

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK LITERASI ISLAM BERBASIS DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI NILAI-NILAI PANCASILA KELAS V SD PLUS DARUL ULUM JOMBANG

Arumita Wulan Sari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (arumita.18153@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media komik literasi Islam berbasis digital pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila kelas V SD yang memiliki tujuan: (1) Mengetahui proses pengembangan media komik literasi Islam berbasis digital, (2) Mengetahui tingkat kevalidan media komik literasi Islam berbasis digital, dan (3) Mengetahui tingkat kepraktisan komik literasi Islam berbasis digital. Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Terdapat Sembilan tahap pengembangan yaitu, pengumpulan informasi, perencanaan produk, pembuatan produk, validasi produk, revisi produk 1, uji coba produk, revisi produk 2, uji coba pemakaian, revisi akhir. Dari hasil validasi diperoleh nilai validasi aspek media sebesar 85,7% dan validasi aspek materi sebesar 85% dengan kriteria kevalidan sangat valid. Data kepraktisan didapatkan dari uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada uji coba produk yang melibatkan guru kelas V diperoleh hasil sebesar 84,6% dan pada uji coba pemakaian yang melibatkan siswa kelas V diperoleh nilai sebesar 91,2% dengan kriteria kepraktisan sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan media komik literasi Islam berbasis digital layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila untuk kelas V.

Kata Kunci: media, Pancasila, komik

Abstract

This study develops digital-based Islamic literacy comics media on Civics subjects material values of Pancasila for fifth grade elementary school which has the following objectives: (1) Knowing the process of developing digital-based Islamic literacy comics media, (2) Knowing the level of validity of digital-based Islamic literacy comics media, and (3) Knowing the practicality of digital-based Islamic literacy comics. This research is a type of development research using the Borg and Gall development model. There are nine stages of development, namely, information gathering, product planning, product manufacture, product validation, product revision 1, product trial, product revision 2, usage trial, final revision. From the validation results, it is obtained that the media aspect validation value is 85.7% and the material aspect validation is 85% with very valid validity criteria. Practicality data is obtained from product trials and usage trials. In product trials involving fifth grade teachers, the results were 84.6% and in use trials involving fifth grade students obtained a score of 91.2% with very practical practicality criteria. Thus, it can be concluded that digital-based Islamic literacy comics are appropriate to be used as learning media in Civics subject matter of Pancasila values for class V.

Keywords: media, Pancasila, comics

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar dalam membangun peradaban bangsa. Melalui pendidikan seorang manusia dapat mengembangkan potensi yang telah dimilikinya hingga mampu bermanfaat bagi manusia lain dan lingkungan sekitarnya. Melalui pendidikan kualitas suatu bangsa dapat ditentukan, karena pendidikan dapat meningkatkan kualitas manusia sebagai penggerak kehidupan bangsa. Hal ini sejalan dengan amanah Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1

Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia bersumber pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai dasar

pengambilan keputusan serta tindakan untuk mewujudkan pendidikan ideal. Hal ini tertuang pada pasal 1 ayat 2 yang menjelaskan “Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman”. Artinya dengan dasar yang telah dimiliki Indonesia akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas melalui pendidikan yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur yang telah ada sebelumnya yaitu yang telah tertuang pada Pancasila dan Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Sedangkan tujuan pendidikan Indonesia tertuang pada pasal 1 ayat 19 yang menjelaskan, “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sebuah kurikulum yang merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang pelaksanaan pendidikan tentu dibutuhkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Penyelenggaraan kegiatan pendidikan mengacu pada kurikulum yang terdiri atas tujuan, isi, dan bahan pelajaran juga cara pelaksanaan. Dalam perjalanannya, kurikulum pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan sebagai bentuk penyempurnaan. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 siswa diharapkan mampu mencapai empat kompetensi belajar yaitu (1) sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Melalui empat kompetensi belajar yang dikembangkan dalam kurikulum 2013, diharapkan mampu melahirkan siswa-siswi yang cerdas menyeluruh diberbagai aspek. Empat kompetensi ini ditengarai akan sadarnya arti pendidikan yang lebih luas. Kurikulum 2013 diharapkan mampu memberikan pedoman pelaksanaan pendidikan yang memberikan ilmu dan pengalaman belajar lebih dari aspek pengetahuan saja, namun 3 aspek yang lain juga sangat penting untuk dimiliki siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yang tertuang pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Untuk dapat memberikan pendidikan yang sesuai dengan tujuan serta kompetensi yang harus dicapai, perlu dilakukan pengkajian suatu kurikulum. Salah satu pengkajian yang dilakukan adalah

pengelompokan mata pelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah mata pelajaran terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok A dan B. Mata pelajaran kelompok A merupakan mata pelajaran yang dikembangkan oleh tim pusat dan bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik sebagai bekal dalam menjalankan peran mereka di kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kelompok A. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran wajib dari tingkat SD/MI hingga perguruan tinggi. Mata pelajaran ini dikembangkan oleh tim pusat dan memiliki tujuan membekali siswa untuk menjadi warga negara yang memahami hak dan kewajibannya, serta memiliki kecintaan tinggi pada bangsa dan negara. Melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, diharapkan siswa siap untuk menjadi bagian masyarakat yang mampu menempatkan diri sesuai perannya, serta mampu mematuhi norma dan peraturan yang berlaku.

Susanto (dalam Prastowo, 2013) menyatakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013 yang ditujukan untuk membentuk manusia yang bersikap dan bertindak berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang, serta norma-norma yang berlaku di masyarakat Indonesia. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang dijadikan sarana menanamkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia sesuai yang tertera pada sila-sila Pancasila. Melalui mata pelajaran ini diharapkan peserta didik dapat menunjukkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan keseharian mereka.

Menurut Saaidurrahman (dalam Magdalena et al., 2020) Pendidikan Kewarganegaraan atau kini dikenal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan sarana dalam mengenalkan demokrasi dengan tujuan membekali warga masyarakat untuk dapat berfikir kritis dan bertindak demokratis, yang diberikan dalam kegiatan menanamkan kesadaran pada siswa, tentang pemahaman demokrasi yaitu sistem kehidupan yang memastikan hak-hak masyarakat terpenuhi. Dari berbagai uraian ahli yang telah disebutkan, dapat diartikan bahwa pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berfokus untuk membentuk siswa yang memahami dan mampu melaksanakan kewajiban serta hak sebagai warga negara sesuai dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Sedangkan tujuan dari mata pelajaran ini yaitu agar siswa memiliki kemampuan: (1) Berfikir kritis, rasional serta kreatif

terhadap isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi aktif, bertanggung jawab dan cerdas dalam berkegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk pribadi sesuai karakter masyarakat Indonesia sebagai bekal hidup berdampingan dengan bangsa lain; (4) Membangun interaksi dan komunikasi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Depdiknas, 2006: 49).

Berdasarkan hasil tes pengetahuan kewarganegaraan yang dilakukan oleh *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)* yang dilakukan pada tahun 2009 dan melibatkan 38 negara tersebut menunjukkan hasil bahwa Indonesia dan Thailand adalah negara yang memiliki hasil tes pendidikan kewarganegaraan lebih rendah dari negara Asia lainnya (Schulz et al., 2010). Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan sekalipun aspek pengetahuan diberikan porsi yang lebih banyak dalam pembelajaran, hal ini tidak menjamin akan memberikan hasil yang tinggi. Banyak faktor yang kemudian perlu dikoreksi untuk dapat memperbaiki hasil pengetahuan pendidikan kewarganegaraan pada peserta didik. Selain itu perlu dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan, salah satunya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sarana yang amat berperan dalam terlaksananya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Arsyad (2017) mengatakan, media pembelajaran adalah bagian amat membantu dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar demi terwujudnya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajar dapat menjadi pengantar pesan antara guru dan siswa. Selain itu posisi media pembelajaran yang fungsional membuat hasil belajar jauh lebih baik karna peranan media pembelajaran. Maka dari itu perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik serta memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai bagian dari kehidupan yang tidak asing lagi bagi siswa.

Berdasarkan kegiatan pra-penelitian yang dilakukan peneliti di SD *Plus* Darul Ulum Jombang, melalui kegiatan wawancara bersama salah satu guru kelas 5 didapatkan ungkapan bahwa guru memiliki kendala dalam menciptakan suasana pembelajaran PPKn yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan karakteristik pembelajaran PPKn yang minim kegiatan praktek atau kurang aplikatif, sehingga siswa mudah jenuh. Metode yang biasa guru gunakan dalam mengajar adalah metode ceramah dengan bantuan media berupa video maupun buku siswa. Selama ini siswa selalu menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar utama, yang mana materi PPKn biasa disajikan dalam bentuk

teks yang cukup panjang dan kurang menarik. Disatu sisi guru menyadari bahwa kemampuan literasi siswa juga harus dikembangkan, akan tetapi dalam pembelajaran PPKn ini siswa kurang tertarik dengan teks yang ada dibuku yang terkesan monoton dan kurang gambar.

