

**PROPOSAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK  
PENGUATAN KARAKTER KEBINEKAAN GLOBAL SESUAI  
DENGAN PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA SISWA  
KELAS IV SDN STUTA JANAPRIA**



**OLEH:  
PARIDA ZOHRIATIN  
190102015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS HANZANWADI  
2023**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah Negara yang memiliki kekayaan yang tersebar mulai dari sabang sampai merauke, dengan beragam suku, ras, etnik, agama, budaya, Bahasa, dan adat istiadat sehingga menghasilkan kebudayaan yang beraneka ragam. Perbedaan yang dimiliki bangsa Indonesia sesungguhnya merupakan asset bangsa yang tak ternilai harganya. Hal ini tak banyak negara yang memilikinya. Salah satu cara menjaga dan merawat perbedaan yang beragam di Indonesia dengan Bhineka Tunggal Ika. Bhineka Tunggal Ika merupakan prinsip hidup bangsa dan dikenal sebagai semboyan negara Indonesia. Semboyan ini mendeskripsikan tentang kesatuan dan kebutuhan bangsa yang diciptakan dari sikap persatuan. Bhineka Tunggal Ika memiliki makna yang berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Dalam prinsip ini, terdapat nilai luhur yang tercantum juga pada nilai-nilai Pancasila yang merupakan falsafah kehidupan bangsa Indonesia (Astuti, dkk., 2020).

Profil pelajar Pancasila merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia yang mana mengedepankan pada pembentukan karakter. Pada era kemajuan teknologi globalisasi saat ini, peran pendidikan nilai dan karakter sangat dibutuhkan demi memberikan keseimbangan antara perkembangan teknologi dan perkembangan manusianya (Faiz & Kurniawaty, 2022). Penguatan profil pelajar Pancasila memfokuskan

pada penanaman karakter juga kemampuan dalam kehidupan sehari-hari ditanamkan dalam individu peserta didik melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar Pancasila juga budaya kerja (Rahayuningsih, 2022). Hal tersebut sesuai jawaban dari satu pertanyaan besar, tentang kompetensi seperti apa yang ingin dihasilkan oleh system Pendidikan Indonesia. Kompetensi tersebut antara lain kompeten, memiliki karakter juga bertingkah laku mengacu pada nilai-nilai Pancasila “(Makrim, 2022). Penguatan proyek profil Pancasila saat ini mulai di terapkan di satuan pendidik melalui Program Sekolah Penggerak (PSP) baik jenjang SD, SMP, dan juga SMA/SMK.

Profil Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan Pendidikan nasional. Profil pelajar Pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan Pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Profil pelajar Pancasila ini juga merupakan gambaran pelajar sepanjang hayat yang kompeten dan memiliki karakter sesuai nilai-nilai Pancasila. Adapun bagian-bagian dari profil Pancasila yaitu Beriman bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kreatif, dan kreatif.

Pendidikan adalah suatu hal yang penting bagi manusia. Pada dasarnya Pendidikan dapat mengembangkan potensi masyarakat yang berkualitas. Semakin bagus kualitas Pendidikan di suatu negara maka semakin terpadang pula negara tersebut. Pendidikan berperan penting untuk membangun

paradigma berpikir, bersikap, dan berperilaku sebagai bangsa Indonesia (Nurwardani, dkk., 2016). Pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Tujuan Pendidikan Ki Hajar Dewantara untuk membangun peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, merdeka lahir dan batin, budi pekerti yang luhur, cerdas berketerampilan, sehat jasmani dan rohani agar menjadi anggota masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan karakter menjadikan manusia Indonesia yang bermoral sesuai dengan Pancasila, berpikir secara rasional, cerdas dan terbentuk manusia yang inovatif, kreatif, optimis, dan berjiwa patriot.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sesuatu yang bisa digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim terhadap penerima pesan. Berbicara tentang media pembelajaran, ini sangat berkaitan dengan desain pembelajaran (Sadiman, 2008); (Abdul, 2018). Menurut IEEE (*Institute Of Electrical And Electronics Engineers*), desain pembelajaran merupakan gambaran tentang bagaimana cara menentukan pendekatan pembelajaran terbaik untuk peserta didik tertentu dalam situasi tertentu dan usaha untuk mencapai tujuan tertentu (Murtikusuma, 2015); (Darma et al., 2018); (Arianta et al., 2022). Media pembelajaran berisi semua sumber daya yang sangat dibutuhkan dalam komunikasi terhadap pembelajaran, sehingga dapat berupa perangkat keras seperti proyektor, computer, televisi, serta perangkat lunak yang akan digunakan pada perangkat keras tersebut. Teknologi yang pesat saat

ini telah mendorong dari sekian banyak sekolah untuk memanfaatkan system yang di sebut E-Learning sebagai media pembelajarannya.

Komik merupakan cerita bergambar yang terdiri dari teks bacaan serta dialog singkat. Hal tersebut tentu akan memudahkan pembaca dalam memahami suatu cerita. Penggunaan media komik dalam proses belajar dengan peserta didik tentu akan lebih menarik minat peserta didik dan komik memiliki sifat yang sederhana (Rohmawati at el., 2017). Komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan sebagai gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Ginanjari, 2018). Pada umumnya orang membaca komik sebagai hiburan semata, akan tetapi karena semakin luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pembelajaran (Ramdhani, 2019). Penggunaan media komik dalam proses belajar dengan peserta didik tentu akan lebih menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN Stuta Janapria proses pembelajaran masih belum terlalu efektif, hal ini disebabkan karena kurangnya media yang digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Terbatasnya media pembelajaran yang menyebabkan anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain dari itu peneliti juga menemukan kurangnya bahan bacaan yang menarik, sehingga tidak ada

pembaharuan yang ditemukan membuat anak kurang tertarik untuk belajar dan memahami media yang dilihat.

Pada saat proses pembelajaran yang membuat peserta didik sedikit kurang tertarik untuk belajar, serta belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik. Sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah dengan demikian perlu dibangkitkan suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi serta merangsang pikiran dalam imajinasi peserta didik dapat dilakukan dengan salah satu cara yang bisa digunakan, yaitu seperti menyajikan materi cerita anak dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berupa media komik.

Menanggapi permasalahan tersebut media komik bisa dijadikan solusi yang peneliti tawarkan setelah melakukan observasi, peneliti melihat masih kurangnya media yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dapat dipicu dari hal ini peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media komik yang menarik dan memiliki unsur edukasi bagi peserta didik. Komik ini dibuat semanarik mungkin untuk menarik minat dan perhatian siswa untuk membaca dan mempelajarinya.

## **B. Identifikasi masalah**

Pada penelitian ini terapat beberapa identifikasi masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa.
2. Terdapat sedikit media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Masih kurangnya media sehingga penunjang dalam proses pembelajaran belum terlalu maksimal, dan menyebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran.
4. Media komik belum dikembangkan disekolah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
5. Kurangnya bahan bacaan yang menarik sebagai media belajar peserta didik.

## **C. Fokus Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut serta untuk mengatasinya, maka penelitian yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah “Pengembangan media komik sebagai penguatan karakter tanggung jawab yang ada pada kebhinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila pada siswa SD”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan fokus masalah yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran komik untuk penguatan karakter kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SDN Stuta Janapria
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran untuk penguatan karakter kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar Pancasila pada siswa kelas IV SDN Stuta Janapria.

#### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Mengetahui kelayakan komik sebagai media pembelajaran untuk penguatan karakter tanggung jawab yang ada pada kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila
2. Meningkatkan karakter tanggung jawab melalui media komik untuk penguatan karakter kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila

#### **F. Spesifikasi Produk yang di Kembangkan**

Spesifikasi produk yang di kembangkan dalam pembuatan komik yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media komik untuk penguatan karakter tanggung jawab yang ada pada kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar Pancasila
2. Cerita dalam komik memuat tema menarik dengan nilai moral, karakter tokoh, dan hiburan.
3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
4. Bahan ajar berupa komik yang dikembangkan memakai alur cerita yang ringan, dengan perwatakan realistis untuk menarik minat baca siswa.



5. Komik juga dapat dimanfaatkan oleh guru, untuk penguatan karakter kebinekaan global siswa yang baik sesuai dengan profil pelajar Pancasila
6. Komik dijadikan sebagai stimulus untuk membantu siswa memahami kebinekaan global
7. Komik dibuat berdasarkan karakter kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar Pancasila
8. Isi komik dibuat dengan gambar yang menarik perhatian siswa sehingga diharapkan siswa berkarakter kebinekaan global sesuai dengan profil pelajar Pancasila
9. Isi komik yaitu tentang penguatan karakter kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila.

#### **G. Manfaat Pengembangan**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai pedoman atau acuan bagi peneliti selanjutnya. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi tolok ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Dan penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada sekolah dasar dan terutama untuk

tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

- 1) Pengembangan media komik untuk penguatan karakter kebinekaan global, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami karakter kebhinekaan global sesuai profil Pancasila.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pentingnya kebinekaan global pada proses belajar mengajar.
- 3) Mempermudah siswa dalam memahami kebinekaan global sesuai profil Pancasila
- 4) Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar
- 5) Memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

### b. Bagi guru

1. Sebagai sumber media pembelajaran untuk guru.
2. Mempermudah guru dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik.
3. Dapat memberikan masukan dan wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar.

c. Bagi Peneliti

1. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan referensi dan sebagai masukan tentang media pembelajaran yang layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Upaya menghasilkan produk berkualitas diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengembangan media.
3. Dapat dijadikan sebagai masukan baik bagi pembaca yang terkait dengan topik maupun yang tidak.
4. Sebagai wadah untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi dan kepekaan terhadap masalah pembelajaran, serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran komik di dalam kelas

**H. Asumsi Pengembangan**

Penelitian media komik ini mengasumsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Media komik adalah media pembelajaran yang digunakan untuk mengimplementasikan karakter kebhinekaan global sesuai profil Pancasila.
2. Besarnya minat peserta didik terhadap komik.
3. Kuesioner tanggapan dari guru dan peserta didik memiliki penilaian terhadap media berbentuk komik yang layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Pengembangan media komik sebagai media pembelajaran akan lebih beragam, menarik dan lebih mudah dipahami peserta didik.
5. Pengembangan didasarkan pada langkah-langkah pengembangan, dimulai dengan menganalisis kebutuhan media, desain produk, pengembangan produk, dan implementasi produk dalam proses pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Penelitian Pengembangan**

Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono: 2017). Artinya produk yang sudah dikembangkan akan di uji coba keefektifan dan kelayakannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Tuckman (1988-1999) di Setyosari (2010) Penelitian atau research adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi. begitu banyak penelitian pendidikan yang berkembang saat ini, yaitu penelitian deskriptif-kuantitatif, kualitatif, eksperimen, eksperimen semu, kolerasi, kelompok criteria, dan metanalisis. namun penelitian pengembangan merupakan tipe penelitian yang berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya. Penelitian pendidikan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan produk, melainkan menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis dilapangan melalui terapan, Brong dan Gall (1983). Penelitian pengemabangan memiliki arti yang lebih luas apabila dipakai dalam konteks penelitian daripada jika istilah ini digunakan dalam konteks menghasilkan produk pembelajaran.

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal, Setyosari, (2010). Lebih lanjut, Seels dan Richey menyatakan bahwa bentuk yang paling sederhana, penelitian pengembangan dapat berupa:

1. kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan tertentu atau khusus.
2. Situasi di mana seseorang melakukan atau melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau kegiatan-kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama.
3. kajian tentang rancangan, pengembangan dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

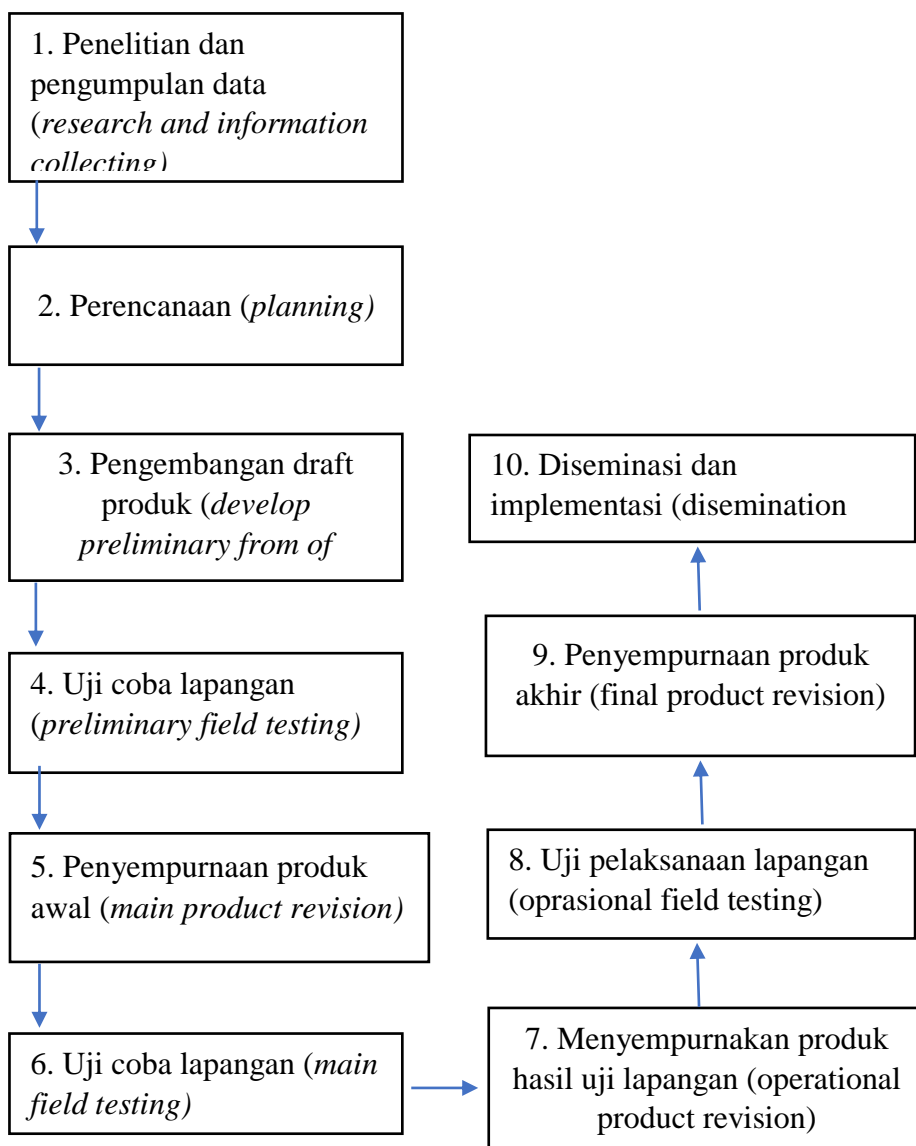
Pada domain pengembangan mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian, maka suatu bahan dapat didesain dengan menggunakan satu jenis teknologi, diproduksi dengan menggunakan yang lain, dan disampaikan dengan menggunakan yang lain lagi. Teknologi cetak adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti buku-buku dan bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.

