela 07 secara daring yaitu melakukan *zoom meeting* dan pengisian kuesioner melalui

*google formulir*. Uji coba yang dilakukan berjalan dengan lancar.

Prosedur pengembangan e-komik materi peristiwa penting sekitar proklamasi menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pada pengembangan e-komik disesuaikan dengan KI dan KD pada tema 7 subtema 2. E-Komik terdiri dari 60 halaman; 1 halaman *cover* depan, 1 halaman identitas buku, 1 halaman daftar isi, 1 halaman informasi dan penggunaan produk, 1 halaman kompetensi inti, 1 halaman kompetensi dasar dan indikator, 1 halaman tujuan pembelajaran, 4 halaman pengenalan tokoh, 2 halaman video pembelajaran, 4 halaman latihan soal dan evaluasi, 41 halaman inti, 1 halaman biodata penulis dan ilustrator dan 1 halaman *cover* belakang (sinopsis). E-Komik “Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi” terdiri dari 4 peristiwa yaitu peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan, peristiwa rengasdengklok, perumusan teks proklamasi, dan pembacaan teks proklamasi.

Berdasarkan validasi oleh *expert review* terhadap kelayakan e-komik diperoleh data penilaian produk dari *Expert Review* diantaranya yaitu: 1) ahli media diperoleh skor 91.05%

dengan kategori Sangat Baik; 2) ahli materi diperoleh skor 96.00% dengan kategori Sangat Baik; 3) ahli bahasa diperoleh skor 91.85% dengan kategori Sangat Baik; dan 4) ahli pemeriksa (guru kelas V) diperoleh skor 97.14% dengan kategori Sangat Baik. Data penilaian produk oleh *Expert Review* diperoleh rata-rata presentase 94.26% dengan kategori Sangat Baik. Kemudian dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas V SDN Kramat pela 07 dengan dua tahap yaitu: 1) uji coba lapangan awal (*One to One*) dilakukan oleh 3 responden diperoleh hasil kelayakan 97.22% dengan kategori Sangat Baik; dan 2) uji coba kelompok kecil (*Small Group*) dilakukan oleh 6 responden diperoleh hasil kelayakan 98.89% dengan kategori Sangat Baik. Hasil rata-rata kelayakan yang diperoleh dari uji coba produk adalah 98.05% dengan kategori Sangat Baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa produk elektronik komik (e-komik) materi peristiwa penting sekitar proklamasi merupakan produk yang valid dan layak digunakan secara individu maupun berkelompok dalam pembelajaran IPS materi peristiwa penting sekitar proklamasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu: 1) E-Komik yang akan dikembangkan selanjutnya dapat menggunakan *software* lain yang dirasa lebih efektif; (2) guru dapat menggunakan e-komik sebagai alternatif media pembelajaran; (3) peneliti selanjutnya dapat menjadikan pengembangan ini sebagai referensi dalam mengembangkan media serupa dengan tampilan yang lebih menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. R. (2015). *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: LkiS Pelangi Aksara.
- Anindita, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 97 - 108.
- Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas IV. *Jurnal Prima Eduka*.
- Gejir, I. N., Agung, A. A., Ratih, I. A., Mustika, I. W., Suanda, I. W., Widiari, N. N., & Wirata, I. N. (2017). *Media Komunikasi dalam Penyuluhan Kesehatan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha dan Pesawat Sederhana. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1-18.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Edudeena*.
- Oktafiyani, M. (2013). Gambar Kartun Sebagai Suatu Alternatif Komunikasi Informasi Akuntansi. *Jurnal Media Ekonomi & Teknologi Informasi*.
- Pradana, F. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Fondatia*.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*.
- Rojuli, S. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*. Bandung: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Shidiq, A. S., & Dwijayanti, R. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Adobe Flash CS6 Pada KD Mengklasifikasi Berkas Administrasi Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran

di SMK Negeri 1 Boyolangu. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*.

*Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI*. Lampung: FTIK UIN Raden Intan.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

Wardana, A. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk*