

Pengembangan *E-Komik Interaktif* Untuk Pembelajaran SBdP Kelas V di SD Negeri 2 Pagelaran

Yesi Budiarti ✉, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung
Endang Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung
Ardila Mardhatila, Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

✉ yesibudiarti@umpri.ac.id endangwahyuni@umpri.ac.id mardhatilatila503@gmail.com

Abstract: The use of interactive e-comic learning media can increase students' enthusiasm for learning that has not been implemented optimally at SD Negeri 2 Pagelaran, especially in SBdP learning. Educators deliver using the lecture method. Learning with technology has been carried out several times but has not been optimal. The aim of this research is to produce a product in the form of interactive e-comic learning media on traditional and modern musical instruments that is feasible and effective. This type of research is Research and Development (R&D) research with the ADDIE model, which has five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were class V students at SDN 2 Pagelaran. The data collection techniques used are documentation, interviews, validation sheets, student response sheets and learning outcomes tests. Data analysis techniques for feasibility testing are based on expert validation and effectiveness testing based on student responses and student learning outcomes tests. This research produces a product in the form of interactive e-comic learning media which has been validated by two material expert validators with a percentage of 98.23% in the very feasible category and one media expert validator with a percentage of 100% in the very feasible category and one language expert validator with a percentage of 100% with a very feasible category and effectiveness based on student responses of 84.24% and learning outcomes tests with a percentage of 91.30%. Based on this, it can be concluded that interactive e-comic media is suitable and effective for use in SBdP learning in class V UPT SDN 2 Pagelaran.

Keywords: Learning media, interactive e-comics, ADDIE

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran *e-komik interaktif* yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dengan pembelajaran yang belum maksimal di terapkan di SD Negeri 2 Pagelaran, khususnya dalam pembelajaran SBdP. Pendidik menyampaikan dengan metode ceramah. Pembelajaran dengan teknologi beberapa kali dijalankan namun belum maksimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *e-komik interaktif* pada materi alat musik tradisional dan modern yang layak dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* terdapat lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 2 Pagelaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dokumentasi, wawancara, lembar validasi, lembar respon peserta didik dan tes hasil belajar. Teknik analisis data untuk uji kelayakan berdasarkan validasi ahli dan uji keefektifan berdasarkan respon peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *e-komik interaktif* yang telah divalidasi oleh dua validator ahli materi dengan persentase sebesar 98,23% dengan kategori sangat layak dan satu validator ahli media dengan persentase 100% dengan kategori sangat layak dan satu validator ahli bahasa dengan persentase 100% dengan kategori sangat layak dan keefektifan berdasarkan respon peserta didik 84,24% dan tes hasil belajar dengan persentase 91,30%. Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa media *e-komik interaktif* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran SBdP di kelas V SDN 2 Pagelaran.

Kata kunci: Media pembelajaran, *e-komik interaktif*, ADDIE



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini semakin menunjukkan kemajuan yang pesat. Hingga kini manusia telah sampai pada era *society* 5.0 yang ditandai dengan semakin memusatnya peran teknologi dalam kehidupan manusia. Perkembangan tersebut mendorong semakin banyak upaya inovasi dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Di era *society* 5.0 memungkinkan seseorang agar dapat memiliki keterampilan, menguasai serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di era *society* 5.0 guru maupun siswa dituntut harus melek teknologi untuk mampu mendukung perkembangan pembelajaran tidak harus monoton dalam buku teks tetapi harus mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan adanya kemajuan teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat ini. Menurut (Aprilia, dkk, 2019) teknologi digunakan untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah yang timbul dalam dunia pendidikan. Teknologi pendidikan memiliki peranan penting dalam mengatasi masalah belajar, menumbuhkan minat belajar, dan mempermudah proses pembelajaran (Sukayanti, dkk, 2018). Agar sasaran dari pendidikan itu dapat tercapai dengan baik salah satunya melalui mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan dasar tentang seni dan budaya. Setyaningrum, F. (2021) mengatakan Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya diberikan disekolah karena keunikan, kebermaknaan, kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan pada siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspressi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni” sehingga peran ini tidak bisa di berikan oleh mata pelajaran lain. Secara keseluruhan tujuan pembelajaran SBdP di SD adalah untuk menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan. Dalam pembelajaran di sekolah, sumber belajar utama saat ini cenderung berpatokan kepada guru, sehingga menyebabkan peserta didik kurang mampu untuk belajar mandiri. Banyak sumber belajar yang digunakan untuk mengajak peserta didik belajar mandiri salah satunya media berupa komik.