Adapun model pengembangan sebagai berikut:

a. Model pengembangan menurut Brog dan Gall

Menurut (Brog & Gall, 1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Brog dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relative Panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan.

Langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada bagan berikut:



**Tabel 2.1 model penelitian pengembangan (Brog and Gall 1983)**

Tahap yang dilaksanakan pada pengembangan penelitian ini secara rinci sebagai berikut:

- 1) *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data melalui survei), termasuk dalam Langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan perisapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian
- 2) *Planning* (perencanaan), termasuk dalam Langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas
- 3) *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam Langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung
- 4) *Preliminary field testing* (ujicoba awal lapangan), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada Langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
- 5) *Main product revision* (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba



awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicobakan lebih luas.

- 6) *Main field testing* (uji coba lapangan), uji coba utama yang melibatkan seluruh peserta didik
- 7) *Operational product revision* (revisi produk operasional), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi
- 8) *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional), yaitu Langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan
- 9) *Final product revision* (revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)
- 10) *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarkan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan

Model pengembangan Brog dan Gall ini memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari model ini yaitu mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti, sedangkan untuk kelemahan dari

model ini yaitu memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur relatif kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar

b. Model Pengembangan Model Addie

Prosedur merupakan Langkah-langkah yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang harus diambil harus berdasarkan kajian teori yang sesuai. Merujuk perspektif yang dikembangkan oleh Cennamo, Abell, & Chung, (1996) maka fase Addie tersebut diatas merupakan dasar yang akan dikembangkan. Meskipun seperti yang disampaikan diatas bahwa pengembang bisa melakukan pengembangan sendiri. Untuk ini prosedur pengembangan dimulai dari tahap Analisa, desain, devlomen, implementasi dan evaluasi.

1. Tahap Analisa

a. isi

Dalam kajian teoritis ini, pengembang membaca kajian-kajian Pustaka baik dari buku-buku yang relevan ataupun hasil penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memperoleh dasar-dasar teoritis yang mendukung pengembang dalam menentukan apakah penelitian pengembangan ini mempunyai dasar yang kuat. Kajian teoritis ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

b. Pebelajar, Pembelajaran, Kebutuhan dan hasil intruksional

Kajian ini merupakan suatu proses pencarian informasi aktual yang terjadi di lapangan yang terdiri dari informasi tentang kemampuan belajar, paradigma yang digunakan oleh pembelajar, scenario pembelajaran, pemahaman karakteristik pebelajar, dan pemahaman sikap pebelajaar. Sehingga instrument yang dipakai dalam tahap ini adalah dengan melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan interview, baik dengan pebelajar maupun bembelajar. Aspek yang dikaji adalah tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik pebelajar, tujuan pembelajaran, proses dan hasil pembelajaran.

2. Tahap Desain

Tahap ini pula, jika pengembang berencana untuk melakukan pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancang pengajaran, maka pengembang perlu mendesain sesuai dengan napa yang diteliti. Jika pengembang dalam hal ini mengembangkan bahan ajar maka pengembang harus mampu untuk mengembangkan tujuan intruksional, Analisa tugas dan kriteria penilaian yang sesuai dengan bahan ajar yang akan disusun. Selain dari pada itu, pengembang harus menentukan lingkungan pengembangan. Dalam fase ini, pengembang harus memilih tempat dan pebelajar dari setting yang akan

diujicobakan, pembelajaran dari setting yang diujicobakan, ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli test penguasaan dan ahli desain bahan sajar dan media pembelajaran. Untuk prosedur penilaian, pengembang dapat menggunakan kooperatif inkwairi, yaitu melalui penilaian partisipatori dan kontekstual inkwairi (melalui lembar observasi para observer, dan pebelajar), dan atau kontekstual evaluasi formatif yaitu melalui lembar validasi yang telah dirancang berdasarkan produk yang dihasilkan berdasarkan expert review (ahli isi materi, ahli pembelajaran, ahli test/evaluasi, dan ahli desain buku ajar dan media pembelajaran).

#### 1) pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan. Jika rancangan pembelajaran dan ataupun pengajaran maka pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Namun jika yang dikembangkan berupa produk bahan ajar berupa buku ajar yang diinginkan oleh pengembang maka pengembang harus mengembangkan materi instruksional. Sehingga produk yang dihasilkan dalam pengembangan bahan ajar ini bisa berupa silabus, RPP, isi materi/bahan pembelajaran, lembar evaluasi/tugas dan lembar penilaian.

## 2) Implementasi

Produk penelitian yang di hasilkan bukanlah produk yang disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan bisa terukur dan teruji, seperti berikut ini;

### a. Uji Ahli

Setelah tahap perancangan dan pengembangan dilakukan, maka tahap berikutnya adalah melalui uji ahli. Ini dilakukan oleh ahli (validator) isi materi, ahli pembelajaran, ahli test, dan ahli media pembelajaran. Tahap ini penting dilakukan agar produk yang dihasilkan memenuhi standar dan kebutuhan para pebelajar.

### b. Uji Kelompok

Setelah hasil validasi didapatkan dari para validator maka harus diujikan terlebih dahulu dalam kelompok kecil (10-15). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan apakah rancangan pembelajaran, atau pengajaran dan ataupun bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan.

### c. Uji Lapangan

Setelah uji kelompok dilakukan dengan mendapatkan kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan dari uji

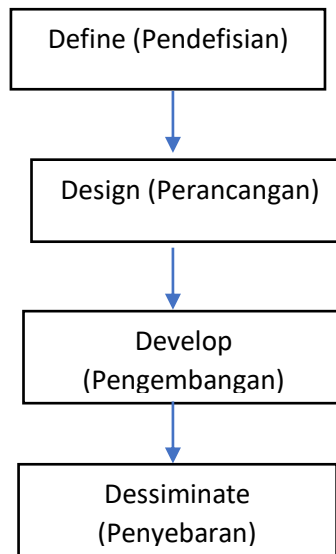
kelompok maka uji lapangan ini dapat dilakukan dikelas yaitu dengan jumlah pelajar adalah 25-35.

### 3) Evaluasi

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Ini perlu dilakukan agar pembelajar mengetahui pemeroleh pengetahuan dan pemahaman dari pembelajar selama pembelajaran.

#### c. Model Pengembangan Model 4D

Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Devine atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau memulai kelayakan media, dan trakhir adalah tahap Desseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaaitu subjek penelitian.



**Tabel 2.2 Langkah-langkah pengembangan 4D**

Adapun rincian tahapan pengembangan sebagai berikut:

1. Tahap Devine (pendefisian)

Tahap awal dalam model 4D ialah pendefisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisi kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan.