Selain itu SD *Plus* Darul Ulum Jombang merupakan sekolah yang memiliki program unggulan berupa muatan keislaman. Program tersebut diwujudkan dengan memberikan muatan lokal keagamaan serta pembiasaan praktik ibadah di sekolah. Sayangnya guru mata pelajaran masih jarang mengaitkan materi pelajaran dengan muatan keislaman, seakan mata pelajaran umum dengan muatan keislaman adalah hal yang tidak dapat saling menguatkan. Sekolah pun masih minim media pembelajaran yang mengintegrasikan muatan keislaman dengan materi pelajaran, termasuk pada mata pelajaran PPKn. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran dengan visualisasi menarik serta mengintegrasikan muatan keislaman, yang mampu menarik minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah komik digital.

Komik adalah bacaan yang identik dengan anak-anak. Menurut Sudjana dan Rivai (2019) komik adalah sebuah alur cerita yang dibawakan oleh tokoh kartun dan disajikan dalam bentuk urutan gambar yang dilengkapi dengan teks percakapan tokoh, serta dirancang sebagai media hiburan. Dijelaskan pula bahwa komik berperan dalam menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2019). Menurut Soeherman (dalam Ummah & Istianah, 2021) komik merupakan bacaan yang menyenangkan bagi anak-anak dan orang dewasa. Dengan karakteristik komik yang menampilkan cerita melalui beragam karakter kartun yang unik dan berwarna, komik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menarik minat baca siswa (Riska dalam Lubis et al., 2017). Media komik dapat dikembangkan dengan membuat alur cerita yang mengandung materi pelajaran yang ingin disampaikan, sehingga materi pelajaran akan mudah diterima oleh siswa.

Penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Maulana, Reh, dan Deny dengan judul “Pengembangan Komik Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 dan dipublikasikan melalui Jurnal Tematik Volume 8 Nomor 3. Dari penelitian ini diketahui adanya peningkatan perolehan belajar siswa yang dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*. Pada hasil *pretest* jumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 23 siswa dengan rata-rata 28,8. Sedangkan pada *posttest* menunjukkan siswa yang mencapai standart Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 21 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 81,8.

Pada penelitian dibuktikan bahwa komik berbasis model *problem based learning* merupakan media yang tepat digunakan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran PPKn berdasarkan perolehan *gain score* pada *pretest* dan *posttest* yaitu 0,74 yang berada pada kriteria tinggi. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Salima dan Sumardjono dengan judul “Pengembangan Media Komik Dengan Model *Discovery Learning* Untuk Mata Pelajaran PPKn Subtema Bumi Kelas 2 SD”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2017 dan diterbitkan melalui Jurnal Mitra Pendidikan Volume 1 Nomor 5. Pada penelitian yang dilakukan didapatkan peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata sebelum dan setelah penggunaan media pada uji coba skala kecil dan uji coba skala luas. Uji coba skala kecil menunjukkan rata-rata nilai sebelum penggunaan media adalah sebesar 92,36. Nilai ini kemudian meningkat pada hasil uji setelah penggunaan media yaitu menjadi sebesar 94,18. Peningkatan juga ditunjukkan pada uji coba skala besar, dengan perolehan rata-rata nilai sebelum penggunaan media sebesar 94,62 dan rata-rata nilai setelah penggunaan media yang lebih tinggi, yaitu 96,10. Sehingga dapat diartikan media komik dengan model *discovery learning* mampu meningkatkan pencapaian belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn subtema bumi.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, semuanya merujuk pada kesimpulan yang sama yaitu media komik dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alternatif media yang memudahkan proses pembelajaran serta efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran.

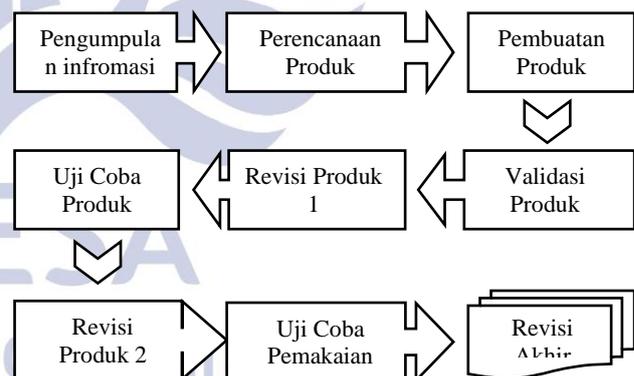
Dari latar belakang tersebut, peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SD *Plus* Darul Ulum Jombang”.