E-Komik merupakan singkatan dari komik elektronik atau sering disebut komik digital. *E-komik* dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk melatih peserta didik belajar mandiri. Komik diharapkan dapat memberikan pemanduan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan tertentu, sehingga diakhir pembelajaran peserta didik lebih mudah menguasai kompetensi dasar yang harus dicapai. Pengembangan e-komik pembelajaran pernah dilakukan oleh Rengga (2017) dengan judul “Pengembangan E-Komik Sejarah Materi Pokok Meneladani Kepahlawanan dan Patriotisme Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Purwantoro 2 Malang”. Kemudian penelitian lain dilakukan oleh Angga et al (2020) dengan judul “ E-komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Namun belum ditemukan pengembangan *e-komik interaktif* untuk pembelajaran SBdP yang dapat meningkatkan proses pembelajaran agar lebih aktif dan menyenangkan.

Hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui observasi di SD Negeri 2 Pagelaran serta hasil wawancara yang dilakukan peneliti melalui wali kelas V di temukan bahwa siswa pada saat ini masih kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan serta kreativitasnya yang masih kurang dalam pembelajaran terutama pembelajaran SBdP, atau dapat dikatakan memiliki pemahaman materi yang kurang baik yang disebabkan oleh masalah pembelajaran yang ditemui seperti siswa terlihat masih kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, kurangnya media belajar yang menarik.

Selain melakukan wawancara peneliti juga melakukan pengamatan ketika pembelajaran, peneliti melihat kegiatan dalam pembelajaran masih menggunakan media dalam pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang sesuai dengan karakter peserta

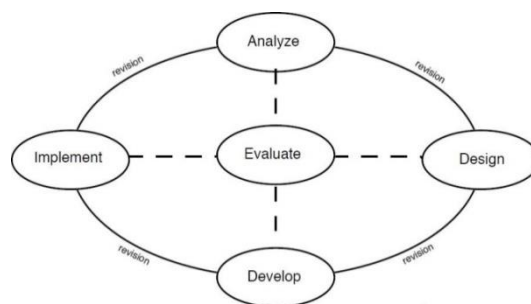
didik yang ada. Sehingga hal tersebut juga menjadi pengaruh dalam siswa memahami materi pelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang monoton Akibatnya peserta didik terlihat bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

E-Komik interaktif merupakan bahan ajar yang disajikan dengan berbagai informasi didalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. komik menyajikan sebuah gambar yang disusun dan dirangkai secara sistematis sehingga memiliki alur cerita dan terdapat suatu pesan di dalamnya (Munjiatun, 2020). Penggunaan *e-komik interaktif* dalam pembelajaran dimaksudkan agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran di era digital seperti sekarang ini. Peneliti ingin mengembangkan *e-komik interaktif* untuk pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, karena belum banyak yang mengembangkan *e-komik interaktif* kelas V dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar, untuk itu peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media *e-komik interaktif* ini dengan judul “Pengembangan *E-Komik Interaktif* Untuk Pembelajaran SBdP kelas V di SD Negeri 2 Pagelaran”

METODE

Penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) yang didasarkan pada desain pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dan kelayakan daya tarik produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pagelaran untuk melakukan uji coba *e-komik interaktif*. Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan pada bulan februari di semester genap tahun ajaran 2022/2023 dan dilakukan pada satu kelas, yaitu kelas V. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi *e-komik interaktif*, lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket siswa dan lembar tes. Validasi *e-komik interaktif* dilakukan oleh tiga dosen dan satu guru mata pelajaran SBdP. Kelayakan *e-komik interaktif* dinilai oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pada penelitian ini digunakan model penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Pengembangan media *e-komik interaktif* dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Branch yang terdiri dari lima langkah penelitian, (Branch, 2010).

Gambar 1. Langkah Penelitian



Sumber : Branch (2010:2)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Pengembangan media *e-komik interaktif* dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Branch yang terdiri dari lima langkah penelitian, (Branch, 2010). Subjek dalam penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 2 Pagelaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar validasi

dan lembar angket respon siswa. Data yang telah didapatkan menggunakan teknik pengumpulan data kemudian dilakukan analisis data. Teknik analisis data hasil validasi yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini untuk menentukan kevalidan atau uji kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data yang diperoleh kemudian dianalisa dengan menggunakan skala likert dengan rentang 1-5. Adapun acuan skala likert yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Skala *Likert*

Jawaban	Nilai (Skor)
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sugiyono (2013:152)

Berdasarkan hasil validasi menggunakan skala likert kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase skor penilaian

n : skor maksimum

f : skor yang didapat

Berdasarkan perhitungan dari rumus tersebut, dapat diketahui kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. Presentase Kelayakan

Skor	Kriteria
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < P \leq 80\%$	Layak
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Kurang Layak

Rohmaini & Netriwati (2020)

Sedangkan analisis keefektifan media dalam penelitian ini menggunakan rumus ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar klasikal siswa sebagai berikut :

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah skor total

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Soal tes diberikan setelah berakhirnya proses pembelajaran, dan dari soal tes tersebut akan dilihat hasil belajar peserta didik. Suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya Al-Tabany (2017).

HASIL PENELITIAN

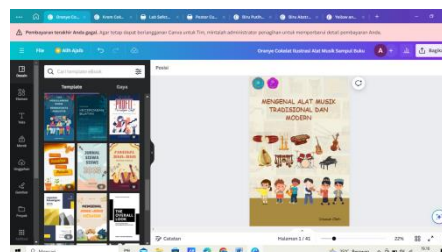
Proses pengembangan media pembelajaran *e-komik interaktif* untuk pembelajaran SBdP di SD Negeri 2 Pagelaran menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. *Analysis* (Analisis)

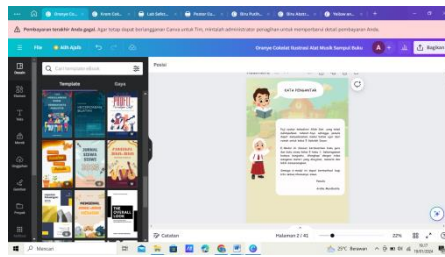
Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 2 Pagelaran. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, saat proses pembelajaran masih sangat jarang memanfaatkan teknologi sebagai media ajar, nilai KKM yang diterapkan pada mata pelajaran SBdP adalah 70, dan diketahui bahwa nilai ulangan harian siswa pada materi alat musik tradisional dan modern hanya mencapai 26% yang tuntas.

2. *Design* (Perancangan)

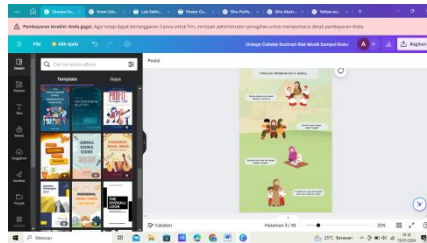
Tahap berikutnya adalah tahap design (perancangan), tahapan desain adalah kerangka yang akan dibuat, yaitu desain awal yang mencakup berbagai keperluan dalam pengembangan produk (Meilani, Risalah & Susiaty : 2022). Hal yang dilakukan peneliti adalah menentukan materi yang akan dimuat dalam media *e-komik interaktif*, mencari sumber atau referensi buku yang berkaitan dengan materi yang akan dimuat dalam media *e-komik interaktif*. Selanjutnya membuat alur cerita serta menentukan karakter yang akan dimuat dalam media pembelajaran *e-komik interaktif*. Setelah semua perangkat yang dibutuhkan terkumpul peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *e-komik interaktif*. Kemudian melakukan penyusunan instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Pembuatan media pembelajaran *e-komik interaktif* menggunakan aplikasi *canva*, aplikasi *heyzine* dan aplikasi *quiziz*. Menggunakan *font comic* yang kemudian di download dalam bentuk pdf lalu didesain dengan ditambahkan suara audio dan video animasi menggunakan aplikasi *heyzine* kemudian disimpan dengan menggunakan barcode yang nantinya siswa akan melakukan scan terhadap media *e-komik interaktif* tersebut. Media *e-komik interaktif* dirancang semenarik mungkin. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *e-komik interaktif* sebagai berikut:



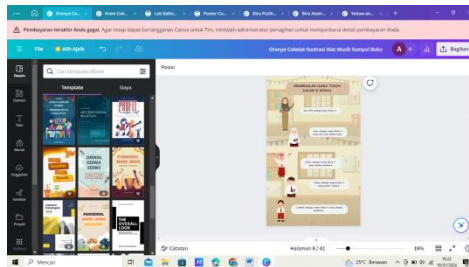
Gambar 2. Pembuatan Cover



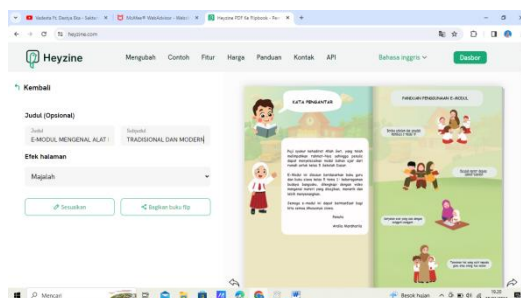
Gambar 3. Pembuatan Kata Pengantar



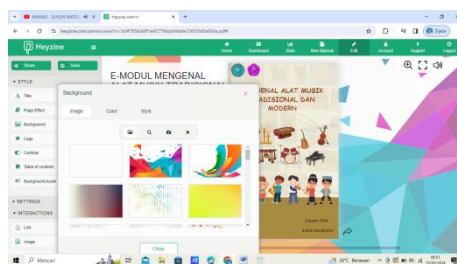
Gambar 4. Pembuatan Panduan Penggunaan *E-Komik Interaktif*



Gambar 5. Pembuatan Pengenalan Tokoh dalam *E-Komik Interaktif*



Gambar 6. Memasukkan *E-Komik Interaktif* dalam Aplikasi Heyzine



Gambar 7. Pembuatan Bagroud *E-Komik Interaktif*

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil analisis data yang di dapat pada saat validasi, untuk validasi materi diperoleh hasil 98,23% dengan kriteria sangat layak. Kemudian hasil validasi media diperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil analisis data pada validasi materi,

media dan bahasa menunjukkan bahwa materi, media dan bahasa pada media *e-komik interaktif* yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

Validator	Hasil Validasi	Kriteria
Ahli Materi	98,23%	Sangat Layak
Ahli Media	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak

Meskipun hasil validasi materi, media dan bahasa dikategorikan sangat layak, masih terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator. Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan, peneliti memperbaiki apa yang menjadi saran.

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah media pembelajaran *e-komik interaktif* dinyatakan valid serta sudah dilakukan perbaikan terhadap beberapa saran oleh validator, selanjutnya produk dapat diuji cobakan sebagai media pembelajaran untuk melihat keefektifannya dalam pembelajaran. Tahap untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-komik interaktif* dengan melakukan kegiatan posttest yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk, yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil dari posstest siswa diperoleh rata-rata siswa yang tuntas KKM terdapat 21 siswa dengan jumlah seluruh siswa 23 dengan presentase ketuntasan 91,30% dan dikategorikan sangat efektif. Berdasarkan nilai rata-rata posstest tersebut maka media pembelajaran *e-komik interaktif* sangat efektif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tes peserta didik setelah menggunakan *e-komik interaktif* memperoleh persentase ketuntasan sebesar 84,24% dengan kategori berhasil atau berada pada kriteria efektif.