Tahap pendefisian atau Analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui Analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur.

(Thiagarajan, 1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

a) Front-end Analysis (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti/pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

b) Learner Analysis (Analisis Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan Bahasa.

c) Taks *Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas



pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

d) *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam Analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

e) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari Analisa konsep (*concept analysis*) dan Analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap kedua dalam tahap 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal).

a). *Constructing Criterion-Referenced* (penyusunan standar tes)

Penyusunan standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan Analisa peserta didik. Dari hal ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik dan penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat panduan penskoran dan kunci jawaban soal.

b). *Media Selection* (pemilihan media)

Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai /relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil Analisa konsep, Analisa tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran.

c). *Format Selection* (pemilihan format)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan

media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.

d). *Initial Design* (rancangan awal)

Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*).

3. Tahap Develop (pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan).

a). *Expert Appraisal* (penilaian ahli)

*expert appraisal* merupakan Teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat

pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.

b). *delopmental testing* (uji coba pengembangan)

Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Uji coba dan revisi dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif dan konsisten.

4. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap trakhir dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan.

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap disseminate yakni validation testing, packaging, serta diffusion and adoption.

Dalam tahap validation testing, produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan

pengukuran ketercapaian tujuan yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan, tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang saat setelah produk disebarluaskan.

Pada tahap packaging, serta diffusion and adoption, pengemasan produk dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan yang selanjutnya disebarluaskan agar dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan dapat digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan disseminate/penyebarluasan adalah Analisa pengguna, strategi dan tema, pemilihan waktu penyebaran, dan pemilihan media penyebaran.

Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relative lama, karena tahapan relative tidak terlalu kompleks. Kelemahan model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

## **2. Pengertian media pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Media Pembelajaran Menurut Para Ahli:

Menurut Wibawanto, 2017 mengemukakan bahwa, media Pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses Pendidikan, Pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses intraksi edukatif merupakan alat Pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Menurut Hamka, 2018 bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta

didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Tafonao, 2018 berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. (Taafonao, 2018).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berarti perantara atau pengantar artinya segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dan media pembelajaran ini bisa berupa alat, bahan atau Teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses intraksi, komunikasi, edukasi antar guru dan siswa.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut satriawati (2018) dapat diklasifikasi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah:

### 1. Media Audio

Media audio visual adalah media hanya bisa didengar saja contohnya seperti radio, *tafe recorder* dan media yang hanya bisa menghasilkan suara saja.

### 2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya bisa dilihat contohnya seperti gambar, lukisan, buku, puzzle, dan benda lain yang bisa diamati oleh peserta didik.

### 3. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang bisa dilihat dan didengar saja contohnya seperti video, film dalam media ini menggunakan dua alat indra langsung seperti penglihatan dan pendengaran.

## 3. Komik

### a. Pengertian Komik

Komik adalah cerita bergambar yang terdapat sebuah cerita mengandung makna pembelajaran, komik merupakan gambar yang ditampilkan secara khas dengan panduan kata-kata secara berurutan, hampir seluruh komik tersusun dari hubungan antar gambar dan kata-kata. Fungsi kata adalah sebagai pelengkap dan menyampaikan makna dari sebuah cerita. Jadi hubungan antara gambar dengan kata adalah satu kesatuan yang utuh yang bisa menjadikan komik pembelajaran.



Komik adalah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambar agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang. Fauzan (Cecep dan Deddy, 2020).

Pendapat lain menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain terjuka posisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacannya. Rohani (Cecep & Deddy, 2020).

Menurut Franzz & Meier (1994) Komik adalah serangkaian gambar yang dibuat secara teratur dengan tambahan kombinasi kata-kata, dalam komik menekankan gerakan dan aksi agar terjadi sebuah cerita.

Menurut Mc Cloud (2002) Komik adalah kumpulan gambar yang dapat menyampaikan informasi. Dalam komik terdapat teks yang tersusun rapih dan saling terkait dengan kumpulan gambar karakter visual dan karakter verbal. Gambar dalam komik didefinisikan sebagai gambar statis yang diurutkan agar berhubungan antara satu dengan yang lainnya untuk membentuk sebuah cerita, selain itu komik dari keindahannya sendiri komik adalah respons.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak

bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh.

b. Elemen Komik

Menurut (Arsyad Azhar, 2013) ada enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang media berbasis cetakan yaitu:

1). Konsiten

Konsisten pada jarak spasi, format dari halaman ke halaman lainnya, jarak antara judul, baris pertama, garis samping, dan antara judul teks utama. Spasi yang tidak sama dapat menyebabkan komik pembelajaran kurang rapi dan dinilai buruk.

2). Format

Penggunaan format dengan satu kolom apabila menggunakan paragraf yang Panjang dan menggunakan paragraf dengan tulisan yang pendek isi yang berbeda lebih baik dipisah secara visual.

3). Organisasi

Penyusunan tampilan halaman dapat dibuat dan disusun menggunakan kotak-kotak untuk memisahkan bagian-bagian teks agar peserta didik lebih mudah membaca dan memahami informasi yang disajikan.

#### 4). Daya Tarik

Bagian dari suatu bab dapat ditampilkan dengan cara berbeda. Hal ini dapat menarik minat siswa dalam perhatian dan memotivasi peserta didik untuk membaca.

#### 5). Ukuran hurup

Ukuran hurup media cetak disesuaikan dengan peserta didik, ukuran yang baik biasanya 12pt namun biasanya komik menggunakan ukuran 10pt.

#### 6). Ruang (spasi) kosong

Ruang kosong diisi menggunakan kontras pemberian ruang kosong. Ruang kosong penting untuk memberikan peserta didik untuk beristirahat selama membaca ruang kosong seperti spasi disekitar judul, batas tepi, spasi antar kolom. Pemulaan paragraf, spasi antar baris dan paragraf. Penyesuaian spasi antar baris dan penambahan spasi antar paragraf dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan tingkat tampilan dan keterbacaan.

#### c. Jenis-Jenis Komik

Adapun jenis-jenis komik menurut (Cecep Kustandi & Deddy Dermawan, 2020) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kartun yaitu sebuah komik yang berupa satu tampilan, tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor.

2. Komik potongan adalah penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek biasanya cerita dibuat bersambung atau dengan kata lain cerbung (cerita bersambung).
  3. Komik tahunan biasanya komik ini terbit setiap satu bulan sekali, bahkan juga bisa satu tahun sekali.
  4. Komik online dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet. Dengan adanya media internet jangkauan pembaca bisa lebih luas dari pada media, dan biasanya publikasinya relative lebih murah.
  5. Komik ringan adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang dipotokofi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik.
  6. Buku komik suatu cerita yang berisikan gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku.
- d. Komponen komik

Menurut Rohani (dalam Cecep & Deddy, 2020) secara garis besar komik memiliki beberapa komponen diantaranya adalah:

1) Panel

Panel merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya akan membentuk sebuah alur cerita. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu dan ruang terpisah.

2) Sudut pandang dan ukuran dalam panel

a. Sudut pandang

Komik diceritakan sebagai citra visual yang films, hal ini karena rangkaian gambaran yang tercipta menggunakan pola yang dipakai dalam film.

b. Ukuran gambar dalam panel

Ukuran gambar dalam panel dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud ataupun makna tertentu.