Penelitian ini memiliki tiga rumusan masalah (1) Bagaimana proses pembuatan media komik literasi islam berbasis digital pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila kelas V SD *Plus* Darul Ulum Jombang? (2) Bagaimana kelayakan media komik literasi islam berbasis digital pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila kelas V SD *Plus* Darul Ulum Jombang? (3) Bagaimana kepraktisan media komik literasi islam berbasis digital pada mata pelajaran PPKn materi nilai-nilai Pancasila kelas V SD *Plus* Darul Ulum Jombang? Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan komik literasi islam berbasis digital terintegrasi materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa SD kelas V, yang memiliki kelayakan ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan media. Penelitian ini diharapkan mampu

memberikan manfaat secara praktis bagi siswa yaitu sebagai media yang mampu menumbuhkan minat belajar PPKn materi nilai-nilai Pancasila, bagi guru yaitu sebagai alternatif media pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan materi, dan bagi sekolah yaitu berkontribusi dalam memotivasi para guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam penggunaan media pembelajaran demi terciptanya pendidikan yang berkualitas dan sesuai perkembangan zaman.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015) penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang memiliki tujuan untuk menciptakan suatu produk baru, menguji keefektifan suatu produk, serta mengembangkan suatu produk. Terdapat beberapa model penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini digunakan model Borg and Gall (1998). Borg and Gall dalam Sugiyono (2015) mengatakan “*What is research and development? It is a process used to develop and validate educational product*”. Artinya “Apa itu penelitian dan pengembangan? Yaitu proses yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk dalam lingkup pendidikan”. Berikut merupakan tahapan penelitian sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan oleh tim Puslitjaknov.



Bagan 1. Tahap Penelitian

(1) Tahap pengumpulan informasi merupakan tahap pertama dalam penelitian. Tahap ini dimaksudkan agar mengetahui latarbelakang masalah yang ada sehingga mampu memberikan solusi berupa media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara dan observasi pembelajaran di sekolah sasaran yaitu SD *Plus* Darul Ulum Jombang. (2) Tahap perencanaan produk merupakan tahap yang dilakukan untuk merencanakan bagaimana media akan dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum untuk mengetahui KI dan KD materi nilai-nilai Pancasila

pada kelas V. selain itu dilakukan studi literatur untuk menentukan literasi islam yang dapat diintegrasikan dalam komik. Peneliti juga melakukan studi terkait karakteristik bacaan anak. Melalui tahap ini diharapkan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. (3) Tahap Pembuatan produk merupakan tahap dimana desain produk yang telah dibuat dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing direalisasikan. Dengan begitu media akan segera dapat dilakukan validasi dan uji coba. (4) Tahap validasi produk yaitu penilaian terhadap media yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi untuk validasi aspek materi dan dosen ahli media untuk validasi aspek media. Melalui tahap validasi akan diketahui kekurangan media yang dikembangkan untuk kemudian diperbaiki. (5) Tahap revisi produk 1, dalam tahap ini dilakukan perbaikan pada media berdasarkan penilaian yang telah dilakukan pada tahap validasi. (6) Tahap uji coba produk yaitu langkah uji coba pada media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini melibatkan subjek uji coba yaitu tiga guru kelas V. dengan dilakukannya uji coba, akan diketahui kekurangan media sehingga bisa dilakukan perbaikan. (7) Tahap revisi produk 2 merupakan tahap perbaikan media setelah mendapatkan penilaian melalui tahap uji coba produk. (8) Tahap uji coba pemakaian yaitu tahap dilakukannya uji coba dengan subjek siswa kelas V berjumlah 15 orang. Melalui tahap ini diharapkan media mendapatkan penilaian yang dapat dijadikan bahan perbaikan. (9) Tahap revisi akhir adalah tahap perbaikan final. Media yang dikembangkan akan diperbaiki berdasarkan penilaian dari tahap uji coba pemakaian. Dengan tahap ini diharapkan menghasilkan media yang layak dan sesuai dengan kebutuhan.

Instrumen pengumpulan data dari penelitian yaitu lembar validasi, angket respon guru dan angket respon siswa. Instrumen tersebut menggunakan skala likert dalam lima rentang kategori jawaban seperti tabel berikut.

Tabel 1. Kategori Jawaban

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Sangat Buruk	1

(Riduwan & Kuncoro, 2012)

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar penilaian validasi dan angket respon guru dan siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator, guru, dan siswa.

