

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK *DIGITAL* PADA
MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MIN 2 KOTA MALANG**

OLEH

FAIZ LAILATUL FITRIYAH

NIM. 220103110074



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA
MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MIN 2 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

FAIZ LAILATUL FITRIYAH

NIM. 220103110074



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

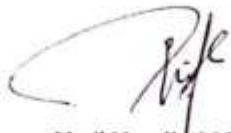
2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang"** oleh Faiz Lailatul Fitriyah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 199004232023212040

Ketua Program Studi,



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 1976110032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang” oleh Faiz Lailatul Fitriyah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan Lulus pada tanggal 24 Juni 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

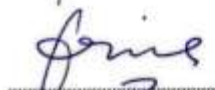
Ketua Penguji

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
NIP. 198205142015031003



Anggota Penguji

Wiku Aji Sugiri, M.Pd
NIP. 199404292019031007



Sekretaris

Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 199004232023212040



Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Maulana Malik
Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002



NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 03 Juni 2026

Hal : Skripsi Faiz Lailatul Fitriyah

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan FITK

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Faiz Lailatul Fitriyah
NIM	: 220103110074
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan. demikian, mohon maklum adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Malang, 03 Juni 2026
Dosen Pembimbing



Nuril Nuzulia, M.Pd.I
NIP. 199004232023212040

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faiz Lailatu Fitriyah
NIM : 220103110074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila ini dalam kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 03 Juni 2026

Hormat saya,



Faiz Lailatul Fitriyah
NIM. 220103110074

LEMBAR MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah 2: 286)

Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

(Q.S Al-Insyiroh: 5-6)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri, tak ada yang tahu kapan kau mencapai tuju, dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu”

(Hindia-Baskara)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbilamin

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas karunia serta nikmat yang ia berikan hingga saat ini dapat merasakan nikmatnya merasakan menuntut ilmu hingga ke jenjang perguruan tinggi, dipertemukan dengan orang-orang baik serta luar biasa yang senantiasa mendukung dan membrikan semangat dalam menjalani kehidupan dan memenuhi kewajiban dalam menuntut ilmu. Semoga ilmu yang telah didapatkan selama ini dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan yang lebih baik dan bermanfaat bagi sekitar.

Persembahan ini saya dedikasikan dengan sepenuh hati kepada orang-orang luar biasa yang dihadirkan oleh Allah SWT ke dalam hidup saya dan memberikan dukungan, inspirasi, dan cinta dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini, saya ingin mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada:

1. Pintu surgaku, Mama tercinta Hj. Izatulailiyah, S.Pd yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi yang luar biasa. Terimakasih untuk doa-doa yang selalu diberikan untuk penulis, terimakasih selalu berjuang untuk penulis, berkat doa serta dukungannya sehingga penulis bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan panjang umur karena mama harus selalu ada di setiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.

2. Superhero dan panutan, Ayahanda tercinta H. Fathur Rohman, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sehat selalu dan panjang umur karena ayah harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.
3. Kepada adik penulis Faza Maulidiyah Rahmah dan Muhammad Ziham Haidar , yang senantiasa menjadi pelengkap dinamika dalam hidup penulis. Di balik segala keraskepalaan dan tingkah laku yang menguji kesabaran, kalian adalah sosok yang mengajari penulis banyak hal tentang arti menerima dan menyayangi. Sebagai seorang kakak, kalian amanah yang akan selalu penulis jaga. Kehadiranmu adalah motivasi tersendiri dalam setiap langkah perjuangan, termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I, selaku Dosen Pembimbing skripsi. Terimakasih banyak ibu atas bimbingan, kesabaran, nasihat dan dukungan sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir. Semoga ibu senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan dan kebahagiaan.
5. Kepada seluruh Bapak/Ibu dosen, terima kasih atas ilmu, bimbingan, motivasi, dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Kepada sahabat tercinta Faizatul Mukarramah, pertemuan kita di bangku perkuliahan merupakan anugerah yang tidak pernah penulis sangka

sebelumnya. Kamu bukan hanya teman seperjalanan, tetapi juga keluarga yang tumbuh bersama dalam suka dan duka. Terima kasih atas dukungan, ketulusan, dan kebersamaan yang selalu menjadi sumber semangat bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama masa perkuliahan. Setiap kenangan, pelajaran hidup, dan momen berharga yang telah kita lalui bersama akan selalu dikenang. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebahagiaan, kesehatan, dan kesuksesan dalam setiap langkah hidupmu.

7. Kepada sahabat produktif Ninta Karina Berutu, Jami'atul Istiqomah, Cindy Alliyah Fitri yang selalu menyemangati serta membersamai penulis dari maba hingga semester akhir ini.
8. Kepada teman seperjuangan satu dosen pembimbing Azkia Salsabila Nur Ubay, terima kasih telah saling membersamai, membantu, dan menguatkan selama proses bimbingan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala perjuangan kita dipermudah dan membuahkan hasil terbaik.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun turut membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Kepada pemilik NIM 220101110169, terima kasih telah membersamai penulis selama penyusunan Tugas Akhir dalam kondisi apapun, telah menjadi *support sistem* dan mendengarkan keluh kesah penulis, berkontribusi dalam penyusunan Tugas Akhir ini, memberikan dukungan, semangat, serta memotivasi kepada penulis hingga Tugas Akhir ini selesai.
11. *Last but not least*, terima kasih untuk Faiz Lailatul Fitriyah diri penulis sendiri, atas perjuangan yang mungkin tidak banyak terlihat oleh orang lain,

atas mimpi tentang karir besar yang diam-diam kamu perjuangkan. Kamu membuktikan bahwa kamu mampu mengimbangi segalanya dengan baik dan menyelesaikan perjalanan ini tepat waktu. Setiap lelah, setiap air mata, dan setiap doa yang terucap dalam diam adalah bukti keteguhan hatimu. Kamu telah melakukan yang terbaik. Teruslah melangkah dengan penuh keyakinan, dan jangan pernah meragukan kekuatan yang ada dalam dirimu. Kamu layak bangga, kamu layak bahagia. Dan hari ini, izinkan penulis berkata *I'm so proud of you*, Faiz Lailatul Fitriyah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang” dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nurdiana, S.Ag., M.Si. selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Royan One Febriani, M.Pd selaku dosen wali yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran sejak awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini selesai.
5. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan penuh kesabaran serta keikhlasan dalam

memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.

6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas ilmu dan nasihat yang telah diberikan kepada peneliti, serta Sekretaris Jurusan PGMI atas arahan dan bimbingan dalam memenuhi persyaratan kelulusan.
7. Bapak Alfian Nur Azizi M.Pd. dan Bapak Ahmad Makki, M.Pd. selaku validator ahli yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, masukan, dan saran demi perbaikan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti.
8. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, kasih sayang, serta pengorbanan yang tiada henti kepada peneliti hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.
9. Ibu Retno Rerinarsih, S.Pd. selaku validator ahli pembelajaran yang telah memberikan saran dan masukan perbaikan media pembelajaran monopoli yang dikembangkan oleh peneliti.
10. Kepala Madrasah beserta seluruh keluarga besar MIN 2 Kota Malang yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan kepada peneliti selama pelaksanaan penelitian berlangsung.
11. Seluruh keluarga PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya mahasiswa PGMI B Angkatan 2022 yang telah memberikan kebersamaan, semangat, pengalaman, dan kenangan yang berharga selama masa perkuliahan.

12. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran monopoli maupun skripsi ini. Peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya dan semoga segala bantuan yang diberikan mendapatkan balasan serta keberkahan dari Allah Swt.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Lampiran Keputusan Bersama Menteri Agama serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543 b/u/1987 tanggal 10 September 1987 mengenai standar Pedoman Transliterasi Arab ke Latin.

1. Konsonan Huruf

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

2. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = ā

Vokal (i) Panjang = ī

Vokal (u) Panjang = ū

3. Vokal Rangkap

أو = aw

أي = ay

أو = ū

أي = ī

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	4
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Pengembangan	12
D. Manfaat Pengembangan	12
E. Asumsi Pengembangan	14
F. Ruang Lingkup Pengembangan dan Keterbatasan.....	15
G. Spesifikasi Produk.....	15
H. Orisinalitas Pengembangan.....	17
I. Definisi Istilah.....	25
J. Sistematika Penulisan	27
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	29
A. Kajian Teori	29
B. Perspektif Teori dalam Islam	50
C. Kerangka Berpikir.....	55
BAB III METODE PENELITIAN	58
A. Jenis Penelitian.....	58
B. Model Desain Pengembangan.....	59
C. Prosedur Pengembangan	59

D. Uji Coba Produk.....	69
E. Jenis Data	72
F. Instrumen Pengumpulan Data	73
G. Teknik Pengumpulan Data	73
H. Analisis Efektivitas Produk.....	79
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	82
A. Prosedur Pengembangan	82
B. Penyajian dan Analisis Uji Produk	93
C. Revisi Produk	98
D. Hasil Uji Coba.....	100
BAB V PEMBAHASAN	104
A. Pembahasan Pengembangan Komik Digital	104
B. Pembahasan Keefektifan Penggunaan Komik Digital	109
BAB VI KESIMPULAN.....	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
DAFTAR LAMPIRAN	120
RIWAYAT HIDUP	135