3) Parit

Istilah parit merujuk pada ruang antara panel.

4) Balon kata

Balon kata yaitu ruang bagi percakapan yang diucapkan oleh para karakter dalam suatu komik. Bentuk balon kata beragam berdasar emosi dalam suatu karakter.

5) Bunyi Huruf

Bunyi huruf digunakan mendramatisasi sebuah adegan. Bentuknya bisa beragam sesuai dengan gaya penulisan dari komikus

6) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bagian terpenting pada bagian cover depan komik karena ilustrasi dapat mempengaruhi tampilan komik

untuk menarik minat pembaca, oleh sebab itu desain cover depan komik harus dibuat semenaarik mungkin.

e. Langkah-langkah mengembangkan komik

Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan komik yaitu: (Cecep Kustandi & Deddy Dermawan, 2020).

1. Membuat sinopsis cerita

Biasanya dalam pengembangan media pembelajaran pada tahap awal harus dimulai dengan menentukan garis besar isi media, secara tidak langsung komik yang akan dikembangkan termasuk komik pembelajaran, maka sebelum masuk membuat synopsis terlebih dahulu membuat garis besar isi media dalam tahapan ini dimulai dari menentukan mata pelajaran, standar kompetensi dasar, sasaran komik pembelajaran, pengkaji ahli materi, pengkaji ahli media, sumber bahan, beserta uraian materi yang akan dibahas pada komik pembelajaran.

2. Ilustrasi synopsis

Setelah menetapkan garis besar isi media barulah masuk tahap membuat synopsis cerita. Synopsis cerita yaitu gambaran garis besar cerita yang akan diangkat dalam komik.

3. Membuat *storyline*

Pada dasarnya *storyline* adalah membuat ruangan dalam bentuk tulisan tentang apa yang akan komikus buat, baik teks ataupun ilustrasi dalam tiap halaman komik. Dengan kata lain, *storyline*

berarti penataan adegan dalam panel-panel namun masih secara tulisan.

4. Membuat tokoh verbal

Yang dimaksud dengan karakter tokoh verbal adalah bagaimana seorang komikus menjelaskan dalam Bahasa tulisan tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuat, meliputi sifat-sifat fisik maupun nonfisik. Dalam cerita terdapat tokoh utama dan tokoh pendukung.

5. Membuat karakter tokoh visual

Karakter visual adalah pembuatan sketsa model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya.

6. Tahap sketsa layout panel, ilustrasi, dan balon teks (*storyboard*)

Tahap ini merupakan visualisasi dengan sketsa berdasarkan *storyboard* yang mudah dibuat. Tahapan ini juga disebut juga pembuatan *storyboard*. Deskripsi verbal panel dalam setiap halaman divisualisasikan dengan sketsa panel hitam putih dengan menjadi ilustrasi.

7. Tahap penintaan

Tahap ini merupakan tahapan pemberian tinta hitam dengan menggunakan *drawing* dengan ukuran 0,1 ke dalam sketsa (*story board*) yang telah dibuat, setelah proses penintaan selesai, maka bekas sketsa pensil dihapus bersih sebelum masuk ketahap selanjutnya.

#### 8. Tahap pewarnaan

Tahap ini merupakan pewarnaan yang dilakukan dengan computer, kemudian gambar yang sudah ditinta di-scan kedalam computer lalu diberi warna dengan menggunakan program pengolah gambar.

#### 9. Tahap pembuatan balon teks beserta isinya

Tahapan ini merupakan pembuatan balon teks beserta kata-kata yang dimuat didalamnya. Pengisian teks bisa dilakukan dengan beberapa software pilihan, diantaranya: *photoshop*, *freehand*, *corel draw*, dan *adobe illustrator*.

#### 10. Pembuatan Cover

*Cover* merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada di dalam komik. Unsur yang harus ada pada cover yaitu judul komik, ilustrasi, nama komikus, dan penerbit. Judul merujuk pada tema yang di angkat dalam cerita komik sedangkan ilustrasi merujuk pada ilustrasi dalam panel yang merupakan inti dari keseluruhan cerita komik.

#### 11. Layour buku komik

*Layour* buku komik berarti format yang dipakai dalam pembuatan komik. Termasuk dalam tahap ini adalah penentuan komposisi penempatan unsur-unsur yang ada dalam cover sekaligus isi dari bentuk komik tersebut nantinya. Setelah proses



pengeditan dan pemberian teks selesai, maka tahap selanjutnya yaitu pengaturan tata letak komik biar siap dicetak.

#### 12. Finising

Tahap finising yaitu proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus cover dan bentuk sekaligus cover dan bentuk kemasan komik nantinya akan dibuat. Setelah itu dilakukan proses pencetakan dan penggandaan komik yang disesuaikan dengan kebutuhan.

#### 4. Kebinekaan Global

Berkebinekaan global didasari oleh semboyan Negara Kita Indonesia yaitu Bhineka Tunggal Ika. Wujud nyatanya yaitu kemampuan peserta didik di dalam mencintai perbedaan. Budaya, agama, suku, ras, merupakan bentuk dari perbedaan yang harus dicintai oleh peserta didik. Tanpa didefinisikan toleransi sangat diperlukan bahkan menjadi kebutuhan pokok dalam membangun suatu Negara, khususnya dengan keragaman suku bangsa, tradisi, dan adat istiadat serta agama dan aliran kepercayaan (Kahfi, 2022; shihab, 2019).

- a. Mengenal dan menghargai budaya: mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam kelompok berdasarkan perilaku, cara komunikasi, dan budayanya, serta mendeskripsikan pembentukan identitas dirinya dan kelompok, juga menganalisis bagaimana menjadi anggota kelompok social di tingkat lokal, regional, nasional dan global.

- b. Kemampuan komunikasi intercultural dalam berinteraksi dengan sesama: memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya sebagai sebuah kekayaan pespektif sehingga terbangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama.
- c. Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan: secara reflektif memanfaatkan kesadaran dan pengalaman kebinekaan agar terhindar dari prasangka dan stereotip terhadap budaya yang berbeda, sehingga dapat menyelaraskan perbedaan budaya agar tercipta kehidupan yang harmonis antar sesama; dan kemudian secara aktif-partisipatif membangun masyarakat yang damai dan inklusif, berkeadilan social, serta berorientasi pada pembangunan yang berkelanjutan.

## **5. Profil Pancasila**

Pelajar Pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki potensi global dan berperilaku sesuai nilai Pancasila dengan enam ciri utama, yaitu beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, kebhinekaan global, gotong royong, mandiri dan bernalar kritis, dan kreatif (Direktorat Sekolah Dasar, 2020).

Pelajar Pancasila merupakan profil lulusan yang menunjukkan karakter dan kompetensi menguatkan nilai-nilai luhur Pancasila peserta didik dan pemangku kepentingan. Profil pelajar Pancasila menggarisbawahi pentingnya penguatan pendidikan karakter dengan menjadikan sebagai

arah karakter yang dituju dalam pendidikan Indonesia. Pengintegrasian karakter profil pelajar Pancasila didukung dengan dokumen kurikulum 2013 terkait kompetensi inti dan kompetensi dasar PPKn menjadi porsi utama diintegrasikan dengan mata pelajaran lain (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2013).