Teknik Analisa data digunakan untuk mengolah data berupa angka yang diperoleh melalui lembar validasi, angket respon guru dan angket respon siswa. Data yang diolah merupakan data yang menunjukkan kevalidan dan kepraktisan media. Data kevalidan dan kepraktisan diperoleh dengan mengolah data berbentuk angka dari instrumen dengan skala 1 sampai dengan 5. Dari hasil penilaian yang telah diberikan, dilakukan perhitungan persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100$$

(Sudijono, 2007)

Keterangan:

- P : Persentase nilai rata-rata
- $\sum X$: Total nilai yang diperoleh
- $\sum X1$: Total nilai maksimum

Kemudian untuk mengetahui kategori kevalidan dan kepraktisannya digunakan tabel kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Kevalidan dan Kepraktisan

Persentase	Kategori
0 - 20	Tidak Valid dan praktis
21 - 40	Kurang Valid dan praktis
41 - 60	Cukup Valid dan praktis
61 - 80	Valid dan praktis
81 - 100	Sangat Valid dan praktis

(Riduwan & Kuncoro, 2012)

Berdasarkan tabel kategori di atas, media layak digunakan apabila mendapat penilaian minimal dalam kriteria valid atau memenuhi nilai persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media

Media dikembangkan melalui tiga tahapan yaitu perencanaan media, pembuatan desain, dan pembuatan aplikasi. (1) Tahap perencanaan media, pada tahap ini dilakukan studi literatur untuk menentukan konsep islam yang dapat dikaitkan dengan nilai-nilai Pancasila. Perencanaan meliputi penentuan karakter komik, ide dan latar cerita serta pembuatan naskah komik. Berikut tabel penjelasannya.

Tabel 3. Karakter Komik

No	Tokoh	Karakter
1.	Rafa	Aktif dan suka berpetualang
2.	Aira	Rajin dan berwawasan luas

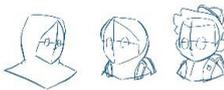
3.	Kak Syila	Pandai dan bijaksana
----	-----------	----------------------

Tabel 4. Ide dan Latar Cerita pada Komik

Sila Ke-	Ide Cerita	Latar
1	Merenungi keberadaan Tuhan melalui penciptaan hujan	Rumah keluarga Rafa dan Aira
2	Mengartikan persamaan derajat manusia melalui kegiatan salat	Perjalanan selepas subuh berjamaah di Masjid Ar Rayyan
3	Memahami arti persatuan dari kisah rayap membangun rumah	Rumah dan kebun keluarga Rafa dan Aira
4	Meneladani Rasulullah dalam bermusyawarah pada kisah Perang Badar	Rumah keluarga Rafa dan Aira
5	Mewujudkan keadilan sosial melalui zakat	Taman kota

(2) Tahap pembuatan desain, pada tahap ini cerita yang telah tersusun akan divisualisasikan. Peneliti menggunakan aplikasi *adobe photoshop* dalam membuat desain. Tahap pembuatan desain terdiri dari beberapa langkah yaitu pembuatan sketsa karakter, *outline* karakter, pewarnaan karakter, pembuatan panel komik, penempatan *background* dan karakter, penambahan balon teks dan nomor halaman. Berikut tabel penjelasannya.

Tabel 3. Pembuatan Desain Komik

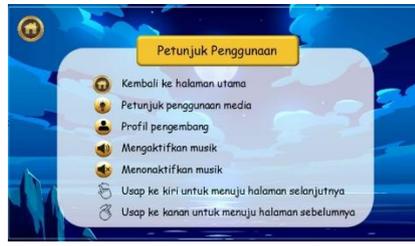
Tahapan	Deskripsi	Gambar
Sketsa Karakter	Tahap ini merupakan tahap memvisualisasikan karakter yang telah diciptakan. Sketsa berupa garis sederhana gambaran benetuk tokoh.	
Outline Karakter	Pada tahap ini sketsa diperjelas dengan garis yang lebih rapi dan tegas.	
Pewarnaan Karakter	Tahap ini dilakukan dengan memberikan	

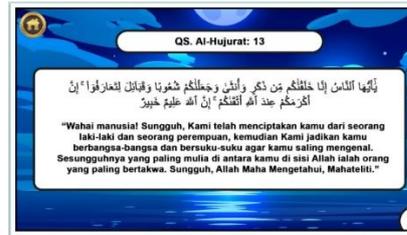
	warna pada gambar tokoh yang telah dibuat, serta dibuat dengan beberapa ekspresi.	
Pembuatan Panel Komik	Tahap ini merupakan tahap menentukan penempatan dan jumlah panel dari adegan yang ingin digambarkan. Panel berupa bingkai berbentuk persegi.	
Penempatan karakter dan background	Pada tahap ini karakter dan <i>background</i> yang sesuai ditempatkan pada panel yang telah dibuat.	
Penambahan balon teks	Tahap ini dilakukan dengan penambahan balon teks dan nomor halaman.	

