

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Novia Ramadhanti Putri✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

✉ noviaramadhantip@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the Development of Digital Comic Learning Media on the Critical Thinking Ability of Class V Students in Thematic Learning. This research was conducted in April and ends in June 2023. This research is included in the Research and Development (R&D) type research using the ADDIE research method. The population in this study were fifth grade students at SDN 02 Mojorejo, Madiun City. The sample used in this research is Simple Random Sampling. Data collection techniques based on the results of interviews, questionnaires, tests. The validity test on the digital comic learning media that was developed was carried out by two experts, namely learning experts which included learning objectives, learning materials, grammar, and product practicality which obtained a due diligence result of 91.76%. The next expert is a media expert covering the dimensions of digital comic design, digital comic cover design, digital comic content design, and the practicality of digital comics which obtains a due diligence result of 87.5%. Based on the results of the validity test that has been obtained, it is concluded that the development of digital comic learning media for the critical thinking skills of fifth grade students in thematic learning is considered feasible to be used in learning activities.

Keywords: Digital Comic Learning Media, Critical Thinking Ability, Thematic Learning.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran tematik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April dan berakhir pada bulan Juni 2023. Penelitian ini termasuk dalam penelitian jenis *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan metode penelitian ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data berdasarkan hasil wawancara, angket/kuisisioner, tes. Uji validitas pada media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli pembelajaran yang didalamnya meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, tata bahasa, dan kepraktisan produk yang mendapatkan hasil uji kelayakan sebesar 91,76%. Ahli selanjutnya merupakan ahli media yang meliputi ukuran desain komik digital, desain cover komik digital, desain isi komik digital, dan kepraktisan komik digital yang mendapatkan hasil uji kelayakan sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah didapatkan tersebut maka disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran tematik dinilai layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Komik Digital, Kemampuan Berpikir Kritis, Pembelajaran Tematik.



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kritis tidak terjadi begitu saja secara ilmiah dimiliki oleh siswa, namun diperlukan proses pembentukan melalui kegiatan pembelajaran yang terdapat di ruang kelas. Kemampuan berpikir kritis siswa bukan hasil langsung dari pengajaran suatu bidang studi, siswa juga belum mampu melakukan kemampuan berpikir kritis secara mandiri. Sehingga hal tersebut perlu dibimbing oleh guru. Selain itu diperlukan strategi-strategi khusus dalam pendekatan pengajaran berpikir kritis, khususnya siswa sekolah dasar. Berdasarkan klasifikasi Bloom yang telah direvisi, siswa memiliki 6 (enam) keterampilan berpikir yaitu, memori, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan kreasi. Yang merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau lanjutan adalah analisis, evaluasi dan kreasi. Dalam metode ilmiah, siswa dapat dilatih untuk berpikir pada tingkat yang lebih tinggi dengan cara tertentu, seperti dalam kegiatan yang menuntut guru untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan, seperti "Bagaimana jika?", " Apa ada yang salah?", "Apa yang akan kamu lakukan?, Apa ada cara lain ?. Keempat kata tanya tersebut dapat menjadi kunci pertanyaan siswa tingkat sekolah dasar sehingga dapat melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

Menurut beberapa penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa SD di Indonesia masih sangat kurang. Pasalnya pada fakta saat ini siswa SD hanya mampu mengenali fakta dasar namun tidak dapat mengkomunikasikannya serta mengaitkannya dengan topik yang lain, apalagi dengan konsep-konsep yang lebih kompleks lagi sehingga dapat dikatakan bahwa siswa SD masih memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah.