Perwujudan pelajar Pancasila dalam upaya penguatan pendidikan karakter mendorong lahirnya manusia dengan ciri utama bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global agar memiliki kemampuan secara mandiri dalam meningkatkan dan menggunakan pengetahuan, mengkaji dan menginternalisasi nilai karakter dalam perilaku (Ismail et al., 2021).

Profil pelajar Pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan Pendidikan nasional. Profil pelajar Pancasila berperan sebagai referensi utama yang mengarahkan kebijakan-kebijakan Pendidikan termasuk menjadi acuan untuk para pendidik dalam membangun karakter serta kompetensi peserta didik. Profil pelajar Pancasila ini juga merupakan gambaran pelajar sepanjang hayat yang kompeten dan memiliki karakter sesuai nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, sebagai rujukan karakter pelajar Indonesia; dengan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan sumber daya manusia Indonesia dalam konteks perkembangan abad 21.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian-penelitian yang relevan yang mendasari penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asbakul Khairi, pada tahun 2016, dengan judul pengembangan media komik Pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar. Sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun hasil penelitian menunjukkan media komik berbasis karakter yang dikembangkan memperoleh nilai validitas secara keseluruhan sebesar 94,22% dengan kriteria valid dari dua orang validator dan memperoleh nilai praktis kualitas secara keseluruhan sebesar 87% dengan kriteria praktis oleh siswa. Selanjutnya penelitian ini menghasilkan media karakter yang bermanfaat dalam mengajarkan materi pelajaran serta mengajarkan akhlak yang baik dan luhur sehingga dengan pemanfaatan media karakter ini dapat membentuk manusia Indonesia yang berkarakter.
2. Habibie Bagus Sambada (2016) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahunajaran 2015/2016". Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4-D dengan tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil dari penelitian tersebut berdasarkan ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,15 yang termasuk dalam kategori sangat layak, begitu pula ahli media memperoleh rata-rata skor 4,81. Pada praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,82 kategori sangat layak. Penilaian siswa kelas XI Akuntansi 1 dan XI

Akuntansi diperoleh rata-rata 0,90 dan termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Sariyatul Ilyana (2016) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Edukasi -Impian Moni- Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar". Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *dessiminate*. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, dan praktisi. Skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,26 (Sangat Layak), aspek media sebesar 3,56 (Layak), dan aspek Bahasa sebesar 3,89 (Layak). Berdasarkan respon siswa pada uji pengembangan menunjukkan bahwa rata-rata aspek materi sebesar 4,10 (Layak) aspek media sebesar 3,89 (Layak), dan aspek Bahasa sebesar 4,25 (Sangat Layak) serta peningkatan pemahaman siswa diperoleh nilai gain sebesar 0,37. Berdasarkan kriteria nilai Gain menurut Hake peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan media ini tergolong sedang.

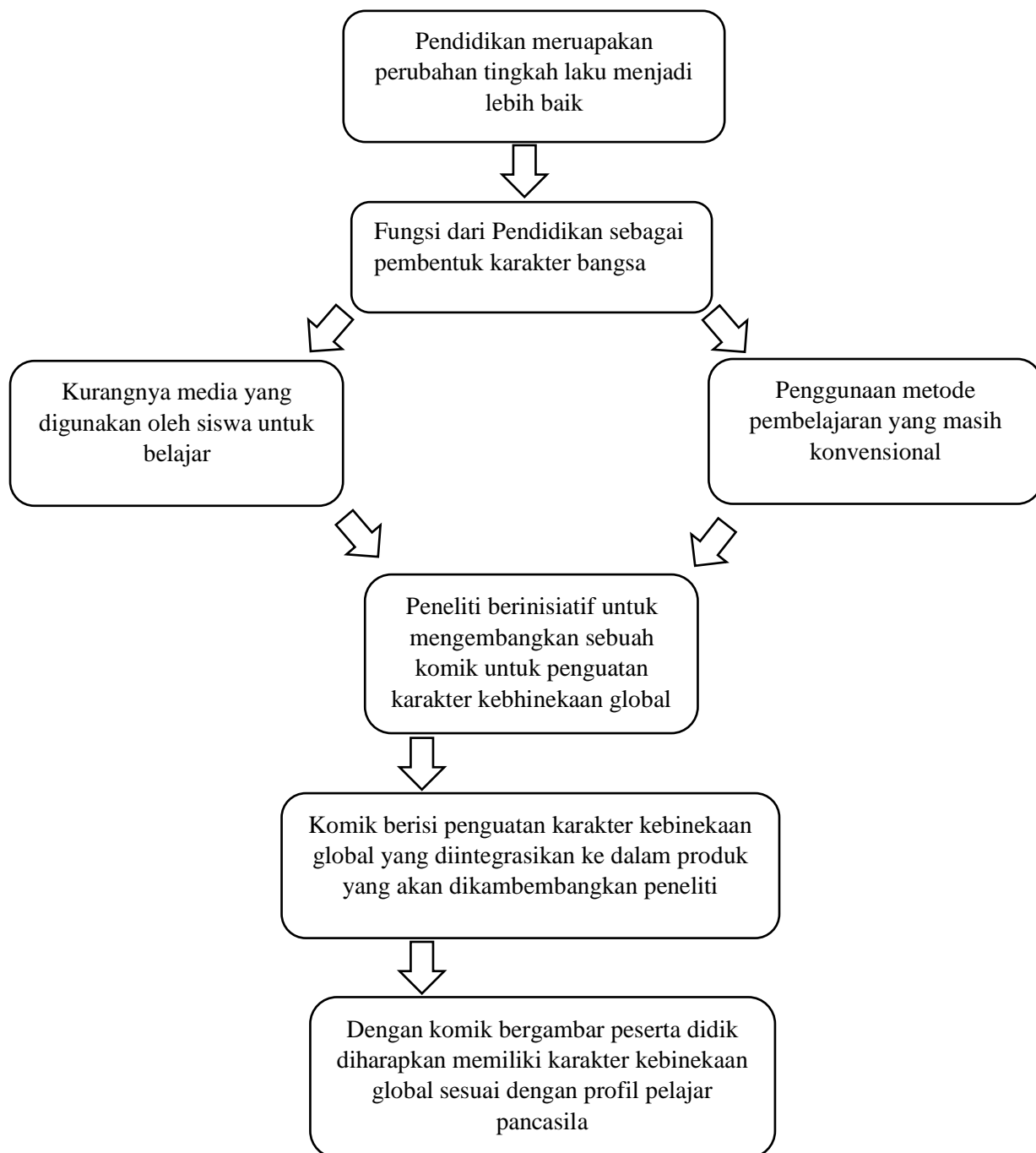
### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil dari informasi dengan wali kelas VI SDN Stuta Janapria metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga proses pembelajaran membuat siswa menjadi kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan hal itu perlu adanya

media dan metode yang menarik yang digunakan agar siswa senang dalam mengikuti sebuah pembelajaran.

Setelah melihat situasi dan kondisi di SDN Stuta Janapria bahan bacaan yang tersedia masih kurang dikarenakan yang ada hanya buku tema saja, belum terlihat buku pembelajaran yang bergambar. Anak pada usia sekolah dasar sangat tertarik dengan warna dan gambar yang menarik jadi perlu adanya buku pembelajaran yang memiliki banyak gambar namun terdapat sebuah materi pembelajaran didalamnya. Tujuan dari hal tersebut untuk menarik minat siswa untuk belajar.