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penjabaran Orisinalitas Penelitian	22
Tabel 3. 1 Pemilihan Karakter Komik	66
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media	75
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	75
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	76
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa	77
Tabel 3. 6 Kriteria Skor Skala Likert	79
Tabel 3. 7 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan	80
Tabel 4. 1 Saran Validator Ahli Media	93
Tabel 4. 2 Saran Validator Ahli Materi.....	95
Tabel 4. 3 Saran Validator Ahli Pembelajaran.....	96
Tabel 4. 4 Reverensi Ahli Media	98
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Materi.....	99
Tabel 4. 6 Revisi Ahli Pembelajaran.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	57
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE	60
Gambar 3. 2 Non-Equivalent Control Group Design.....	70
Gambar 4. 1 Cover Komik Digital.....	85
Gambar 4. 2 Kata Pengantar Komik Digital	85
Gambar 4. 3 Daftar Isi Komik Digital	85
Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan Komik Digital.....	86
Gambar 4. 5 Tujuan dan Capaian Pembelajaran	86
Gambar 4. 6 Materi Pola Hidup Gotong Royong	86
Gambar 4. 7 Contoh Materi Pola Hidup Gotong Royong.....	87
Gambar 4. 8 Ice Breaking Pola Hidup Gotong Royong	87
Gambar 4. 9 Cover Contoh Gotong Royong di Rumah	87
Gambar 4. 10 Tokoh Contoh Gotong Royong di Rumah	88
Gambar 4. 11 Dialog Contoh Gotong Royong di Rumah.....	88
Gambar 4. 12 Dialog Contoh Gotong Royong di Rumah.....	88
Gambar 4. 13 Dialog Contoh Gotong Royong di Rumah.....	89
Gambar 4. 14 Cover Contoh Gotong Royong di Sekolah.....	89
Gambar 4. 15 Tokoh Contoh Gotong Royong di Sekolah	89
Gambar 4. 16 Bagian Dialog Contoh Gotong Royong di Sekolah	90
Gambar 4. 17 Bagian Dialog Contoh Gotong Royong di Sekolah	90
Gambar 4. 18 Dialog Contoh Gotong Royong di Sekolah.....	90
Gambar 4. 19 Cover Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.....	91
Gambar 4. 20 Tokoh Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar	91
Gambar 4. 21 Dialog Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.....	91
Gambar 4. 22 Dialog Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar.....	92
Gambar 4. 23 Soal Evaluasi Komik Digital.....	92
Gambar 4. 24 Lembar Refleksi Komik Digital.....	92
Gambar 4. 25 Profil Pengembang	93
Gambar 4. 26 Hasil Validasi Ahli Media.....	94
Gambar 4. 27 Hasil Validasi Ahli Materi	95
Gambar 4. 28 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	97
Gambar 4. 29 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	101
Gambar 4. 30 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	101
Gambar 4. 31 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	120
Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media	121
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	123
Lampiran 5 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	124
Lampiran 6 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	125
Lampiran 7 Soal Pretest	126
Lampiran 8 Soal Posttest.....	127
Lampiran 9 Komik Digital	128
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol	132
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen.....	133
Lampiran 12 Surat Telah Melaksanakan Penelitian	134

ABSTRAK

Fitriyah, Faiz Lailatul. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memadukan pembentukan pengetahuan dan karakter siswa. Observasi di kelas IV MIN 2 Kota Malang menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan media yang monoton, sehingga siswa cenderung kurang fokus dan pasif. Hal ini mendorong kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE untuk mengembangkan komik digital berbasis Canva dalam format PDF yang dapat diakses tanpa internet. Komik memuat tiga konteks gotong royong yaitu di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar, dilengkapi latihan soal via Quizizz dan tabel refleksi. Penelitian menggunakan desain Non-Equivalent Control Group dengan kelas 4B sebagai eksperimen dan kelas 4D sebagai kontrol, masing-masing 27 siswa.

Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan bahwa produk komik digital dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun uji efektivitas menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 93,70 secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,44, membuktikan bahwa media pembelajaran komik digital berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Pola Hidup Gotong Royong.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa komik digital berbasis ADDIE terbukti layak dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas materi, meningkatkan interaktivitas, memperbesar sampel, serta mengembangkan media berbasis aplikasi digital untuk jangkauan pembelajaran yang lebih luas di tingkat SD/MI.

Kata kunci: komik digital, hasil belajar, pola hidup gotong royong, pendidikan pancasila.

ABSTRACT

Fitriyah, Faiz Lailatul. 2026. Development of Digital Comic Learning Media on the Material of Cooperative Lifestyle Patterns to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MIN 2 Malang City. Thesis, Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Pancasila education is a subject that combines the development of students' knowledge and character. Observations in class IV at MIN 2 Kota Malang show that the learning still uses monotonous media, causing students to tend to be less focused and passive. This encourages the need for more innovative and engaging learning media.

This research uses the R&D method with the ADDIE model to develop digital comics based on Canva in PDF format that can be accessed without the internet. The comic contains three contexts of mutual cooperation, namely at home, at school, and in the surrounding environment, complete with exercises via Quizizz and a reflection table. The research uses a Non-Equivalent Control Group design with class 4B as the experimental group and class 4D as the control group, each consisting of 27 students.

The validation results by three validators showed that the digital comic product is declared suitable for use in learning. Meanwhile, the effectiveness test using the Independent Sample T-Test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 (< 0.05), so H_0 was rejected and H_a was accepted. The average posttest score of the experimental class was 93.70, which was significantly higher compared to the control class at 74.44, proving that digital comic learning media has a positive effect on improving student learning outcomes in the material of Cooperative Life Patterns.

This study concludes that ADDIE-based digital comics are proven to be feasible and effective in improving the learning outcomes of fourth-grade students at MIN 2 Malang City on the topic of the Culture of Mutual Cooperation. Future research is recommended to expand the material, increase interactivity, enlarge the sample, and develop application-based digital media for a wider learning reach at the elementary school/Islamic elementary school level.

Keywords: digital comics, learning outcomes, cooperative lifestyle patterns, Pancasila education.

خالصة

فيتريا، فايز لايلاتول. ٢٠٢٦. تطوير وسائل تعليمية رقمية على شكل كوميك للمواد المتعلقة بنمط الحياة التعاونية لتعزيز نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الثانية مدينة مالانغ. أطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدارس الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانغ. مشرف الأطروحة: نوريل نوزوليا، ماجستير في التربية الإسلامية.

تعليم البانشاسيلا هو مادة دراسية تجمع بين تشكيل المعرفة وخصائص الطلاب. أظهرت الملاحظات في الصف الرابع بمدرسة المدرسة الابتدائية الإسلامية الثانية مدينة مالانغ أن التعلم لا يزال يستخدم وسائل تقليدية، مما يجعل الطلاب قد يميلون إلى قلة التركيز والسلوك السلبي. هذا يدفع إلى الحاجة إلى وسائل تعليمية أكثر ابتكارًا وجاذبية.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير مع نموذج أدّي لتطوير كوميك رقمي قائم على منصة كانفا بصيغة الملف الرقمي المحمول يمكن الوصول إليه بدون إنترنت. يحتوي الكوميك على ثلاثة سياقات للتعاون الجماعي وهي في المنزل والمدرسة والبيئة المحيطة، ويشمل تمارين أسئلة عبر منصة كوييز وجدول للتأمل. يستخدم البحث تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة مع الصف الرابع ب كمجموعة تجريبية والصف الرابع د كمجموعة ضابطة، لكل منهما سبعة وعشرون طالبًا.

أظهرت نتائج التحقق بواسطة ثلاثة محكمين أن منتج الكوميك الرقمي يُعتبر صالحًا للاستخدام في التعليم. أما اختبار الفعالية باستخدام اختبارات للعينات المستقلة فقد أظهر قيمة الدلالة الإحصائية بمقدار صفر فاصلة صفر صفر صفر، وهي أقل من صفر فاصلة صفر خمسة، وبالتالي تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة. كان متوسط نتائج الاختبار البعدي لفصل التجربة ثلاثة وتسعين فاصلة سبعين أعلى بشكل ملحوظ مقارنة بالفصل الضابط الذي كان أربعة وسبعين فاصلة أربعة وأربعين، مما يُثبت أن وسيلة التعلم الكوميك الرقمي لها تأثير إيجابي على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة نمط الحياة التعاونية.

توصّل هذا البحث إلى أن القصص المصورة الرقمية القائمة على نموذج أدّي تثبت جدواها وفعاليتها في تحسين نتائج تعلم طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الثانية مدينة مالانغ في مادة نمط الحياة التعاونية. ويوصى في البحوث المستقبلية بتوسيع المواد، وزيادة التفاعلية، وتكبير حجم العينة، وتطوير وسائط قائمة على التطبيقات الرقمية للوصول إلى تعليم أوسع على مستوى المدارس الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: القصص المصورة الرقمية، نتائج التعلم، نمط الحياة التعاونية، تعليم البانشاسيلا.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang bertujuan mempersiapkan generasi mendatang agar dapat menghadapi perubahan zaman di era global. Di tengah kemajuan teknologi, peran media pembelajaran sangat krusial dan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan strategi pembelajaran yang efektif. Inovasi dalam pemilihan media dan penerapan strategi belajar yang tepat menjadi faktor yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Hubungan antara pengajar dan siswa dalam proses belajar bersifat saling bergantung, di mana pendidik membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu, sementara peserta didik memerlukan bimbingan guru untuk mengarahkan proses pertumbuhan serta perkembangan potensi dirinya.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan pelajaran yang menekankan keseimbangan sikap perilaku dan pengetahuan karena bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan kebangsaan serta menerapkan sikap kewarganegaraan dan moral.¹ Upaya ini ditujukan agar siswa tertanam karakter yang sesuai dengan Pancasila dan memiliki wawasan dalam pendidikan Pancasila. Tujuan dari pendidikan Pancasila sebagai pertumbuhan karakter peserta didik menjadikan siswa yang memiliki pengetahuan, sikap, keterampilan dalam kebangsaan.