Tabel 5. Tingkat Keefektifan melalui Posstest

Keterangan	Jumlah	Persentase	Kriteria
Siswa diatas KKM	21	91,30%	Sangat Efektif
Siswa di bawah KKM	2		

Untuk hasil pengerjaan soal evaluasi siswa diberikan penilaian terlebih dahulu . setelah nilai didapat , kemudian dihitung untuk mendapatkan persentase keefektifan dari media pembelajaran *e-komik interaktif*. Hasil yang didapat adalah sebesar 91,30% dan tergolong sangat efektif.

Tabel Hasil Angket Respon Siswa

Indikator	Rata-Rata	Kriteria
Angket respon siswa	84,24%	Sangat Baik

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *e-komik interaktif* dilakukan dengan cara memberikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *e-komik interaktif* dengan jumlah 17 pernyataan yang dibagi pada siswa kelas V SD Negeri 2 Pagelaran yang berjumlah 23 siswa. Setelah mendapatkan hasil data dari respon siswa terhadap media *e-komik interaktif* sebesar 84,24% maka kriteria yang diperoleh dari media *e-komik interaktif* dikategorikan sangat baik. Hal ini sejalandengan penelitian yang dilakukan oleh (Andarini & Salim 2021) mendapatkan hasil dengan rata-rata persentase semua indikator 76,66% dengan kriteria baik, dan pada penelitian yang dilakukan oleh (Rahmah, Susilo, & Yuliati, 2021) dengan rata-rata persentase tmencaapai 82,2% dengan kriteria sangat baik,

maka dikatakan bahwa hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran e-komik interaktif dalam pembelajaran sangat baik.

5. Evaluation (evaluasi)

Hasil dari capaian hasil belajar peserta didik dan respon peserta didik dengan mendapatkan presentase yang baik dan sesuai dengan kriteria tertentu. Sehingga tidak perlu dilakukan revisi. Produk *e-komik interaktif* siap untuk digunakan pada pembelajaran SBdP materi alat musik tradisional dan modern sebagai media pembelajaran yang layak dan efektif dalam membantu guru saat pembelajaran.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan sebagai instrumen yang dapat di lihat, dibaca dengan jelas dan memudahkan pendidik. Selain itu, menurut Hamka dalam Nurfadhillah (2021:13-14) bahwa 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. Media dapat menunjang , mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun kebalikannya, oleh sebab itu media adalah komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku pendidikan Rahmi, dkk (2022:1). Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa media e-komik interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media yang dikembangkan memiliki karakteristik yang menarik, karena dikemas dalam bentuk gambar disertai teks yang tampilannya berbasis elektronik (Dwiyi et., al 2020; Laksmi & Suniasih, 2021). Kelebihan dari media e-komik interaktif yaitu hemat biaya pembuatan sehingga tidak memberatkan guru maupun siswa. Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan ini dapat dinyatakan bahwa media *e-komik interaktif* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran SBdP. Melalui penerapan *e-komik interaktif* ini siswa menjadi aktif dikarenakan di dalam e-komik interaktif terdapat berbagai gambar yang menarik serta video yang interaktif. Selama penggunaan *e-komik interaktif* siswa menjadi tertarik dan memiliki antusias yang tinggi dikarenakan media *e-komik interaktif* ini baru pertama kali diterapkan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Annisa et al. (2019) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif lebih tinggi apabila dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media interaktif. E-komik interaktif pada materi pencemaran lingkungan yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan mampu menjadi terobosan yang baik sehingga sejalan dengan perkembangan IPTEK menjadikan pengembangan *e-komik interaktif* menjadi sebuah inovasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan literasi sains siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Rengga (2017) dengan judul “Pengembangan E-Komik Sejarah Materi Pokok Meneladani Kepahlawanan dan Patriotisme Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Purwantoro 2 Malang”. media ini dikatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, harapan untuk pengembang selanjutnya dapat mengembangkan lebih baik lagi dengan dibuatkan server online. Selain itu hasil lainnya juga mengungkapkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter peserta didik (Astutik et al., 2021). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa komik digital valid secara isi dan layak digunakan sebagai sumber belajar (Megantari et al., 2021). Hasil penelitian ini menunjukan bahwa E-Komik Interaktif layak diterapkan pada proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara sistematis dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *e-komik interaktif* untuk pembelajaran SBdP kelas V di SD Negeri 2 Pagelaran mencapai kelayakan dengan kategori sangat layak, keefektifan dengan kategori sangat efektif dan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *e-komik interaktif* dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *e-komik interaktif* untuk pembelajaran SBdP. Menggunakan aplikasi *canva*, aplikasi *heyzone* dan aplikasi *quiziz*. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran *e-komik interaktif* berbasis komik sebagai berikut: a) tahap *Analyze* (analisis); b) tahap *Design* (desain); c) tahap *Develop* (Pengembangan); d) tahap *Implementation* (penerapan) ; dan tahap e) *Evaluation* (evaaluasi). Materi dalam media pembelajaran adalah alat musik tradisional dan modern.
2. Berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dapat diketahui hasil validasi media *e-komik interaktif* memperoleh presentase media pembelajaran *e-komik interaktif* oleh ahli materi sebesar 98,23% dengan kriteria sangat layak, kemudian oleh ahli media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran *e-komik interaktif* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan efektif. Hal tersebut dilihat dari tes hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *e-komik interaktif* sebesar 91,30 % dan respon peserta didik sebesar 84,24%. Kedua syarat keefektifan media pembelajaran *e-komik interaktif* yang baik sesuai dengan kriteria dan syarat sudah terpenuhi semua, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-komik interaktif* efektif digunakan dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