(3) Tahap pembuatan aplikasi komik, pada tahap ini desain yang telah dihasilkan akan dibentuk menjadi aplikasi, sehingga hasil akhir dari media ini berupa aplikasi komik. Proses pembuatan aplikasi komik menggunakan *software Smart Apps Creator*. Berikut merupakan tampilan media komik literasi islam berbasis digital.

Tabel 4. Tampilan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital

Tampilan	Keterangan
	Loading page merupakan halaman awal dari aplikasi komik. Memuat judul komik.

	<p>Halaman utama, halaman ini berisi judul komik dan menu yang bisa dipilih.</p>
	<p>Halaman petunjuk penggunaan, berisi petunjuk dalam menggunakan aplikasi.</p>
	<p>Halaman profil pengembang, berisi identitas pengembang.</p>
	<p>Halaman perkenalan, terdiri dari empat halaman yang memperkenalkan tokoh-tokoh yang ada dalam komik.</p>
	<p>Halaman seri, berisi pilihan menuju 5 seri yang ada dalam komik.</p>
	<p>Halaman judul seri, terdapat 5 halaman sesuai jumlah seri dan terletak di awal bagian setiap seri.</p>

	<p>Halaman pembuka seri, berisi ayat Al Qur'an yang berkenaan dengan isi seri. Terdapat 5 bagian yang ada di halaman pertama di setiap seri.</p>
	<p>Isi komik, merupakan adegan adegan yang menceritakan komik. Setiap seri terdapat 16-20 halaman.</p>

Validasi Media

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Dengan dilakukannya validasi akan diketahui pula kekurangan pada media untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Validasi dilakukan pada dua aspek yaitu validasi aspek materi dan validasi aspek media. Dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M. Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Validasi aspek media dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek tampilan, cakupan isi, keseimbangan elemen dan kemudahan dalam penggunaan media. Berikut merupakan hasil validasi aspek media.

Tabel 5. Hasil Validasi Aspek Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan keseluruhan	25
2.	Cakupan isi	13
3.	Keseimbangan elemen	13
4.	Kemudahan penggunaan	9
Total Skor		60
Persentase Hasil		85,7%

Derdasarkan hasil validasi aspek media yang telah diperoleh, aspek tampilan keseluruhan mendapat skor 25 dari total skor 30 dengan persentase 83,3%. Aspek cakupan isi mendapat skor 13 dari total skor 15 dengan persentase 86,6%. Aspek keseimbangan elemen mendapat skor 13 dari total skor 15 dengan persentase 86,6% dan aspek kemudahan penggunaan dengan skor 9 dari total

skor 10 dengan persentase 90%. Berdasarkan hasil validasi media yang ditinjau dari 4 aspek penilaian tersebut, didapatkan nilai sebesar 85,7% dengan kategori kevalidan sangat valid. Selanjutnya media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan revisi.

Validasi aspek materi merupakan proses penilaian media dari segi muatan isi, yang ditinjau dari aspek kelayakan isi, penggunaan bahasa, dan kemampuan dalam meningkatkan keingintahuan. Berikut merupakan hasil validasi aspek materi.

Tabel 6. Hasil Validasi Aspek Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kelayakan isi	26
2.	Bahasa	17
3.	Mendorong keingintahuan	8
Total Skor		51
Persentase Hasil		85%

Berdasarkan hasil validasi aspek materi yang telah diperoleh, aspek kelayakan isi mendapat skor 26 dari total skor 30 dengan persentase 86,6%. Aspek bahasa mendapat skor 17 dari total skor 20 dengan persentase 85% dan aspek mendorong keingintahuan mendapat skor 8 dari total skor 10 dengan persentase 80%. Berdasarkan hasil validasi materi yang ditinjau dari 3 aspek penilaian tersebut, diperoleh nilai 85% dengan kategori kevalidan sangat valid. Dari hasil tersebut didapatkan saran untuk memperbaiki beberapa penggunaan bahasa dalam media. Selanjutnya media dikatakan layak digunakan dengan revisi.