¹ Ni Putu Candra Prastya Dewi, 'Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar', *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.2 (2022), 131 <<https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>>.

Pendidikan Pancasila tidak hanya sekedar diajarkan secara teori dalam mata pelajaran formal, melainkan harus diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari pendidikan karakter. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila melalui aktivitas intrakurikuler, ekstrakurikuler dan pembiasaan merupakan metode yang efektif dalam membangun sikap dan perilaku peserta didik. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah untuk mengerti dan mengaplikasikannya di sekolah maupun rumah.²

Dalam konteks pendidikan, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang tercermin dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Untuk mendukung pencapaian ini, media pembelajaran memainkan peran penting sebagai alat atau sarana yang memudahkan proses pengajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik lebih mudah diserap oleh siswa. Dengan media yang tepat, proses belajar dapat dilaksanakan lebih efektif dan efisien. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai sumber informasi yang membantu siswa memahami pelajaran dari guru, sehingga kegiatan belajar tidak hanya lebih optimal tetapi juga lebih menarik dan bermakna.

Di bidang pendidikan, media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Salah satu fungsinya adalah sebagai sumber belajar yang memungkinkan guru untuk

² Diah Pebriyanti and Irwan Badilla, 'Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6.3 (2023), 1325–34 <<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>>.

memperluas pengetahuan siswa dengan lebih efektif. Dengan berbagai macam media yang tersedia, pendidik dapat menyajikan materi pelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Hal ini tidak hanya membangkitkan rasa ingin tahu siswa tetapi juga meningkatkan minat mereka terhadap topik baru, sehingga konten pembelajaran lebih mudah dipahami. Selain itu, media yang dirancang dengan baik dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pengelolaan alat bantu belajar tersebut menjadi aspek penting di sekolah. Akibatnya, guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih dan menerapkan media yang tepat guna memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.³

Alasan peneliti memilih untuk mengembangkan media komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pola Hidup Gotong Royong di MIN 2 Kota Malang adalah karena peneliti telah melakukan asistensi mengajar di sekolah tersebut selama kurang lebih empat bulan. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan asistensi, peneliti menemukan bahwa guru sudah berupaya memvariasikan metode pembelajaran, salah satunya dengan menampilkan video pembelajaran dari *YouTube*. Namun, meskipun media yang digunakan sudah menarik, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang fokus terhadap penjelasan guru dan lebih sibuk dengan aktivitasnya sendiri.

Dari situasi yang ada, peneliti merasa penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan

³ Nurrita T, 'Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.', *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2.3 (2022), 119–27.

komunikatif, serta mampu menarik minat siswa baik melalui aspek visual maupun narasi cerita. Komik digital dipilih sebagai salah satu solusi karena formatnya berupa cerita bergambar, yang cukup akrab dengan keseharian siswa. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih memahami konsep gotong royong, dan bahkan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pengembangan komik digital semacam ini diyakini mampu meningkatkan fokus belajar, motivasi, dan prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang paling menonjol adalah komik digital, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Yang membuatnya menarik adalah daya tarik visualnya serta kedekatannya dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga media ini tidak hanya disukai tetapi juga efektif dalam menumbuhkan minat belajar. Sebagai alat komunikasi visual dalam proses pendidikan, komik digital memungkinkan interaksi antara siswa dan sumber belajar melalui kombinasi gambar dan teks yang disusun secara berurutan. Setiap panel berisi ilustrasi dan narasi cerita yang menggambarkan karakter tertentu, yang pada gilirannya dapat merangsang imajinasi sekaligus memudahkan siswa memahami materi. Dengan visual yang menarik, komik digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memberi guru cara alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, media ini ternyata efektif dalam menyampaikan ide dan konsep, sekaligus mendorong siswa untuk berpikir lebih bebas, sehingga

pesan yang disampaikan berperan penting dalam memperkuat proses pembelajaran dan mempermudah penguasaan materi.⁴

Implementasi komik digital dalam proses pembelajaran ternyata mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi melalui teks biasa tetapi juga rangsangan visual yang membantu mereka memahami isi pelajaran dengan lebih baik. Berkat narasi cerita yang disusun secara sistematis, peserta didik dapat melalui materi langkah demi langkah tanpa merasa kewalahan oleh penjelasan yang terlalu abstrak. Hal ini, pada gilirannya, membuat kegiatan belajar lebih interaktif dan menarik, sekaligus efektif mengurangi kebosanan yang sering muncul selama proses berlangsung.⁵

Penggunaan komik dalam kegiatan pembelajaran dapat berfungsi sebagai cara yang efektif untuk membangun interaksi yang lebih dekat antara pendidik dan siswa. Dengan bantuan komik, guru dapat memulai dialog, mengajukan pertanyaan yang menstimulasi pemikiran, atau menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pendapat. Oleh karena itu, komik tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi tetapi juga sebagai instrumen untuk memperkuat hubungan edukatif sepanjang proses mengajar dan belajar.⁶ Media pembelajaran berupa komik

⁴ Mawan Akhir Riwanto and others, 'Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi', *Jurnal Pancar*, 2.1 (2018), 15–18.

⁵ Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3.2 (2017), 171 <<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>>.

⁶ Ratna Sulistriyaniva, Ganes Gunansyah, and Nasution, 'Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar : Literature Review', *Jurnal Educatio*, 10.4 (2024), 1323–31.

digital juga memiliki potensi besar untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu, salah satunya dilakukan oleh Dibrina Raseuki Ginting yang menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital dapat meningkatkan minat belajar siswa pada subtema Manusia dan Lingkungannya kelas V sekolah dasar.⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syaifudin juga membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis komik islami mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada materi energi di kelas IV SD Kecamatan Tapung Hilir.⁸

Materi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Pola Hidup Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. Pola hidup gotong royong mencerminkan nilai saling menghargai dan membantu antarindividu tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, maupun budaya. Nilai ini memiliki peran penting dalam membangun kerukunan, menumbuhkan toleransi sosial, serta memperkuat rasa tolong-menolong di tengah masyarakat. Dalam beberapa waktu terakhir, marak terjadi kasus perundungan di lingkungan sekolah yang dipicu oleh rendahnya sikap menghargai keberagaman di kalangan siswa. Oleh karena itu, materi ini perlu diajarkan dengan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa jenuh.

⁷ Dibrina Raseuki Ginting, 'Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar.', *Braz Dent J.*, 33.1 (2022), 1–12.

⁸ Muhammad Syarifudin, Tesis: "Pengembangan Media pembelajaran berbasis komik islami untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dalam materi energy untuk siswa kelas IV SD di kecamatan Tapung Hilir, (Riau: UIN SUSKA, 2021).

Pola hidup gotong royong menjadi salah satu materi esensial dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas IV, karena menanamkan nilai kebersamaan, semangat tolong-menolong, serta kepedulian terhadap sesama dalam kehidupan sehari-hari. Nilai ini perlu ditanamkan dari sejak dini agar siswa terbiasa hidup dalam suasana kerja sama tanpa membedakan latar belakang agama, suku maupun budaya. Namun, realitas di sekolah menunjukkan bahwa perilaku individualis dan kasus perundungan masih sering terjadi akibat rendahnya kesadaran akan pentingnya gotong royong. Penanaman nilai-nilai gotong royong melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat mendorong berkembangnya sikap sosial dan rasa tanggung jawab siswa, terutama apabila didukung oleh media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan menyenangkan.⁹

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik digital dalam format PDF yang dapat diakses oleh siswa kapan pun dan di mana pun tanpa memerlukan koneksi internet. Melalui media ini, siswa juga memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri tanpa harus menunggu arahan langsung dari guru. Pengembangan komik digital ini turut didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi seperti televisi, laptop, jaringan internet, serta penggunaan smartphone oleh siswa. Komik digital dipilih karena mampu menyajikan materi tentang gotong royong dalam bentuk cerita bergambar yang dekat

⁹ هثبت ریکزد بز هبئی اهیندرهئی بیست اثربخشی بز ُگز خدکیرآهذی، Mina Moghtaderi and others, 'احسبِسْ پیرکُیسْ بیوبرای نَبیی ی هفتنری هبیب 1، *صفیری هجینذ ُیب 2 سارح حسبی، 3 علی احوذ، 4، 'Quarterly', 4, >.Journal of Health Psychology, 8.32 (2020), 73–92 <http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_6498.html

dengan kehidupan anak, sehingga pesan moral yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Melalui pengembangan media komik digital ini, peneliti berupaya memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Media tersebut dirancang untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik agar lebih tertarik membaca serta memahami konsep materi, sehingga diharapkan dapat berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Materi disajikan dalam bentuk cerita yang dikembangkan melalui dialog dan visual yang menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami nilai serta pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, komik digital ini juga diharapkan mampu membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih mudah dan mendorong mereka untuk mengimplementasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan alur cerita komik digital yang berfokus pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Melalui media tersebut, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar sekaligus memahami isi dan nilai-nilai yang terkandung dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil pengembangan media pembelajaran ini kemudian disusun dalam bentuk karya ilmiah berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang” sebagai tugas akhir di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berupa komik digital yang digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Pola Hidup Gotong Royong siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar materi Pola Hidup Gotong Royong siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk komik digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pola Hidup Gotong Royong kelas IV MIN 2 Kota Malang.
2. Mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pola Hidup Gotong Royong kelas IV MIN 2 Kota Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi serta menambah wawasan bagi pembaca terkait pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Pola Hidup Gotong Royong untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD) maupun Madrasah Ibtidaiyah (MI).