Mengacu pada kebutuhan tersebut peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah media yang bisa membantu untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa yakni media komik. Dengan adanya media komik ini selain disertai dengan gambar dan teks yang menarik didalamnya juga mengandung makna nilai-nilai karakter yang bisa diimplementasikan oleh siswa. Dengan demikian peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media komik ini dengan harapan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran di SDN Stuta Janapria. Media ini dijadikan agar belajar merupakan bukan sesuatu yang membosankan dan menjenuhkan lagi namun menjadi suatu yang menyenangkan untuk dilakukan. Selain dengan langkah pikir yang diungkapkan peneliti akan mudah dipahami dengan uraian berikut:



**Tabel 2.3**  
**Kerangka Berfikir**

#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah dalam penelitian ini, maka ada beberapa pertanyaan penelitian yang disusun oleh penelitian antara lain:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik untuk penguatan kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik untuk penguatan kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila ?
4. Bagaimana keefektivitas media pembelajaran komik untuk penguatan kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila ?



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian pengembangan Borg and Gall merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dimaksud dapat berupa *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran, dan lainnya) dan *software* (program pengolahan data, aplikasi dan media intraktif dalam jaringan, dan lain sebagainya). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and devloment*). Menurut Brog and Gall karakteristik yang menonjol dari jenis penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk yang sudah ada maupun menciptakan produk baru. (Sugiyono. 2019).

Peneliti mengembangkan sebuah komik pendidikan karakter sebagai penunjang proses belajar mengajar yang bisa dijadikan sebagai media untuk menarik minat siswa dalam belajar. Pengemabangan media komik ini menggunakan desain penelitian pengembangan Brog and Gall. Desain penelitian dan pengembangan Brog and Gall terdiri dari 10 tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas, revisi produk akhir, serta desiminasi dan penggunaan. (Punaji Styosari 2010).

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada desain penelitian Brog and Gall dengan 10 langkah yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collection*): kajian Pustaka, pengamatan kelas dan lingkungan sekolah.
2. Perencanaan (*planning*): pendefisian kebutuhan siswa, perumusan materi cerita untuk media komik, penentuan urutan pembelajaran.
3. Pengembangan produk awal (*Develop of Freliminary From of Product*): menyiapkan tema dan judul yang menarik serta nama-nama tokoh lokal dalam komik.
4. Pengujian terbatas (*Freliminary Field Testing*): data wawancara, observasi, validasi ahli media dan ahli materi.
5. Revisi hasil uji produk (*main produk revision*): melakukan revisi produk awal siswa sesuai dengan uji coba awal.
6. Uji produk utama (*Main Field Testing*): angket respon yang diisi oleh siswa.
7. Revisi produk akhir (*Final Produk Revision*): komentar validasi ahli media, ahli materi, dan peserta didik.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*)
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)
10. Desiminasi dan implementasi (*Desiminate and implementation*).

Berdasarkan kondisi dan keadaan yang ada maka peneliti memodifikasi pengembangan media pembelajaran komik menjadi delapan tahapan yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collecting*) pada tahap awal ada beberapa hal yang diperlukan peneliti diantaranya ialah:

- a. Menganalisis beberapa sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di SDN Stuta Janapria, salah satu dari penunjangnya adalah media cetak yang sering digunakan seperti buku paket, dan yang lainnya, ternyata bahan bacaan yang digunakan masih seadanya yaitu berupa buku paket dan buku bacaan umum saja.
- b. Mengumpulkan data dengan mewawancarai guru tentang ketersediaan buku dan media yang ada apakah siswa tertarik dan ingin membacanya.
- c. Dibutuhkan adanya bahan bacaan penunjang membaca yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

2. Perencanaan (*Planning*)

Selanjutnya dalam tahapan ini, setelah melihat hasil analisis yang dibutuhkan, bahwasanya peneliti ingin mengembangkan media komik sebagai penunjang proses pembelajaran, berikut perencanaan yang dilakukan peneliti:

- a. Peneliti memilih bahasa yang santun dalam kehidupan sehari-hari peserta didik yang kemudian akan dikembangkan. Pesan dalam komik yang akan peneliti sampaikan adalah agar peserta didik menyadari bahwa pentingnya tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari
  - b. Peneliti kemudian menentukan karakter dan nama-nama tokoh dalam komik tersebut.
  - c. Selanjutnya, setelah menentukan nama dan karakter tokoh pada komik, peneliti menyiapkan alat bantu yang akan mendukung proses pembuatan komik.
  - d. Pembuatan alur cerita untuk mempermudah komik.
3. Pembuatan Produk Awal (*Develop of Form of Product*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan komik sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahap ini juga peneliti melakukan pembuatan sampul, kata pengantar, dan biodata penulis.

4. Pengujian Terbatas (*Freliminary Field Testing*)

Pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli media.

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi adalah syarat sebelum di uji cobakan pada produk pengguna. Validasi ahli materi dilakukan oleh guru ahli

yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait isi bahan bacaan untuk anak usia sekolah dasar. Apakah media komik layak untuk diberikan pada anak sekolah dasar.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh guru ahli dalam pembuatan media dan bahan ajar adapapun beberapa komponen yang dinilai oleh ahli media, yaitu terkait dengan tampilan, bentuk dan beberapa hal penting terkait bahan bacaan yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Revisi Hasil Uji Produk

Tahap selanjutnya adalah revisi hasil uji validasi produk. Pada tahap ini peneliti akan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil penelitian oleh validator. Setelah melalui tahap ini maka produk akan diuji coba kepada peserta didik di sekolah yang sudah ditentukan.

6. Uji Produk Utama (*Main Field Testing*)

Uji coba produk utama merupakan sebuah tahap menguji cobakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini merupakan tahap uji coba lapangan dengan melibatkan penilaian produk oleh peserta didik. Peserta didik akan disajikan angket penilaian produk yang telah dikembangkan. Pengisian angket oleh peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon (ketertarikan)

peserta didik terhadap komik bergambar yang dikembangkan oleh peneliti.

#### 7. Revisi Produk Akhir (*Final Produk Revision*)

Selanjutnya, tahap revisi produk akhir dilakukan berdasarkan komentar dari validator ahli media, validator ahli materi, dan hasil respon peserta didik. Apabila hasil dari tahap uji produk utama sudah memenuhi kriteria kelayakan produk, maka pada tahap ini tidak perlu dilakukan revisi lagi. Namun, jika pada tahap ini produk utama masih belum memenuhi standar kelayakan produk, maka peneliti akan melakukan penyempurnaan lagi terhadap komik yang dikembangkan.

#### 8. Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operasional Field Testing*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran komik yang dilakukan oleh peneliti. Tahap uji coba lapangan dilakukan di kelas IV SDN Stuta Janapria atau sekolah tempat meneliti dengan melibatkan semua peserta didik yang berjumlah 20 orang. Peserta didik akan disajikan produk komik yang telah dikembangkan peneliti yang kemudian dibaca secara berkelompok oleh peserta didik.

### **C. Desain uji coba produk**

#### 1. Desain Uji Coba

Studi ini merupakan kegiatan pengemabangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu melakukan ovservasi

lapangan dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa pakar. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara menyerahkan produk pengembangan media beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan komik untuk kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila ini adalah peserta didik kelas IV SDN Stuta Janapria dengan jumlah siswa yang terbatas yakni 19 orang siswa.