Permasalahan dalam kemampuan berpikir kritis yang terdapat pada siswa kelas V di SDN 02 Mojorejo yang kerap ditemui saat ini adalah disaat mereka telah dihadapkan oleh suatu permasalahan yang ada pada buku pedoman pembelajaran atau kehidupan sehari-hari, mereka cenderung menyikapinya dengan hanya melihat satu sudut pandang saja tanpa mempertimbangkan sudut pandang yang lainnya. Hanya dengan melihat satu sudut pandang yang menurut mereka benar tanpa mempertimbangkan sudut pandang yang lainnya, membuat solusi yang mereka ambil cenderung hanya akan dianggap benar oleh dirinya sendiri sedangkan mereka akan menganggap sudut pandang yang lainnya salah atau kurang tepat.

Seiring berkembangnya zaman masalah yang timbul pun akan semakin berkembang pula dan hal tersebut akan menimbulkan sudut pandang yang beragam juga dalam proses menyikapi masalah yang terjadi, oleh sebab itu guru haruslah membentuk kemampuan siswa dalam berpikir kritis sejak dini guna menghadapi masalah di masa mendatang. Keterampilan berpikir kritis siswa di Indonesia saat ini masih tergolong rendah, maka dari itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merumuskan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). HOTS memiliki peranan yang penting dalam menunjang kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, analisis, dan mampu menyelesaikan suatu permasalahan (Fradia Mayang Intan, 2020). Kemampuan berpikir kritis siswa akan lebih mudah dikembangkan apabila siswa dihadapkan langsung dengan suatu permasalahan yang dialami dalam kehidupan mereka sehari-hari, maka dari itu pemerintah mengintegrasikan permasalahan tersebut dalam materi pembelajaran berbentuk HOTS.

Sebagai solusi guna mempermudah penanaman kemampuan siswa dalam berpikir kritis, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran yang berbasis HOTS. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar juga menjadi penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung, contoh media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang berbasis HOTS adalah komik digital. Komik digital ini tidak hanya berisi gambar atau percakapan saja, dalam komik digital ini materi pembelajaran yang berbasis HOTS akan dikemas dalam suatu media pembelajaran yang menarik namun tidak

mengurangi sedikitpun tujuan awalnya yaitu guna menanamkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Jumadi (2014) mengungkapkan hasil dari penelitiannya bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif, dan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Muh Hedri Nuryadi (2016), menunjukkan hasil bahwa kelas yang diajar dengan menerapkan media komik digital memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan komik digital. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa antara kelas eksperimen sebesar 79,80 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 74,84. Dari kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa dan juga kemampuan siswa dalam berpikir kritis saat menyikapi suatu permasalahan tertentu.

Media Pembelajaran Komik Digital

Menurut Suryani, media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi yang dihasilkan atau digunakan menurut teori belajar yang diterapkan peserta didik sebagai tujuan pembelajaran untuk menyalurkan pesan, merangsang kemampuan berpikir siswa, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sadar, terarah, dan terkontrol (Rahmawati, 2019). Hidayah, Siswandari & Sudiyanto berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai penyampaian informasi pembelajaran kepada siswa (Hidayah et al., 2017).

Komik merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga reseptif (Meidyawati & Ws, 2018). Dengan demikian, pembelajaran melalui komik digital berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam membaca dan memahami materi. Jenis komik yang dominan pada periode ini adalah komik digital karena kepraktisannya. Komik digital menyajikan gambar yang lebih jelas dan realistis, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta mudah dibaca pada perangkat elektronik seperti handphone, laptop, serta komputer (Yunia, 2017).

Secara umum, ada dua jenis komik yang diketahui khalayak umum yaitu komik cetak dan digital. Perbedaan dari kedua jenis komik tersebut adalah format komik digital yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun melalui gawai mereka masing-masing sedangkan format dari komik cetak adalah berbentuk fisik sehingga peserta didik dapat membacanya dalam bentuk buku atau lembaran. Komik digital memiliki waktu perawatan yang lebih lama dibandingkan dengan komik cetak, pada komik cetak pembaca akan mengetahui cerita selanjutnya saat membalik halaman sedangkan pada komik digital pembaca hanya perlu menggeser layar menggunakan jari. (Irfana, 2017).