Berdasarkan hasil validasi baik aspek media maupun aspek materi, media dapat meningkatkan keinginan belajar siswa, seperti manfaat media pembelajaran yang disebutkan oleh Daryanto (2010). Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor pada aspek mendorong keingintahuan yaitu 8 dari total skor 10 dengan persentase sebesar 80%. Selanjutnya berkaitan dengan fungsi media pembelajaran sesuai pendapat Kustandi dan Sutjipto (2016) yaitu fungsi atensi. Artinya media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa melalui tampilannya. Media ini memenuhi fungsi atensi, hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor pada aspek tampilan keseluruhan yaitu 25 dari total skor 30 dengan persentase 83,3%. Media ini juga memenuhi kriteria pemilihan media pembelajaran sesuai pendapat Arsyad (2017) yaitu praktis dan luwes, artinya media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah kapanpun dan dimanapun, serta mudah dioperasikan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor pada aspek kemudahan penggunaan yaitu 9 dari total skor 10 dengan persentase 90%. Dengan demikian media komik literasi

islam berbasis digital dinyatakan valid dan akan dilakukan uji coba untuk mengetahui hasil penggunaannya dilapangan.

Uji Coba Media

Uji coba media dilakukan untuk mendapatkan penilaian terhadap media yang sedang dikembangkan setelah dilakukannya validasi dan revisi. Hasil dari uji coba akan menjadi penentu tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini terdapat dua uji coba yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian.

Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan subjek uji coba guru kelas V berjumlah tiga orang. Guru diminta untuk memberikan penilaian pada aspek tampilan, penggunaan, materi dan bahasa, dengan mengisi angket respon guru yang telah disediakan. Berikut merupakan hasil uji coba produk.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan	43
2.	Penggunaan	35
3.	Materi	36
4.	Bahasa	51
Total Skor		165
Persentase Hasil		84,6%

Dari hasil angket respon guru pada uji coba produk, pada aspek tampilan diperoleh skor 43 dari total skor 45 dengan persentase 95,5%. Kemudian dari aspek penggunaan mendapatkan skor 35 dari total skor 45 dengan persentase 77,8%. Aspek materi diperoleh skor 36 dari total skor 45 dengan persentase 80% dan aspek bahasa diperoleh skor 51 dari total skor 60 dengan persentase 85%. Dari perolehan hasil setiap aspek penilaian, didapatkan nilai kepraktisan media sebesar 84,6% dengan kategori sangat praktis. Saran perbaikan yang didapatkan yaitu pada beberapa tombol aplikasi yang kurang berfungsi dengan baik.

Uji coba pemakaian dilakukan setelah dilakukannya perbaikan media dari hasil uji coba produk. Uji coba pemakaian dilakukan dengan melibatkan subjek siswa kelas V dengan jumlah 15 orang. Siswa diminta memberikan penilaian dengan mengisi angket respon siswa yang telah disediakan. Berikut rekapitulasi hasil uji coba pemakaian.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Nilai					Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Kemenarikannya gambar			2	4	9	67
2.	Kesesuaian warna				3	12	72
3.	Kejelasan teks				7	8	68

4.	Membantu pemahaman materi			8	7	67	
5.	Kemudahan penggunaan			4	5	62	
6.	Membantu belajar mandiri			1	5	68	
7.	Meningkatkan minat belajar			3	12	72	
8.	Meningkatkan rasa ingin tahu			5	10	70	
9.	Kejelasan materi			5	10	70	
10.	Kesesuaian bahasa			2	3	68	
11.	Kemudahan memahami bahasa			2	13	73	
12.	Kejelasan bahasa			2	4	67	
13.	Kesesuaian dialog		2		4	9	65
Total nilai keseluruhan						889	
Persentase						91,2 %	

Sebuah media pembelajaran tentu memiliki peranan dalam sebuah pembelajaran. Peranan tersebut diartikan sebagai fungsi media pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto (2016) mengemukakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu 1) Fungsi atensi, 2) Fungsi afektif, 3) Fungsi Kogitif, 4) Fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi yaitu media pembelajaran sebagai daya Tarik agar siswa lebih semangat mempelajari sebuah materi. Pada media komik literasi islam berbasis digital, fungsi ini ditunjukkan oleh hasil angket siswa pada butir pertanyaan nomor 1,2,3,5,dan 7. Pada butir butir pertanyaan tersebut diperoleh hasil lebih dari 80%. Hal ini menunjukkan media komik literasi Islam memiliki fungsi atensi, sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Yang kedua fungsi afektif, yaitu media pembelajaran mampu menjadikan pembelajarn menjadi lebih bermakna. Fungsi ini ditunjukkan melalui butir angket nomor 8 dan 9 dengan presentase 93%. Media komik literasi Islam dapat menjadikan pembelajarn Pancasila lebih bermakna karna dikaitkan dengan praktik ibadah yang sehari-hari dilakukan siswa. Yang ketida fungsi kognitif, yaitu kemampuan dalam memberikan pemahaman terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada hasil angket butir nomor 4,12, dan 13. Pada butir ini diperoleh hasil dengan persentase berurutan 89%, 89%, dan 86%. Melalui penyajian cerita pada komik,