## 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian pengembangan menggunakan lembar angket dan wawancara.

### 1) Lembar angket

Lembar angket digunakan pada saat memvalidasi dan menguji produk. Jenis angket pada saat pengambilan data dengan menggunakan anket terbuka. Angket yang dimaksud terbagi menjadi tiga, yaitu angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Adapun dari instrumen yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah aspek pembelajaran, isi, muatan kaarakter, dan aspek Bahasa yang digunakan.

- b. Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah elemen komik, komponen komik, aspek tampilan, kualitas bahan, kelengkapan sajian.
- c. Angket respon siswa berisi tanggapan dan respon peserta didik terhadap komik pendidikan karakter yang dikembangkan oleh peneliti.

## 2) Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang langsung kepada sumber data melalui informasi lisan tanpa menulis jawaban. Wawancara dapat sebagai Teknik yang unggul, karena kebiasaan orang lebih suka berbicara daripada menulis. Informasi yang didapat lebih akurat, jika pewawancara dapat menjaga hubungan baik dan Kerjasama.

Wawancara dilaksanakan antara peneliti dengan salah satu guru di SDN Stuta Janapria. Dalam wawancara ini dapat diketahui karakteristik dari peserta didik yang Sebagian besar kurangnya minat belajar pada siswa, dan belum terbiasnya menggunakan Bahasa yang santun kepada orang tua, teman sebaya, dan bahkan pada gurunya. Dari hasil wawancara tersebut kemudia peneliti beransumsi untuk mengembangkan media pembelajaran komik pada siswa sekolah dasar.



### 3) Teknik Analisi Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media dan ahli materi yang dihimpun untuk memperbaiki produk berupa komik untuk penguatan kebinekaan global sesuai profil pelajar Pancasila. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari skor angket yang didapat dari skor ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik.

#### a. Analisa lembar validasi ahli materi

Data yang di peroleh dari hasil validasi ahli materi adalah data dengan lima kategori sangat baik (SB) baik (B) cukup (K) kurang (K) sangat kurang (SK). Berikut rumus untuk analisis data untuk ahli materi, menurut Eko Putro Widyoko(2017)

**Tabel 3.1 validasi ahli materi**

No	Skor	
	Rumus	Kriteria
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	Sangat Baik
2	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ Sbi} < x \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ Sbi} < x \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ sbi}$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,8 \text{ Sbi} < x \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ sbi}$	Kurang
5	$X < \bar{X}_i - 1,8 \text{ sbi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

$\bar{X}_I$  (Rata skor ideal) =  $1/2$  Skor maksimal ideal + skor minimal ideal

$S_{bi}$  (Simpangan baku ideal) =  $1/6$  skor maksimal ideal-skor minimal ideal

$X$ = Skor empiris

Skor maksimal ideal= jumlah butir soal x 5

Skor minimal ideal= jumlah butir soal x 1

**Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar materi**

Indikator	Jumlah	Item
Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	10	1,2
Kesesuaian materi		3,4,5
Kemudahan untuk dipahami		6
Sistematis		7
Pemberian umpan balik		8,9,10

b. Analisis lembar validasi ahli media

Data yang di peroleh berupa skor yang didapat dari lembar validasi ahli media akan dilakukan analisis data. Adapun data yang diperoleh dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu sangat baik (SB) baik (B) cukup (K) kurang

(K) sangat kurang (SK). Berikut rumus untuk analisis data untuk ahli media, menurut Eko Putro Widyoko (2017).

**Tabel 3.3 validasi ahli media**

No	Skor	
	Rumus	Kriteria
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 s_{bi}$	Sangat Baik
2	$\bar{X}_i + 0,6 s_{bi} < x \leq \bar{X}_i + 1,8 s_{bi}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 s_{bi} < x \leq \bar{X}_i + 0,6 s_{bi}$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,8 s_{bi} < x \leq \bar{X}_i - 0,6 s_{bi}$	Kurang
5	$X < \bar{X}_i - 1,8 s_{bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

$\bar{X}_i$  (Rata skor ideal) =  $1/2$  Skor maksimal ideal + skor minimal ideal

$s_{bi}$  (Simpangan baku ideal) =  $1/6$  skor maksimal ideal - skor minimal ideal

$X$  = Skor empiris

Skor maksimal ideal = jumlah butir soal x 5

Skor minimal ideal = jumlah butir soal x 1

**Tabel 3.4**  
**kisi-kisi lembar validasi ahli**

No	Kriteria	Indikator	Jumlah	No butir
A	Bentuk media	1. komik ini berbentuk sederhana dengan warna yang menarik 2. alur ceritanya merupakan peristiwa dalam kehidupan sehari-hari	2	1,2,3
B	Kualitas media	1. tahan lama 2. kesesuaian dengan materi	2	4,5,6
C	Fungsi media	1. menyampaikan pesan pembelajaran 2. memperjelas konsep dalam kebersamaan dan tanggung jawab 3. dapat menambah mutu belajar mengajar	4	7,8,9,10

c. Analisis respon peserta didik

Data yang diperoleh berupa skor yang didapat dari angket respon siswa akan dilakukan analisis data. Adapun data yang diperoleh dalam angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan yaitu sangat baik (Sb) baik (B) cukup (K) kurang (K) sangat kurang (SK). Berikut rumus untuk analisis data untuk respon peserta didik, menurut Eko Putro Widyoko (2017).

**Tabel 3.5**  
**validasi respon peserta didik**

No	Skor	
	Rumus	Kriteria
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	Sangat Baik
2	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ Sbi} < x \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ sbi}$	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ Sbi} < x \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ sbi}$	Cukup
4	$\bar{X}_i - 1,8 \text{ Sbi} < x \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ sbi}$	Kurang
5	$X < \bar{X}_i - 1,8 \text{ sbi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

$\bar{X}_i$  (Rata skor ideal) =  $1/2$  Skor maksimal ideal + skor minimal ideal

Sbi (Simpangan baku ideal) =  $1/6$  skor maksimal ideal - skor minimal ideal

X = Skor empiris

Skor maksimal ideal = jumlah butir soal x 5

Skor minimal ideal= jumlah butir soal x 1

**Tabel 3.6**  
**kisi-kisi lembar angket respon siswa**

No	Kriteria	Indikator	Jumlah	No Butir
A	Aspek pembel ajaran	1. kemudahan untuk dipahami 2. kedalaman soal	2	1,2
B	Bentuk media	1. sederhana 2. Tifografi huruf dan susunannya	2	3,4
C	Kualitas media	1. Kemudahan pengguna 2. Bahasa	2	5,6
D	Fungsi media	1. menyampaikan pesan pembelajaran 2. Memperjelas konsep kebersamaan dan tanggung jawab 3. Belajar aktif dan mandiri	4	7,8,9,10

Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata dari jumlah seluruhnya menggunakan rumus, Adapun rumus untuk menghitung rata-rata menurut (Sukardjo, 2005) adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

keterangan:  $\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum \bar{x}$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah Responden

Penetapan nilai kelayakan produk pada penelitian pengembangan ini minimal dengan kategori “Cukup”. Sehingga hasil penelitian, baik dari ahli materi, ahli media dan respon peserta didik akan dikatakan baik, apabila mendapatkan hasil penelitian akhir dengan nilai minimal, maka produk hasil pengembangan tersebut dianggap layak untuk digunakan.