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Siswa

Pemanfaatan media komik digital diharapkan dapat membantu siswa kelas IV SD/MI dalam memahami materi Pola Hidup Gotong Royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah, sekaligus meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

b. Bagi Guru

Media komik digital ini diharapkan mampu mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Penerapan media komik digital dapat menjadi motivasi bagi sekolah untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi, sehingga dapat menciptakan proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif.

d. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dan menjadi tambahan karya ilmiah di perpustakaan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, serta menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian sejenis di masa mendatang.

e. Bagi Peneliti

Peneliti berharap hasil dari pengembangan ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan referensi berharga untuk penelitian berikutnya, sekaligus menambah pengalaman dan pemahaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital untuk siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis komik digital diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pola Hidup Gotong Royong di kelas IV MIN 2 Kota Malang.
2. Komik digital dirancang dengan tampilan yang menarik agar dapat membantu siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang memahami materi Pola Hidup Gotong Royong dengan lebih mudah dan menyenangkan.
3. Media pembelajaran komik digital memiliki sifat fleksibel karena tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga siswa dapat mempelajari materi

Pola Hidup Gotong Royong kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka.

F. Ruang Lingkup Pengembangan dan Keterbatasan

1. Subjek dalam penelitian pengembangan ini dibatasi pada siswa kelas IV mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus pada materi Pola Hidup Gotong Royong di MIN 2 Kota Malang.
2. Objek penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis komik yang berisi ilustrasi dan contoh penerapan Pola Hidup Gotong Royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.
3. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini berfungsi sebagai alternatif sarana pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami serta menerapkan nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

G. Spesifikasi Produk

Produk akhir yang dihasilkan berupa komik digital yang disusun sesuai dengan materi pembelajaran dan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk komik digital berformat PDF.
2. Komik digital dirancang menggunakan platform Canva, yang menyediakan berbagai fitur desain visual, ilustrasi, serta pengaturan tata letak, sehingga memudahkan proses pembuatan media yang disesuaikan dengan materi Pola Hidup Gotong Royong.

3. Penyusunan media dilakukan dengan menggabungkan teks berbahasa Indonesia yang sederhana dan komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV semester dua, serta dilengkapi gambar ilustratif yang membantu memperluas pemahaman terhadap materi.
4. Isi dalam komik digital dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari siswa dan disajikan melalui narasi, percakapan antar tokoh, serta ilustrasi pendukung.
5. Ilustrasi kartun berwarna cerah yang disesuaikan karakteristik anak usia sekolah dasar, teks singkat dengan ukuran huruf yang besar agar mudah dibaca dan dipahami.
6. Pada halaman sampul berisi judul komik, nama pembuat dan ilustrasi utama. Halaman isi terdiri dari cerita bergambar dengan alur yang jelas (awal, konflik dan penyelesaian). Halaman penutup berisi pesan moral terkait nilai gotong royong.
7. Dalam isi komik terdapat tiga contoh penerapan pola hidup gotong royong, yaitu di rumah, di sekolah, dan di lingkungan sekitar. Setiap bagian disertai evaluasi sederhana untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita. Di akhir bagian, terdapat tabel refleksi kegiatan gotong royong yang memuat aktivitas yang telah dilakukan siswa diberbagai lingkungan.
8. Produk akhir berupa komik digital dalam format PDF yang dapat digunakan oleh siswa maupun guru. Media ini diharapkan mampu

meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa mengenai pentingnya menerapkan pola hidup gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

H. Orisinalitas Pengembangan

Orisinalitas penelitian ini bertujuan untuk menjaga keaslian dan kredibilitas hasil penelitian terdahulu, sekaligus menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya. Beberapa penelitian yang relevan di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Lailatul I'zaati. 2024.¹⁰ *“Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDIT Al-Uswah Malang.”* Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan menghasilkan produk berbentuk komik digital yang dapat diakses baik secara daring maupun luring dengan struktur yang terdiri dari cover, tujuan pembelajaran, alur cerita “Raja Ampat”, materi menulis puisi, evaluasi komik, dan profil pengembang. Produk ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 95%, ahli materi 74%, dan ahli pembelajaran 89%. Dari hasil uji kemenarikan melalui angket respon siswa diperoleh skor sebesar 97% dengan kategori “Sangat Baik”, karena media mudah digunakan, tidak mudah macet, menambah semangat belajar, serta memberikan suasana baru melalui kuis interaktif. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar

¹⁰ Lailatul I'zzati (2024). Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang.

siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan melalui perhitungan Normalized Gain yang menunjukkan kategori tinggi ($<0,3$), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Media ini mampu membuat siswa lebih senang, bersemangat, dan mudah memahami materi Bahasa Indonesia melalui penyajian isi komik digital.

2. Musdalifah. 2019.¹¹ “Pengembangan media komik digital pada pembelajaran matematika pengolahan data di kelas V MI Darussalam CurahMalang Jombang”. Hasil penelitian menunjukkan : 1) Menghasilkan produk media komik digital yang menarik, berbasis teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada perkembangan zaman ini. 2) Produk dikembangkan melalui Pertama, analisis kebutuhan. Kedua, mendesain media pembelajaran dengan storyboard komik digital yang telah disusun, ketiga pengembangan recreating komik kemudian validasi ahli materi, media, dan guru. Keempat implementasi guru di kelas. 3) Hasil rata-rata sebelum diterapkan media 43%, setelah diterapkan media terdapat hasil rata-rata 57% sehingga terdapat selisih 14%. Untuk membuktikan keefektifan penggunaan media komik digital dibuktikan dengan hasil uji t dimana nilai thitung $36,522 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil uji pretest dengan hasil uji posttest melalui media komik digital.

¹¹ Musdalifah (2019). Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang.

3. Azizah, Rizki Amilina. 2023.¹² “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III di MIN 2 Kota Malang.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan telah melalui validasi empat ahli dengan hasil validasi ahli materi sebesar 90%, ahli media 87% dan 80%, serta ahli pembelajaran 80% yang semuanya masuk kriteria valid dan layak diujicobakan. Uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 73% dan posttest 93%, sehingga terdapat kenaikan sebesar 20%. Hasil uji T memperlihatkan $t_{hitung} 5,068 > t_{tabel} 2,042$ dengan taraf signifikansi 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga penggunaan media komik digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, hasil angket motivasi siswa juga mengalami peningkatan dari 67% sebelum menggunakan media menjadi 85% sesudah menggunakan media. Dengan demikian, komik digital yang dikembangkan dinyatakan layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas III di MIN 2 Kota Malang.
4. Careza, Angel. 2023.¹³ “*Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook pada Materi Mengenal ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs. Al-Khoirot.*” Hasil

¹² Rizki Amilina Laili Nur Azizah 2023. Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang.

¹³ Angel Careza and others 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang.

penelitian ini memperlihatkan bahwa: (1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital berbasis flipbook dengan menerapkan model pengembangan 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Media tersebut dirancang secara terstruktur melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, pembuatan komik digital, validasi oleh para ahli, hingga uji coba terbatas. (2) Berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan sangat layak digunakan dengan skor dari ahli materi sebesar 4,85, ahli bahasa 5, ahli media 4,35, serta respon peserta didik memperoleh skor 3,48 — seluruhnya termasuk dalam kategori “sangat layak.” (3) Uji coba penggunaan media menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, di mana nilai pre-test sebesar 2355 dengan rata-rata 84,1 meningkat menjadi 2520 pada post-test dengan rata-rata 90. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 5,9 poin. Dengan demikian, media komik digital berbasis flipbook terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, minat, serta motivasi siswa terhadap materi mengenal ASEAN.

5. Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita (2017)¹⁴ dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor menyatakan bahwa penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik digital pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media komik digital tersebut

¹⁴ Sukmanasa, Windiyani, and Novita. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor

dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan, perencanaan dan perancangan media, pengembangan produk, validasi ahli, serta uji coba di lapangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital dinyatakan layak digunakan, dengan rata-rata skor validasi ahli materi dan bahasa sebesar 3,51 dengan kategori baik, validasi ahli media sebesar 4,01 dengan kategori baik, serta hasil validasi guru sebesar 3,65 dengan kategori baik. Selain itu, hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

6. Sri Ayu Cahya Pinatih dan DB. Kt. Ngr. Semara Putra (2021)¹⁵ dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA menyatakan bahwa penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik digital IPA yang dirancang untuk siswa kelas V sekolah dasar dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan pembelajaran daring. Media komik digital ini dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan melibatkan validasi

¹⁵ Hidayat, T., & Huda, M. S. (2024). Strategi Dakwah melalui Komik di Era Digital: Da'wah Strategy through Comics in the Digital Era. QULUBANA: Jurnal Manajemen Dakwah, 5(1), 237-255.

oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media, serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil pada siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital dinyatakan layak digunakan, dengan persentase penilaian ahli isi pembelajaran sebesar 89% berkategori baik, ahli desain pembelajaran sebesar 88% berkategori baik, dan ahli media sebesar 94% berkategori sangat baik. Selain itu, hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil memperoleh persentase masing-masing sebesar 90,6% dan 90,8% dengan kategori sangat baik. Media komik digital berbasis pendekatan saintifik ini mampu mengintegrasikan langkah-langkah pembelajaran 5M sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Tabel 1. 1 Penjabaran Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, Tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1.	Lailatul I'zaati, Pengembangan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang, 2024. <i>(Tesis)</i>	a. Sepadan mengembangkan media pembelajaran komik digital bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. b. Kelas yang diambil yakni di kelas IV. c. Sama-sama menggunakan <i>canva</i> sebagai alat bantuan untuk mendesain.	a. Mata pelajaran yang diambil berbeda Bahasa Indonesia dan Pendidikan Pancasila. b. Sekolah yang diambil berbeda, yang satu dari sekolah Swasta Berbasis Islam Terpadu dan yang satu dari Madrasah Negeri. c. Materi inti yang berbeda, literasi bahasa dengan pendidikan karakter	a. Memberi sudut pandang baru. b. Menekankan pendidikan karakter gotong royong. c. Melanjutkan tren riset media digital interaktif. d. Platform yang diambil ialah PDF yang lebih mudah diakses.

		d. Sama-sama menggunakan metode ADDIE.	atau pendidikan pancasila. d. Format distribusinya berbeda antara komik flipbook dengan PDF.	
2.	Musdalifah, Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang, 2019. <i>(Tesis)</i>	a. Media yang dikembangkan berupa komik digital. b. Sama-sama menargetkan peningkatan hasil belajar siswa. c. Sama-sama menggunakan ADDIE.	a. Pemilihan mata pelajaran yang berbeda antara Matematika dan Pendidikan Pancasila. b. Perbedaan lokasi dan kelas. c. Platfrom yang berbeda antara Android App dan PDF.	a. Memberi sudut pandang baru. b. Menekankan pendidikan karakter gotong royong. c. Melanjutkan tren riset media digital interaktif. d. Platfrom yang diambil ialah PDF yang lebih mudah diakses.
3.	Rizki Amilina Laili Nur Azizah, Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran SKI Kelas III di MIN 2 Kota Malang.	a. Media yang dikembangkan berupa komik digital. b. Lokasi yang diambil di MIN 2 Kota Malang. c. Sama-sama menggunakan pendekatan R&D. d. Sama-sama menargetkan dampak positif dalam pembelajaran.	a. Mata pelajaran yang diambil berbeda antara SKI dan Pendidikan Pancasila. b. Tingkat kelas yang diambil berbeda antara kelas III dan kelas IV c. Platfrom yang diambil berbeda antara aplikasi dan PDF. d. Model yang diambil berbeda antara 4D dan ADDIE.	a. Memberi sudut pandang baru. b. Menekankan pendidikan karakter gotong royong. c. Melanjutkan tren riset media digital interaktif. d. Platfrom yang diambil ialah PDF yang lebih mudah diakses.
4.	Angel Careza, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook pada	a. Media yang dikembangkan berupa komik digital. b. Sepadan bertujuan untuk	a. Tempat penelitian yang berbeda. b. Tingkatan kelas yang berbeda antara Mts (SMP) dan MI. c. Platfrom yang berbeda antara	a. Memberi sudut pandang baru. b. Menekankan pendidikan karakter

	Materi Mengetahui ASEAN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII MTs. Al-Khoirot, 2023.	meningkatkan hasil belajar siswa. c. Sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan R&D.	flipbook interaktif dan PDF. d. Mata pelajaran yang berbeda antara IPS dan Pendidikan Pancasila.	gotong royong. c. Melanjutkan tren riset media digital interaktif. Platform yang diambil ialah PDF yang lebih mudah diakses.
5.	Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani dan Lina Novita. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor, 2017. (Artikel)	a. Media yang dikembangkan berupa komik digital. b. Sepadan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. c. Sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan R&D. d. Sama-sama melakukan validasi ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan.	a. Mata pelajaran yang berbeda antara IPS dan Pendidikan Pancasila. b. Menggunakan model yang berbeda antara Borg & Gall dan ADDIE. c. Platform yang berbeda antara perangkat berbasis elektronik dan format PDF.	a. Memberi sudut pandang baru. b. Menekankan pendidikan karakter gotong royong. c. Melanjutkan tren riset media digital interaktif. Platform yang diambil ialah PDF yang lebih mudah diakses.
6.	Sri Ayu Cahya Pinatih & DB. Kt. Ngr. Semara Putra. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA, 2021. (Artikel)	a. Media yang dikembangkan berupa komik digital. b. Sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan R&D. c. Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.	a. Penelitian ini secara khusus mengintegrasikan pendekatan saintifik (5M: mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengomunikasikan) ke dalam alur cerita komik. b. Produk yang dikembangkan berbentuk komik digital berbasis pembelajaran	a. Memberi sudut pandang baru. b. Menekankan pendidikan karakter gotong royong. c. Melanjutkan tren riset media digital interaktif. Platform yang diambil ialah PDF yang

			daring, menyesuaikan kebutuhan pembelajaran digital. c. Fokus muatan pembelajaran adalah IPA kelas V SD, sementara penelitian lain banyak berfokus pada IPS, Matematika, atau nilai karakter.	lebih mudah diakses.
--	--	--	--	----------------------

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti layak serta efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang memiliki mutu dan tingkat efektivitas yang setara atau bahkan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti berupaya menciptakan media pembelajaran berbentuk komik digital sebagai inovasi alternatif guna mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan bermakna.

I. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk memperbaiki, menyempurnakan, atau memperbarui suatu produk atau media yang telah ada sebelumnya. Dalam konteks penelitian ini, kegiatan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media baru yang lebih baik dengan cara mengatasi berbagai kelemahan yang ditemukan pada media sebelumnya.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Melalui media ini, penyampaian pesan menjadi lebih jelas, menarik, serta mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Komik Digital

Komik digital adalah bentuk media pembelajaran berbasis visual yang berfungsi membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mudah dicerna. Karena komik erat kaitannya dengan dunia anak-anak, penggunaannya dapat menumbuhkan minat baca sekaligus merangsang daya imajinasi sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

4. Materi Pola Hidup Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila

Materi mengenai Pola Hidup Gotong Royong menekankan pentingnya kerja sama dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Gotong royong dipahami sebagai kegiatan bersama yang dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Sikap ini membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dengan lebih ringan, sehingga pemahaman dan penerapan nilai gotong royong menjadi aspek penting dalam pendidikan karakter peserta didik.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat

penguasaan terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dipelajari.

J. Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan menyederhanakan penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I:

Menjabarkan pendahuluan termasuk latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah dan sistematika penulisan.

BAB II:

Menjabarkan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian tentang media pembelajaran, komik dan materi Pendidikan Pancasila di MIN 2 Kota Malang akan dibahas di bab ini.

BAB III:

Membahas tentang jenis penelitian, model pengembangan, langkah-langkah pengembangan, uji coba (desain, subjek, jenis, data, alat pengumpulan data, metode analisis data), dan metode penelitian.

BAB IV:

Memaparkan hasil pengembangan media komik pada materi Pola Hidup Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila. Selain itu, berisi hasil pengembangan yang meliputi proses pengembangan yang meliputi proses pengembangan, penyajian dan analisis data produk serta revisi produk.

BAB V:

Membahas dan memaparkan hasil analisis pengembangan media, kemenarikan media dan hasil belajar siswa dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

BAB VI:

Memberikan hasil dan rekomendasi dari penelitian pengembangan yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Istilah "media" sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, media dapat diartikan sebagai sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks teknologi informasi, media dianggap sebagai perangkat yang mampu mengirimkan dan menerima pesan maupun data. Suatu teknologi dikatakan sebagai alat komunikasi apabila berfungsi menyalurkan informasi dan mendukung kelancaran proses komunikasi.

Selain itu, media dapat dipahami sebagai layanan yang mengintegrasikan kebutuhan teknologi dan komunikasi, sambil memenuhi tuntutan kemajuan yang bersifat modern. Peran media sangatlah krusial, terutama di dunia pendidikan. Saat ini, proses pembelajaran mulai mengadopsi berbagai jenis media pendidikan yang dikombinasikan menjadi metode yang lebih menarik dan kontemporer. Meskipun demikian, pemanfaatan media tersebut membutuhkan dukungan jaringan internet untuk beroperasi secara maksimal.¹⁶

¹⁶M. S Saleh and others, 'Media Pembelajaran', 2023
<<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>>.

Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai sarana perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dari guru kepada siswa. Kehadiran media pembelajaran sangat mendukung kelancaran komunikasi antara guru dan siswa, sehingga penyampaian materi menjadi lebih jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan adanya perantara ini, pesan yang disampaikan tidak sekadar diterima oleh siswa, tetapi juga dapat dipahami secara mendalam. Secara umum, media dapat dipahami sebagai alat atau objek yang dimanfaatkan pengajar untuk menyampaikan informasi atau pesan secara lebih efektif, sehingga penerima mampu menangkap isi pesan dengan baik.

Selanjutnya, istilah media pembelajaran merujuk pada perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan pendidikan atau instruksional. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengirimkan pesan dari pengajar kepada siswa dengan maksud merangsang pemikiran, emosi, perhatian, minat, dan motivasi agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur komunikasi yang penting karena berperan sebagai saluran penghubung antara guru dan siswa. Melalui media ini, kedua komponen utama dalam pendidikan yaitu siswa dan materi pelajaran dapat dikelola secara lebih sistematis dan efisien.