Komik digital merupakan sarana untuk membantu siswa dengan mudah memahami gambaran keseluruhan, sehingga dapat mengungkapkan gagasan atau pemikiran mereka dengan benar dan menceritakan isi cerita secara runtut sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran komik digital akan mampu menciptakan cara belajar yang aktif, kreatif dan inovatif sehingga memungkinkan siswa mencerna dengan baik materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 yang berbasis HOTS, sebagai implementasi pembelajaran tematik di SD/MI seperti belajar mandiri melalui sikap sosial, sikap spiritual, pengetahuan, dan keterampilan yang berlaku seumur hidup. Tujuan pembelajaran tematik di SD/MI berpedoman pada kurikulum pendidikan dasar tahun 2013 melalui kemampuan berpikir tingkat tinggi atau HOTS agar peserta didik memiliki kemampuan untuk mengetahui arti, fungsi, tujuan, makna, ciri, dan pentingnya tujuan pembelajaran. Tujuan diterapkannya

pembelajaran tematik dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat membantu siswa membangun konsep dan prinsip baru yang bermakna, lebih segar dan kuat dalam materi pembelajaran yang diserapnya (Maulana Arafat, 2019). Tematik merupakan model pembelajaran yang integratif yang menggunakan pendekatan dengan mengintegrasikan materi dari beberapa topik pembelajaran kedalam satu topik pembelajaran. Tematik merupakan proses pembelajaran yang bermakna dan multidisiplin yang dapat memberikan siswa pembelajaran bermakna (Prastowo, 2019). Pembelajaran tematik berperan menyatukan dan memadukan beberapa materi pembelajaran yang terdapat pada berbagai mata pelajaran sekolah dasar sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Maulana Arafat, 2019). Tema merupakan sebuah gagasan yang dijadikan sebagai topik pembicaraan, yang memiliki efek untuk menyatukan dan menghubungkan beberapa topik yang berkaitan. Pembelajaran tematik juga berfungsi sebagai sarana mengembangkan softskill dan juga hardskill pada siswa jenjang SD/MI yang mengacu pada kurikulum 2013 edisi revisi yang berisikan tema dan subtema (Maulana Arafat, 2019).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dimana pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran komik digital. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif namun data tersebut akan dideskriptifkan dalam bentuk teks. Data yang dikumpulkan peneliti ini dimulai pada tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan yang terakhir yaitu evaluasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dimulai dengan observasi, wawancara, pengisian angket atau kuisioner, dan tes. Setelah pengumpulan data, selanjutnya dilakukan analisis data yang awalnya berupa angka ke dalam teks deskriptif. Analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan dan disimpulkan (Burhannudin, 2007).

Media pembelajaran komik digital ini akan dapat diakses siswa melalui perangkat elektroniknya masing-masing, hal ini akan memudahkan siswa untuk mengakses media pembelajaran komik digital dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu materi pembelajaran tematik dari tema 4 subtema 3 pembelajaran keempat, dalam pembelajaran keempat terdapat 3 mata pelajaran didalamnya yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS.

Pemilihan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik adalah dikarenakan masih kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam ruang kelas serta kurangnya media pembelajaran yang juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Media pembelajaran merupakan sarana dalam penyampaian pesan atau informasi pembelajaran sehingga media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai penentu berhasil atau tidaknya pembelajaran tersebut berlangsung, maka dari itu media pembelajaran yang dipilih tidak hanya menarik saja namun juga efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga akan tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan.

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam proses pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik yang dilaksanakan berdasarkan tahapan penelitian. Proses pengembembangan komik digital menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan didalamnya yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan yang terakhir yaitu evaluasi. Penelitian ini menghasilkan komik digital pada materi pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 sehat itu penting bagi siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan

penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan terkait penelitian. Penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dan telah melalui validasi dari kedua ahli yang di uji cobakan di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun pada siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa. Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti memberikan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SDN 02 Mojorejo Kota Madiun pada tanggal 8 Juni 2023.

1. Analisis

Hasil analisis pengembangan media pembelajaran komik digital, dalam tahapan ini peneliti akan melakukan penelitian secara langsung di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun hal ini bertujuan untuk menganalisis masalah yang terdapat pada kegiatan belajar mengajar di kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun.

Peneliti akan melakukan wawancara dengan guru wali kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun, dalam wawancara didapatkan sebuah permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dapat membantu siswa memahami materi serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Guru wali kelas V juga mengungkapkan bahwa saat sebuah kegiatan pembelajaran hanya terpatok pada buku siswa atau LKS dinilai kurang efektif, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik. Saat pembelajaran menggunakan buku siswa atau LKS saja, guru akan lebih banyak berceramah yang menyebabkan siswa akan jenuh saat pembelajaran berlangsung dan tidak dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

2. Desain

Pada tahapan ini peneliti akan menentukan dan menyiapkan rancangan untuk media pembelajaran komik digital, tahapan ini dilakukan untuk menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam proses pengembangan komik digital seperti alur kegiatan pembelajaran, pengimplementasian materi pada pengalaman belajar siswa, dan juga pengimplementasian nilai moral yang terdapat pada masalah yang telah disajikan pada materi tema 4 subtema 3 serta menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Pada tahapan desain ini terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan komik digital seperti :

- a. Merumuskan butir-butir materi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan digunakan yaitu dengan mencari buku siswa kelas V tema 4 subtema 3 sehat itu penting dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
- b. Pembuatan Storyboard dengan membuat kerangka cerita sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema 4 subtema 3 sehat itu penting Kerangka cerita ini terdiri dari 6 segmen yaitu pengertian hak, kewajiban, perbedaan hak dan tanggung jawab, pengertian sikap tanggung jawab, mengenal macam-macam pantun dan interaksi manusia terhadap lingkungan beserta pengaruhnya, dan pembangunan ekonomi daerah pegunungan dan pantai.
- c. Setelah kerangka cerita terbentuk, selanjutnya peneliti akan menentukan tokoh yang akan digunakan dalam alur cerita. Dalam media pembelajaran komik digital yang dikembangkan terdapat 4 tokoh yaitu Shiva, Sesa, Pak Wisnu dan Adelio.
- d. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian untuk digunakan sebagai kriteria evaluasi media pembelajaran komik digital, dan kisi-kisi yang sudah selesai akan dikembangkan sebagai instrumen penelitian. Lembar validasi ahli, angket respon siswa, angket respon guru, dan hasil

wawancara akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Lembar validasi digunakan untuk menentukan tingkat otorisasi bagi media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan sebelumnya yang telah dinilai berdasarkan ahli pembelajaran dan ahli media.

3. Pengembangan

Tahapan ketiga yaitu pengembangan, pada tahapan ini peneliti akan merealisasikan komik digital berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Media pembelajaran komik digital selanjutnya akan melewati tahap uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli pengembangan, validasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen kelayakan yang sudah dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan evaluasi terkait komik digital yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran yang didasarkan pada aspek kelayakan dan memberikan saran terkait dengan komik digital yang dikembangkan oleh peneliti.

Uji validasi ini dilakukan oleh 2 ahli yaitu ahli media dan ahli pembelajaran, pada uji validitas ahli media didapatkan nilai sebesar 91,76% dan dapat dikatakan dalam kategori yang sangat layak. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 87,5% yang menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di ruang kelas.

4. Implementasi

Tahapan yang keempat akan dilakukan uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas V di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun, pada tahap ini akan membahas mengenai pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran komik digital pada peserta didik setelah media pembelajaran yang dibuat tersebut telah mendapatkan saran para ahli validasi. Pada tahap sebelumnya, media pembelajaran komik digital mendapatkan saran dan masukan sehingga telah siap untuk diuji cobakan pada peserta didik. Tujuan dari tahap ini adalah mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik digital yang dibuat melalui tanggapan dari para peserta didik dari angket respon yang telah dibuat sebelumnya, selain itu juga untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dibuat peserta didik juga untuk mengetahui penggunaan dari media komik digital yang dibuat.