1. Andarini, F. A., & Salim, H. (2021). Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Sekolah Dasar Saat Pandemi. *Didaktika*, 81-89.
2. Annisa, N., Saragih, A H., & Murid, R, (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 210-221. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>
3. Angga., Sudarma., & Suartama, (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 8 N0. (2) pp. 93-106. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
4. Al-Tabany, T. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Konseptual (3rd ed.). Kencana.
5. Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 543-554. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>
6. Aprilia, N, D. (2019) pengembangan media buku bergambar jombang. *Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 7(3), 66-82

7. Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
8. Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
9. Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
10. Munjiatun. (2020). Perception Of The Need For Children's Comic Media Development With The Themes Of Prevention Of Covid-19 In Elementary School Learning. *Internasional Journal Of Social Science And Human Research*, 03(11), 261-265.
11. Meilani, M., Risalah, D., & Utin Desy Susiaty, (2022). Pengembangan E-Comic Berkarakter Terhadap Pemahaman Matematis Siswa Pada Materi Segi Empat. *Jupenji: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 47-57
12. Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
13. Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.). CV Jejak (Jejak Publisher). https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Penger-tian-Media-Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
14. Rahmah, R., Susilo, H., & Yukiati, L., (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema "Sehat Itu Penting" untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 70—78.
15. Rahmi Mudia. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: PT.GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI
16. Rohmaini, L., & Netriwati, N. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom. *Jurnal Uniga*.
17. Rengga, R. N. (2017). Pengembangan e-komik sejarah materi pokok meneladani kepahlawanan dan patriotisme untuk kelas IV SD Negeri Purwanto 2 Malang. Universitas Negeri Malang.
18. Sukayanti., dkk. (2018). Pengembangan Blended Learning Tipe Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas XI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 134-146.
19. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (13th ed.). Alfabeta.
20. Setyaningrum, F, & Hutami, H. A (2021). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Sbdp Kelas IV Pada Materi Melukis Di SD Muhammadiyah, Condongcatur. *Taman Cendekia Jurnal Pendidikan Ke-SD-An* 5(1), 515-527 <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9736>