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai salah satu elemen komunikasi, karena berfungsi sebagai perantara atau saluran untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada siswa. Dua komponen utama dalam pendidikan, yakni siswa dan materi pelajaran, dapat diorganisir secara efektif melalui penggunaan media ini. Dalam proses tersebut, semua unsur komunikasi sumber pesan, isi pesan, penerima, media, dan umpan balik berperan aktif. Agar proses belajar menjadi lebih efektif, media perlu diintegrasikan sehingga mampu menarik perhatian siswa serta merangsang daya pikir mereka.

Menurut Jerome S. Bunner yang dikutip oleh Dhikrul Hakim, proses pembelajaran siswa melalui tiga tahapan, yaitu:¹⁷

1) Fase Informasi (Tahap Penerimaan Materi)

Pada tahap ini, siswa menerima berbagai informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran. Sebagian informasi bersifat baru bagi mereka, sementara sebagian lainnya berfungsi untuk memperkaya atau memperdalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

2) Fase Transformasi (Tahap Perubahan Materi)

Dalam fase transformasi, informasi yang telah diterima dianalisis, diolah, dan diubah menjadi bentuk konseptual.

Hal ini bertujuan agar materi tersebut nantinya dapat

¹⁷ Reyna Hana Fadhilah and Dhikrul Hakim, 'Pengaruh Keaktifan Siswa Mengikuti Kegiatan Organisasi Terhadap Prestasi Belajar Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang', *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan, Kebudayaan, Dan Keislaman*, 2023, 1–25 <<http://jurnal.at-tarbiyah.ac.id/index.php/ATJPI>>.

digunakan untuk pemahaman yang lebih luas dan penerapan dalam konteks yang berbeda.

3) Fase Evaluasi (Tahap Penilaian Materi)

Pada tahap evaluasi, siswa menilai sendiri sejauh mana pengetahuan yang diperoleh dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah atau situasi yang dihadapi dalam kehidupan nyata maupun pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media memegang peran yang sangat penting, khususnya sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran. Media dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan belajar formal, di mana keberadaannya turut mendukung perkembangan pendidikan siswa. Secara umum, media berfungsi sebagai penghantar pesan, sekaligus meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran juga membantu siswa memperluas pemahaman terhadap konsep baru dan memungkinkan mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Menurut Lavied dan Lentz, media pembelajaran, terutama yang bersifat visual, memiliki empat fungsi utama, yaitu: fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.¹⁸ Sedangkan menurut Inge, media pembelajaran, khususnya audio-visual, tidak hanya

¹⁸ Husnul Khotimah, Asep Supena, and Nandang Hidayat, 'Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual', *Jurnal Pendidikan Anak*, 8.1 (2019), 17–28 <<https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>>.

berperan sebagai alat penyampai pesan, tetapi juga mempermudah pemahaman terhadap informasi yang kompleks sehingga komunikasi antara guru dan siswa berjalan lebih lancar.¹⁹

Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara tepat dan mendalam, meningkatkan kemampuan kognitif, serta membentuk karakter peserta didik. Secara umum, penggunaan alat peraga telah terbukti memberikan kontribusi signifikan pada setiap tahap pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa.²⁰

Sebagai penghubung dalam komunikasi edukatif antara guru dan siswa, media pembelajaran memiliki berbagai peran, antara lain:²¹

1) Pusat Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian siswa, khususnya anak-anak di tingkat sekolah dasar. Daya tarik media yang interaktif dan menyajikan konten baru akan membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses belajar.

¹⁹ Maxtuti and Oktaviane I, 'Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMA Kelas X', *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 2(2) (2013), 128–33.

²⁰ Saleh and others.

²¹ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022.

2) Pengunggah Emosi dan Motivasi Siswa

Jika materi disampaikan secara monoton atau biasa saja, respons siswa cenderung datar. Sebaliknya, apabila guru menyajikan materi dengan cara yang menarik, misalnya melalui gambar berwarna, ilustrasi berdimensi, video, atau suara yang tepat, hal ini dapat meningkatkan emosi positif dan memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar. Hal-hal seperti ini bisa membangkitkan emosi dan semangat siswa untuk lebih tertarik pada materi pembelajaran, mereka jadi lebih mudah memahami dan menghargai apa yang sedang dipelajari. Selain itu penggunaan media pembelajaran di kelas juga bisa membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, ini dikarenakan media punya peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih semangat jika guru mengajar dengan berbagai media yang menarik serta sesuai dengan materi.

3) Penyusunan Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang dibuat dengan baik dan bisa menampilkan tabel, grafik atau diagram siswa dalam mengatur dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Jika materi yang disajikan berpenampilan menarik, siswa juga akan menjadi lebih mudah untuk memahami dan mengingat pelajaran lebih lama.

4) Penyama Persepsi

Banyak konsep konsep yang sifatnya masih abstrak dan perlu dipahami siswa di kelas, terutama untuk anak sekolah dasar yang sedang belajar banyak hal baru. Cara paling mudah untuk menjelaskan hal yang abstrak adalah dengan membantu mereka melihat bentuk nyatanya lewat media pembelajaran.

5) Pengaktif Respon Siswa

Proses belajar yang monoton bisa membuat siswa menjadi kurang semangat dan akhirnya pasif didalam kelas. Tetapi jika guru memakai media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, hal ini bisa diatasi. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan memberikan respons positif selama proses belajar, terutama ketika kegiatan pembelajaran melibatkan penggunaan media. Dengan media, siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan edukatif membantu menyederhanakan konsep yang masih bersifat abstrak sehingga menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori Bruner, yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran siswa berlangsung melalui tiga tahap, yakni enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, siswa belajar melalui manipulasi objek fisik atau pengalaman langsung. Tahap ikonik menggunakan gambar, ilustrasi, atau rekaman video

untuk pengalaman visual. Sedangkan tahap simbolik adalah saat siswa belajar melalui simbol, seperti membaca teks atau mendengarkan informasi, yang merupakan bentuk pengalaman abstrak.

Dengan demikian, peran media pembelajaran dalam sistem pendidikan sangat penting, karena tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh melalui interaksi langsung. Media berfungsi untuk menghadirkan pengetahuan secara lebih konkrit, sehingga mendukung pembelajaran yang efektif, tepat, dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa jenis media yang dikemukakan oleh Oman & Sa'adah, antara lain:²²

1) Media Visual

Jenis media ini paling banyak digunakan karena mudah diperoleh dan memiliki peran signifikan dalam proses belajar. Media visual berfokus pada indera penglihatan dan biasanya hadir dalam bentuk gambar, diagram, peta, atau grafik.

2) Media Audio

Media ini memanfaatkan indera pendengaran sebagai sarana penyampaian informasi. Contoh media audio meliputi rekaman suara, kaset, dan siaran radio.

²² Oman Farhurohman and others, 'PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) Di MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) Use Of Learning Media In History Of Islamic Culture History (SKI) In Madrasah Ibtidaiyah (MI)', 7.1 (2020), 36–50.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga sering disebut sebagai media pandang-dengar. Jenis ini melibatkan kedua indera, yaitu pendengaran dan penglihatan, dengan contoh penerapannya berupa program televisi, video pembelajaran, maupun tayangan slide bersuara.

Sebelum menentukan media pembelajaran yang tepat, guru perlu memahami prinsip dan kriteria dalam memilihannya. Beberapa pertimbangan penting meliputi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemampuan guru dalam mengoperasikan media, kondisi dan situasi kelas, karakteristik media, serta tahap perkembangan peserta didik.²³

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Dengan pendekatan yang sistematis, guru dapat memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.²⁴

d. Kriteria Pemilihan Media

Sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, terdapat sejumlah karakteristik yang perlu diperhatikan. Beberapa kriteria umum dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:²⁵

²³ Sudirman, A. S. (2005). Media Pendidikan, pengertian, pemanfaatannya.

²⁴ Jolly T Holden and Philip J Westfall, 'Instructional Media Selection Guide for Distance Learning', 2008, 1–36.

²⁵ Suharti Suharti, *Belajar Mengajar Strategi*, 2020.

1) Kesesuaian dengan Tujuan

Media pembelajaran harus selaras dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis Tujuan Instruksional Umum (TIU) dan Tujuan Instruksional Khusus (TIK), dapat ditentukan jenis media yang paling tepat untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut. Analisis ini juga dapat dikaitkan dengan taksonomi Bloom untuk menilai apakah tujuan pembelajaran bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik.

2) Kesesuaian dengan Materi

Media yang dipilih harus relevan dengan materi yang akan disampaikan. Tingkat kedalaman dan keluasan materi menjadi pertimbangan penting agar media dapat membantu penyampaian materi secara efektif.

3) Kesesuaian dengan Karakteristik Pendidik atau Peserta Didik

Media harus sesuai dengan karakteristik pendidik maupun peserta didik. Pemilihan media perlu mempertimbangkan kondisi fisik siswa, terutama fungsi indera yang digunakan, serta kemampuan awal, latar belakang budaya, dan kebiasaan belajar siswa agar tidak menimbulkan kesulitan atau kesenjangan pemahaman.

4) Tingkat Kesulitan dengan Teori

Media sebaiknya dipilih berdasarkan teori yang relevan dan terbukti melalui penelitian, bukan sekadar preferensi pribadi guru. Media harus menjadi bagian integral dari proses

pembelajaran yang meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar, bukan hanya bersifat hiburan.

5) Keseuaian dengan Gaya Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan gaya belajar dominan siswa agar proses belajar lebih efektif.

6) Keseuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas Pendukung dan Waktu yang Tersedia.

Pemilihan media harus memperhatikan kondisi lingkungan kelas, ketersediaan fasilitas, serta waktu yang tersedia. Media yang efektif adalah media yang dapat diterapkan secara realistis sesuai dengan situasi dan sumber daya yang ada.

2. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Komik merupakan bentuk karya seni yang menggabungkan rangkaian gambar statis yang tersusun secara berurutan untuk menyampaikan sebuah cerita atau alur tertentu. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks pendukung. Komik dapat muncul dalam berbagai format, seperti strip pada surat kabar, terbitan majalah, atau buku tunggal.²⁶

²⁶ Elfrida Rif'atul Chusniah and Rini Setianingsih, 'Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran', *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 3.2 (2021), 55 <<https://doi.org/10.26740/jppms.v3n2.p55-64>>.

Menurut McCloud, komik adalah susunan gambar berurutan yang dirancang dengan tujuan menyampaikan informasi atau memunculkan respon estetis dari pembaca. Gambar-gambar ini dapat berupa ilustrasi tokoh manusia, hewan, tumbuhan, maupun benda mati, sehingga tahap penggambaran menjadi bagian esensial dalam proses pembuatannya.²⁷ Gambar yang dimaksud dalam konteks ini berupa ilustrasi kartun, yang dapat menggambarkan tokoh manusia, hewan, tumbuhan, maupun benda mati. Dengan demikian, proses pembuatan komik selalu melibatkan tahap penggambaran sebagai bagian utamanya.

Secara tradisional, komik dicetak dengan tambahan teks untuk mendukung cerita. Komik dapat diterbitkan dalam bentuk strip di surat kabar, majalah, hingga buku tersendiri. Beberapa ahli memandang komik sebagai “jendela dunia tutur”, karena melalui rangkaian gambar, pembaca dapat mengikuti alur cerita layaknya membaca peta, simbol, atau diagram yang memiliki makna masing-masing.²⁸ Perkembangan teknologi dan digitalisasi komik sangatlah pesat, kini komik tidak hanya berbentuk cetak. Namun direalisasi dan dikembangkan dalam bentuk komik digital.

Seiring perkembangan teknologi dan digitalisasi, komik kini tidak hanya berbentuk cetak, tetapi juga hadir dalam format digital. Komik digital dapat diartikan sebagai cerita bergambar dengan karakter tertentu yang disajikan melalui media elektronik untuk menyampaikan

²⁷ ‘Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)’ <https://kbbi.web.id/digital#google_vignette>.

²⁸ Sukmanasa, Windiyani, and Novita.

informasi atau pesan. Keunggulan komik digital terletak pada kemudahan aksesnya, sehingga memungkinkan pembuatan cerita yang lebih menarik dan interaktif bagi pembaca.

b. Unsur-unsur Komik

Secara umum, komik sering dipandang sebagai media visual yang terdiri dari rangkaian gambar dan teks yang membentuk alur cerita. Namun, bagi para pembuat komik (komikus), karya tersebut memiliki sejumlah elemen penting, antara lain :²⁹

- 1) Judul cerita atau seri ditentukan berdasarkan tema utama yang diangkat dalam kisah tersebut.
- 2) Sudut pandang mengacu pada cara pengambilan gambar atau posisi visual dalam menampilkan adegan.
- 3) Parit adalah ruang kosong yang memisahkan satu panel dengan panel lainnya.
- 4) Panel merupakan bingkai atau wadah yang menampilkan rangkaian peristiwa utama dalam alur cerita komik.
- 5) Balon kata yang juga dikenal sebagai balon ucapan atau balon dialog, berfungsi sebagai representasi percakapan maupun narasi dari tokoh.
- 6) Bunyi huruf digunakan untuk memperkuat suasana dan memberikan kesan dramatis pada suatu adegan.

²⁹ Nurul Hidayah and Rifky Khumairo Ulva, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4.1 (2017), 34–46.

- 7) Ilustrasi berperan dalam memberikan penjelasan atau mempertegas makna tertentu secara visual.
- 8) Kop komik adalah bagian halaman yang memuat judul komik serta nama pengarangnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Digital

Dalam proses pengembangan dan uji coba media pembelajaran berbasis komik digital, ditemukan beberapa keunggulan serta keterbatasan, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Media Komik Digital menurut Trimo dalam Lestari Suci antara lain:³⁰
 - a) Dari segi manfaat, komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi mereka dalam mengubah alur cerita menjadi bentuk visual. Hal ini memungkinkan informasi yang diterima siswa lebih mudah diingat dalam jangka panjang.
 - b) Penyajian materi melalui komik membantu siswa memahami isi cerita secara menyeluruh, karena ilustrasi yang digunakan mempermudah pemahaman konsep pembelajaran secara konkret dan memberikan contoh nyata dari materi yang diajarkan.

³⁰ N Kustianingsari, '... Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat ...', ... *Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 2015, 1-9 <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072>>.

- c) Komik juga dapat menumbuhkan minat baca siswa dan berpotensi memperluas ketertarikan mereka terhadap bidang studi lainnya.
- 2) Kelemahan media komik digital menurut Trimo dalam Lestari Suci antara lain:³¹
- a) Tidak semua siswa mampu belajar dengan maksimal hanya melalui pendekatan berbasis visual.
 - b) Dalam beberapa kasus, komik menggunakan gaya bahasa yang kurang sesuai atau tidak baku.
 - c) Banyak komik yang masih menampilkan unsur kekerasan atau perilaku yang kurang pantas, sehingga perlu dilakukan seleksi terhadap isi ceritanya.

d. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Pola Hidup Gotong Royong

Dari perspektif filsafat, Pancasila dipahami sebagai buah refleksi mendalam yang lahir dari pemikiran bangsa Indonesia sendiri. Pancasila diyakini, dihayati, dan diterima sebagai seperangkat kenyataan, norma, serta nilai yang dianggap paling bijaksana, adil, dan tepat untuk kehidupan bangsa Indonesia.

Menurut Syahid Musthofa Akhyar dan Dinnie Anggraeni Dewi, sebagaimana tercantum dalam Alinea IV Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia, Pancasila berperan sebagai norma dasar atau landasan fundamental bagi

³¹ Kustianingsari.

Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila berfungsi mengatur seluruh tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara, sehingga setiap aspek penyelenggaraan sistem ketatanegaraan harus berpedoman pada nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.³²

Peserta didik merupakan bagian dari masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi dirinya melalui berbagai jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, sebagai bagian dari upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.³³

Oleh karena itu, untuk mewujudkan peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan,

³² S M Akhyar and D A Dewi, 'Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi', *Jurnal Kewarganegaraan*, 6.1 (2022), 1541–46
<<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>>.

³³ Muska Mosston and H. Haag, 'Teaching Physical Education From Command to Discovery', *Sportwissenschaft*, 7.4 (1977), 420–21 <<https://doi.org/10.1007/BF03177333>>.

terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, pendidikan di Indonesia harus selalu berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila sebagai dasar pendidikan nasional.

Namun, kenyataan saat ini menunjukkan bahwa banyak pelajar dan generasi muda mengalami penurunan moral yang cukup mengkhawatirkan. Berbagai faktor menjadi penyebabnya, seperti dampak negatif globalisasi, pengaruh lingkungan pergaulan, kemajuan media elektronik, serta penyalahgunaan narkoba, alkohol, dan faktor negatif lainnya. Kondisi ini memerlukan perhatian serius karena generasi muda adalah penerus bangsa yang akan melanjutkan perjuangan generasi sebelumnya dalam membangun dan menjaga keutuhan negara. Sayangnya, sebelum mereka berkesempatan memberikan kontribusi bagi bangsa, moral dan akhlak sebagian dari mereka telah mengalami kemerosotan. Jika pembangunan negara dijalankan oleh generasi yang kehilangan nilai-nilai moral, keberhasilan proses pembangunan akan sulit dicapai. Oleh karena itu, langkah-langkah konkret perlu dilakukan untuk memperbaiki dan menanamkan kembali nilai-nilai moral dan akhlak yang luhur pada generasi penerus bangsa.

Dalam kehidupan bermasyarakat di Indonesia, Pancasila berfungsi sebagai filter terhadap dampak perkembangan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebaiknya diimbangi dengan penerapan nilai-nilai Pancasila agar pemanfaatannya tetap

sesuai dengan norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Dengan demikian, penerapan dan pengembangan etika harus dikaji secara mendalam dengan mempertimbangkan berbagai dinamika sosial yang terjadi.

Selain itu, Pancasila juga berperan sebagai penyaring masuknya budaya asing agar tidak bertentangan dengan identitas dan nilai-nilai budaya bangsa. Peran ini menjadi sangat penting, khususnya bagi lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab dalam menanamkan nilai moral dan membentuk karakter peserta didik.

Menghadapi era globalisasi, bangsa Indonesia dituntut untuk senantiasa menanamkan, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, nilai-nilai luhur Pancasila akan tetap menjadi pedoman ideologis yang menjaga kelangsungan hidup serta identitas bangsa.³⁴

Pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, salah satunya pendidikan dasar. Sekolah dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan pembelajaran maupun aspek pendidikan lainnya. Penerapan nilai-nilai dari setiap sila Pancasila pada jenjang ini menjadi fondasi dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sejak usia dini.

³⁴ Dewi Kartini & Dinie Anggraeni Dewi, IMPLEMENTASI PANCASILA DALAM PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR.