Kegiatan siswa sebelum belajar dengan menggunakan media pembelajaran komik digital yaitu peneliti akan menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran komik digital tersebut dan bagaimana cara untuk mengakses komik digital. Peneliti akan memberitahukan pada siswa bahwa media pembelajaran komik digital itu sama saja dengan cerita bergambar lainnya. Kemudian peneliti akan mulai mengadakan tanya jawab terkait materi yang akan dibahas untuk mengetahui pemahaman siswa dari materi sebelumnya.

Kegiatan yang selanjutnya adalah siswa akan mengakses dan membaca dengan seksama komik digital yang telah diberikan oleh peneliti, setelah selesai membaca peneliti akan mengajak 4 peserta didik untuk memerankan tokoh yang terdapat pada media pembelajaran komik digital sehingga peneliti dapat mengetahui pemahaman siswa terkait penggunaan media pembelajaran komik digital. Selanjutnya siswa akan menjawab soal tes evaluasi yang telah terdapat pada beberapa slide atau percakapan dari media pembelajaran komik digital.

TABEL 1. *Angket respon siswa*

Pertanyaan	Ya	Sedang	Tidak
Saya dapat memahami materi dengan mudah pada media pembelajaran	77,3%	22,7%	0%

komik digital			
Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran komik digital mudah saya pahami dengan baik	95,5%	4,5%	0%
Tampilan yang disajikan dalam komik digital dikemas dengan menarik	100%	0%	0%
Media pembelajaran komik digital dapat diakses dengan mudah	90,9%	9,1%	0%
Saya lebih semangat jika media pembelajaran yang digunakan beragam dan menarik	90,9%	9,1%	0%
Materi pada media pembelajaran komik digital disusun secara lengkap dan terperinci	86,4%	13,6%	0%
Media pembelajaran komik digital dapat diakses dengan mudah diberbagai perangkat digital	86,4%	13,6%	0%
Saya lebih rajin belajar karena media pembelajaran komik digital membuat saya lebih menyukai pelajaran	63,6%	31,8%	4,6%
Materi pembelajaran yang ringkas pada media pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan saya media pembelajaran komik digital	86,4%	13,6%	0%
Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan saya pengalaman belajar yang menyenangkan	86,4%	9,1%	4,5%

Berdasarkan hasil angket respon yang didapatkan oleh peneliti, media pembelajaran komik digital dikatakan sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik kelas V di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun.

Tabel 2. Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penampilan media pembelajaran komik digital secara keseluruhan menarik.	✓				
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran komik digital.	✓				
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran komik digital tersusun secara sistematis.	✓				
4	Materi yang disajikan pada media pembelajaran komik digital merupakan keterpaduan pembelajaran Tematik.		✓			
5	Bahasa dalam media pembelajaran komik digital mudah untuk dipahami siswa.	✓				
6	Adanya media pembelajaran komik digital dapat menumbuhkan semangat belajar pada siswa.		✓			
7	Penggunaan gambar dan contoh dalam media pembelajaran komik digital sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa.	✓				
8	Soal-soal yang ada dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.	✓				
9	Media pembelajaran komik digital dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok.		✓			