siswa dapat mudah memahami materi nilai-nilai Pancasila. Yang keempat adalah fungsi kompensatoris, yaitu kemampuan media dalam mengakomodasi siswa dalam belajar secara mudah dan mandiri. Fungsi ini dapat kita ketahui pasda hasil angket butir 6, 10, dan 11 dengan persentase 90%, 90%, dan 97%. Media komik mampu mengakomodasi siswa untuk lebih memahami materi dengan melalui penyajian ceritayang sederhana dan mudah dipahami. Media ini praktis digunakan sebagai bahan ajar tambahan yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan rekapitulasi hasil angket respon siswa, siswa memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan rentang nilai dari 2 hingga 5. Presentase keseluruhan yaitu 91,2% dengan kategori kepraktisan sangat praktis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan di SD *Plus* Darul Ulum Jombang serta pembahasan yang telah dipaparkan mengenai pengembangan media komik literasi islam berbasis digital, dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Media komik literasi islam berbasis digital dikembangkan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan media, pembuatan desain, dan pembuatan aplikasi. Tahap perencanaan media dilakukan dengan menggali ketertarikan siswa terkait desain komik, menentukan karakter, dan menyusun cerita. Tahap pembuatan desain dilakukan dengan aplikasi *adobe photoshop*. Tahap pembuatan aplikasi dilakukan dengan *software Smart Apps Creator*.
2. Perolehan hasil validasi aspek materi yaitu 85% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi aspek materi yaitu 85,7% dengan katgeori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut media yang telah dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran,
3. Tingkat kepraktisan media diketahui melalui hasil uji coba produk dengan hasil angket respon guru yang memperoleh nilai 84,6% dengan kategori kepraktisan sangat praktis dan uji coba pemakaian dengan hasil angket respon siswa 91,2% dengan kriteria kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut media komik literasi Islam berbasis digital dinyatakan praktis.

Saran

Dalam penelitian ini terdapat beberapa saran yang ditujukan bagi siswa, guru, dan peneliti selanjutnya. Berikut uraian sarannya.

1. Saran pemanfaatan media
Berdasarkan simpulan yang menyatakan media yang dikembangkan layak digunakan, diharapkan guru dan siswa dapat memanfaatkan media sebagai penunjang bahan bacaan siswa dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila. Guru diharapkan memberikan penguatan pada siswa setelah membaca komik, sehingga nilai-nilai yang didapatkan siswa bukan sekedar menjadi pengetahuan, namun juga dapat diamalkan dalam kehidupan.
2. Saran Pengembangan Media
Bagi penelitian berikutnya yang akan mengembangkan media serupa, disarankan untuk mengembangkan media dengan hasil ukuran yang lebih ringan. Kemudian dapat ditambahkan kuis atau bagian refleksi sehingga media lebih interaktif dan dapat memberikan umpan balik pada siswa setelah membaca materi pada komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Kustandi, C. & Sutjipto B. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lubis, M A, Perangin-angin, R. B. B., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal. *Jurnal Tematik*, 8(3), 238–244. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/12623>
- Lubis, M. A., Sari, M., & Yunita, I. (2017). *Kualitas Bahan Ajar Komik Dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik*. 45–50. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/27898>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pitaloka, S. E. D., & Sumardjono. (2017). Pengembangan Media Komik dengan Model Discovery Learning untuk Mata Pelajaran PPKN Subtema Bumi Kelas 2 SD. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(5), 485–495. <http://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/95>
- Prastowo, A. (2013). PERUBAHAN KURIKULUM PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN SD/MI DI INDONESIA: DARI KTSP MENUJU KURIKULUM 2013 Andi Prastowo. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(01), 36–52.
- Riduwan dan Kuncoro, Engkos. (2012). *Cara Mudah Menggunakan Dan Memaknai Path Analysis (Analisis Jalur)*. Bandung: Alfabeta.
- Schulz, W., Ainley, J., Fraillon, J., Kerr, D., & Losito, B. (2010). ICCS 2009 European report: civic knowledge, attitudes and engagement among lower-secondary students in 24 European countries. In *Design*.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: SBAIgensindo.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan. Badan Penelitian dan Pengembangan. Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Ummah, L. R., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Komik Webtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang Laili Roifatul Ummah Abstrak. *Jpgsd*, 9(6), 2526–2539.