Media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas V divalidasi oleh Bapak Edwin Subagyo selaku guru kelas V A SDN 02 Mojorejo sehingga mampu diketahui presentase penilaian sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{42}{45} \times 100$$

$$P = 93,33\%$$

Hasil presentase yang didapatkan adalah 93,33% dan masuk dalam kategori sangat layak.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu untuk membentuk ataupun menanamkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, karena media pembelajaran yang digunakan sejauh ini hanya terbatas pada buku siswa, LKS, ataupun di video pembelajaran yang akan ditampilkan pada LCD. Pendidik juga masih banyak menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya, hal itu akan cenderung lebih cepat membuat siswa jenuh pada pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa dicapai secara maksimal. Menurut pernyataan Pambudi

dkk dalam tujuan utama pembelajaran adalah siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut guru haruslah berinovasi dan mulai mengganti metode pembelajaran ceramah yang telah digunakan sebelumnya, oleh karena itu guru perlu beralih ke media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi karena media merupakan peran yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar (Pambudi et al., 2019) dan juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis.

Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital dikarenakan sering dikaitkan dengan hal-hal yang lucu seperti dari gambarnya yang tidak proposional tapi memiliki makna yang dalam, hal ini diungkapkan oleh (Burhan Nurgiyantoro, 2018). Komik digital itu sendiri merupakan komik dengan format penyajian melalui *platform* elektronik yang tidak hanya menyajikan gambar, namun didalamnya juga dapat ditambahkan seperti game edukatif, animasi pembelajaran atau lainnya yang dapat mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati alur cerita. (Mawadah, 2016).

Alasan lain dari pemilihan media pembelajaran komik digital untuk dikembangkan adalah komik digital akan mampu membuat siswa memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan asyik sehingga siswa akan dengan mudah untuk mengerti materi pembelajaran yang disampaikan sebelumnya dan selain itu dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis bagi siswa, hal ini diungkapkan juga dalam penelitian (Arroio, 2011) dan (F. Fatimah & A. Widiyatmoko, 2014) yang menyatakan bahwa “*media science comic* merupakan alat penyampaian materi IPA dengan menyenangkan”. Arroio menekankan bahwa dengan diterapkannya media pembelajaran komik digital, siswa dapat dengan mudah belajar dan mengingat materi IPA dan selain itu siswa juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Walaupun berbeda mata pelajaran yang ada didalamnya, namun dengan pernyataan tersebut dapat menguatkan pendapat peneliti terkait pemilihan media pembelajaran komik digital bagi kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, (Arsyad, 2017) juga berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat memudahkan siswa dalam tahap pemahaman materi dan memperkuat daya ingat dengan mengaitkan isi materi yang telah disampaikan dengan gambar-gambar yang disajikan di media pembelajaran komik digital. Salah satu media pembelajaran yang berbasis visual adalah komik, komik adalah bentuk komunikasi visual yang dapat menyampaikan dengan tepat pesan melalui gambar berwarna yang menyenangkan baik bagi anak-anak maupun orang dewasa karena teks akan dikemas dengan singkat dan disampaikan melalui gambar yang menarik dan tidak membuat bosan.

Kemampuan berpikir kritis ini tidak terbentuk sejak peserta didik dilahirkan namun mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa merupakan tanggung jawab seorang guru sebagai tenaga pendidik untuk melatih kemampuan siswa dalam berpikir kritis, maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga akan memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Diterapkannya media pembelajaran komik digital pada kegiatan belajar mengajar diharapkan kedepannya siswa akan lebih aktif lagi dan semangat dalam memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru. Sehingga dengan adanya media pembelajaran komik digital ini siswa akan mampu menggalih kemampuannya dalam pemahaman materi terkait tema 4 subtema 3 serta kemampuannya dalam berpikir kritis. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan perpaduan antara gambar dan teks yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan isi materi agar mudah dimengerti dan mudah di serap oleh siswa. Konsep-konsep yang berubah abstrak dapat dituangkan dalam media visual bergambar menjadi konsep

SIMPULAN

Penelitian pengembangan dengan mengambil judul pengembangan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada pembelajaran tematik, berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini mengacu pada beberapa tahapan pengembangan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Pada materi media pembelajaran komik digital ini membahas mengenai pembelajaran tematik tepatnya pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 4 sehat itu penting yang didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS. Mata pelajaran PPKn membahas terkait pengertian hak, kewajiban, tanggung jawab sebagai warga masyarakat, serta perbedaan antara hak dan kewajiban. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia berisi materi terkait macam-macam pantun, mengalih isi pantun, dan amanat pantun. Untuk mata pelajaran IPS terdapat materi interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya dan pembangunan ekonomi daerah pegunungan dan pantai.
2. Kelayakan media pembelajaran komik digital pembelajaran tematik dapat dilihat dari beberapa uji coba yang telah dilaksanakan sebelumnya oleh peneliti yang telah menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital mendapatkan kategori yang sangat layak. Hasil dari kedua validasi ahli tersebut dihitung dengan presentase gabungan yang mendapatkan hasil 89,63% dan masuk dalam kategori sangat layak. Hasil dari tes evaluasi siswa tidak satupun siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (75), sehingga didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran komik digital dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abduh, M., Nugroho, & Siskandar. 2014. Evaluasi Pembelajaran Tematik di Lihat Dari Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of curriculum and educational technology studies*, 1(1) :1-9.
2. Aghni, R.I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
3. Ain, N. & Kurniawati, M. 2012. Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang*, 1-13.
4. Akbar, A.D.I., Sulistiani, I.R., & Ertanti, D. W. (2019). Penerapan Media Visual Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas II Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Attaraqie Putra Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 8-18
5. Amir, M.F (2015). "Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Dalam Memecahkan Masalah Berbentuk Soal Cerita Matematika Berdasarkan Gaya Belajar". *Jurnal pada Math Educator Nusantara*, (01), 163.
6. Anggraeni, A.D. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP.
7. Armina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Tema Indahnnya Persahabatan Kelas III SD/MI. 2019 PhD Thesis UIN Raden Intan Lampung.

8. Barokah, U. S. (2019). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI.
9. Feni Andayani., Luthfi Hamdani Maula., Astri Sutisnawati. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi. *Journal STKIP*, 3(2),308-316.
10. Hakim, A.F. (2017). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. Skripsi.UNY.
11. Hidayah, K. M. N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
12. Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2018). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250
13. Irfana, N. (2017). Pengembangan Komik Digital "Let's Learn About Virus" Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
14. Kustianingsih, N., Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2). 1-9.
15. Laksana S.D, (2015). "Komik Pendidikan Sebagai Media Inofatif Mi/Sd". *Jurnal pada Ta'allum*, (Vol.3), 157.
16. Majid, Abdul. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
17. Mawaddah. M. (2016). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan Di Dalam Keluarga. UNY.
18. Musdalifah, I. (2016). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengelolaan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
19. Noning. (2018). Efektivitas Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pencemaran Lingkungan SMP Negeri 1 Air Besar. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1).
20. Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111-117.<https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
21. Nurhayati, I. Hidayat, S, & Asmawati, I. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA JTPPM (*Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*): *Edutech and Instructional Research Journal*, 6(1).
22. Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1). 171-187.
23. Oktarina, D.A. Kasmansyah, K., & Ernalida, E. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas IX SMPN 36 Palembang. (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University). *Indonesia Journal of Primary Education*, 2(2), 28-33.
24. Putra, T. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri (Doctoral Dissetration, Universitas Negeri Semarang).
25. Rahmawati, C. (2019). Hubungan Fungsi Media pembelajaran Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Jendral Sudirman Kabupaten Demak. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
26. Saragih, S. (2018). Efektifitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Yang Menarik. *TAZKIYA*, 7(1).

27. Suhartini & Martyani. (2017). "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika". Jurnal pada Jurnal Gantang Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Alam Ata Yogyakarta, (2), 107.
28. Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA, cv.
29. Yunia, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Untuk Kelas VII MTs Negeri I Bandar Lampung (Doctoral dissertation, IAIN RADEN INTAN LAMPUNG).
30. Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. INVOTEK : Jurnal Inovasi dan Teknologi, 19(1), 75-82