Pelaksanaan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar dapat dipahami sebagai bagian dari pengembangan pendidikan (psychopedagogical development), karena penguatan nilai-nilai tersebut tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran yang mencakup tiga ranah utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁵

e. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Humaik dalam jurnal Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa yang ditulis oleh Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi pada individu dan dapat diamati atau diukur melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut mencerminkan perkembangan individu ke arah yang lebih baik dibandingkan kondisi sebelumnya, bersifat relatif permanen, dan tidak mudah hilang seiring waktu.³⁶

Hasil belajar juga dipahami sebagai proses penentuan nilai yang diperoleh siswa melalui evaluasi atau pengukuran terhadap pencapaian pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk menilai sejauh mana keberhasilan siswa setelah mengikuti

³⁵ Triyanto Triyanto and Nur Fadhilah, 'Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar', *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15.2 (2018), 161–69 <<https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>>.

³⁶ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2.3 (2024), 61–68 <<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>>.

kegiatan belajar-mengajar. Tingkat keberhasilan ini biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, kata, atau simbol tertentu. Hasil belajar mencerminkan kemampuan nyata siswa setelah menerima transfer pengetahuan dari guru atau sumber yang berkompeten. Melalui pengukuran hasil belajar, pendidik dapat menilai sejauh mana siswa memahami, menguasai, dan mampu menerapkan materi yang telah dipelajari, sehingga strategi pembelajaran yang lebih efektif dapat dirancang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian terhadap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang tercermin melalui perubahan perilaku peserta didik.

2) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar setiap siswa bersifat berbeda-beda, artinya prestasi yang dicapai tidak selalu seragam. Perbedaan ini dapat menimbulkan tantangan dalam proses pembelajaran. Tingkat pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari lingkungan eksternal (faktor eksternal).

Menurut Slameto dalam jurnal yang sama, beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa antara lain:³⁷

a) Faktor Internal

³⁷ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam.

- (1) Faktor Jasmani, mencakup kondisi kesehatan serta keterbatasan atau kelainan fisik yang dimiliki siswa
- (2) Faktor Psikologi, meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi dan kesiapan belajar individu.

b) Faktor Eksternal

- (1) Faktor Keluarga, terkait dengan pola asuh orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi, perhatian orang tua terhadap pendidikan, serta latar belakang budaya keluarga.
- (2) Faktor Sekolah, mencakup metode pengajaran, kurikulum, interaksi guru-siswa, hubungan antar siswa, disiplin, sarana dan prasarana, waktu belajar, standar pembelajaran, kondisi fasilitas sekolah, metode belajar, dan pemberian tugas rumah.
- (3) Faktor Masyarakat, meliputi partisipasi siswa dalam kegiatan masyarakat, pengaruh media massa, pergaulan dengan teman sebaya, serta lingkungan sosial tempat tinggal.

Faktor-faktor tersebut dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang berbeda-beda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran

memegang peranan sentral dalam menentukan optimalisasi capaian akademis peserta didik.

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Media Pembelajaran

Dasar penggunaan media dalam pembelajaran dapat ditemukan dalam Al-Qur'an, sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:

"(Kami mengutus mereka) dengan membawa bukti-bukti yang nyata (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menjelaskan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka berpikir."

Ayat ini menekankan pentingnya memanfaatkan akal dan kreativitas yang dianugerahkan Allah kepada manusia. Dalam konteks pembelajaran, guru dianjurkan menciptakan suasana kelas yang aktif, mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Salah satu upaya inovatif yang dapat dilakukan pendidik adalah melalui pengembangan media pembelajaran. Media ini berperan penting sebagai sarana dan sumber belajar, membantu penyampaian materi secara lebih efektif.

Sejalan dengan pesan Surah An-Nahl, guru perlu mengoptimalkan kreativitasnya dalam merancang media pembelajaran. Guru dituntut mampu berinovasi dengan memadukan beragam metode dan media agar proses belajar-mengajar lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa.

Selain itu, penerapan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan perkembangan spiritual dan religius siswa, karena

aspek ini merupakan inti tujuan pendidikan. Tanpa memahami kondisi mental dan kemampuan berpikir anak, guru akan kesulitan mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya:

"Serulah manusia ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta berdebatlah dengan cara terbaik. Sesungguhnya Tuhanmu paling mengetahui siapa yang tersesat dan siapa yang mendapat petunjuk."

Ayat ini relevan dengan praktik pendidikan, khususnya penggunaan media pembelajaran. Allah SWT menekankan pentingnya hikmah (kebijaksanaan), mau'izhah hasanah (nasihat yang baik), dan mujadalah billati hiya ahsan (dialog dengan cara terbaik) dalam membimbing manusia.

Dalam pendidikan, guru diharapkan bijaksana dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik. Media bukan sekadar alat visual atau teknologi, tetapi sarana untuk menyentuh dimensi moral dan spiritual siswa.

Dengan "hikmah", guru dituntut untuk memilih media yang tepat, sesuai dengan usia, kemampuan berpikir, dan kebutuhan peserta didik. Dengan "mau'izhah hasanah", guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan kebaikan, nilai-nilai akhlak, dan spiritualitas dengan cara yang lembut dan menyenangkan. Sedangkan dengan "mujadalah billati hiya ahsan", guru harus mampu

menggunakan media untuk membangun dialog yang sehat, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menghargai perbedaan pendapat dengan cara yang santun.

2. Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Islam dalam Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila

- a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia.

Pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam merupakan strategi yang efektif untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi pertama: “Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia”. Profil Pelajar Pancasila sendiri merupakan kerangka nasional yang menekankan pengembangan siswa menjadi pribadi yang berintegritas, mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan mampu bekerja sama, dengan dasar spiritual dan moral yang kuat. Nilai-nilai Islam seperti iman, takwa, dan akhlak mulia dijadikan pijakan utama dalam mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Pelaksanaan pendidikan ini dilakukan melalui pembiasaan rutin, pemberian contoh dari guru, serta pembelajaran yang terstruktur, sehingga tidak hanya membentuk perilaku, tetapi juga menumbuhkan kesadaran spiritual dan tanggung jawab sebagai hamba Allah.

b. Kebinekaan Global

Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Islam juga berperan penting dalam membentuk dimensi “Berkebinekaan Global” pada Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan sikap toleransi, penghormatan terhadap perbedaan, solidaritas, dan persatuan dalam keberagaman. Nilai-nilai seperti ukhuwah (persaudaraan), tasamuh (toleransi), dan ihsan (berbuat baik) dijadikan dasar, yang diterapkan melalui kebiasaan sehari-hari dan teladan guru untuk membentuk siswa yang memiliki integritas dan mampu berkontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa.

c. Bergotong Royong

Penerapan pendidikan karakter berbasis nilai Islam juga efektif dalam menumbuhkan dimensi “Gotong Royong”, yang menekankan kerja sama, kepedulian sosial, dan solidaritas. Nilai-nilai seperti ta’awun (tolong-menolong), ihsan (berbuat baik), dan amar ma’ruf nahi munkar (mengajak kebaikan dan mencegah kemungkaran) menjadi pijakan utama, diterapkan melalui kegiatan sehari-hari untuk membentuk siswa yang mandiri, bertanggung jawab, dan mampu memberikan kontribusi nyata bagi lingkungan masyarakat.

d. Mandiri

Dimensi “Mandiri” pada Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan tanggung jawab, percaya diri, dan inisiatif, dapat diwujudkan melalui pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Nilai-nilai seperti istiqamah (konsistensi), tawakkal (berserah diri

kepada Allah sambil berusaha), dan amar ma'ruf nahi munkar dijadikan fondasi, diintegrasikan ke dalam rutinitas harian agar siswa mampu bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya.

e. Bernalar Kritis

Pendidikan karakter berbasis nilai Islam juga mendukung pengembangan kemampuan “Bernalar Kritis”, yang meliputi berpikir logis, analitis, dan mampu memecahkan masalah. Nilai-nilai seperti ijtihad (berpikir mandiri), tafakkur (renungan mendalam), dan talab al-ilm (mencari ilmu) dijadikan dasar, diterapkan dalam kegiatan sehari-hari untuk menghasilkan siswa yang kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab.

f. Kreatif

Dalam konteks pendidikan karakter berbasis nilai Islam, kreativitas merujuk pada kemampuan siswa untuk berpikir inovatif, menciptakan ide-ide baru, dan menyelesaikan masalah dengan cara yang unik. Kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berarti siswa tidak hanya memahami nilai-nilai dan prinsip Pancasila, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang konstruktif dan orisinal. Hal ini mencakup kemampuan berkolaborasi, beradaptasi dengan situasi yang berbeda, dan mengambil inisiatif dalam mengembangkan kegiatan atau proyek yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila,

seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan sosial, dengan tetap berlandaskan ajaran Islam.³⁸

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pendidikan, peran pendidik tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga mencakup tanggung jawab untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di MIN 2 Kota Malang, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pola Hidup Gotong Royong masih menghadapi beberapa kendala. Meskipun guru telah memanfaatkan media seperti video pembelajaran dari *YouTube*, beberapa siswa masih menunjukkan kurangnya fokus, mudah bosan, dan belum sepenuhnya memahami nilai-nilai gotong royong yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami materi sekaligus menumbuhkan motivasi dan karakter yang diharapkan. Oleh karena itu,

³⁸ Ayka Aziz and Uswatun Hasanah, 'Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aqidah Dan Akhlak Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila Adalah Panduan Atau Pedoman Yang Dapat Digunakan Dalam Merancang Proses Pembelajaran Yang Mengintegrasikan Keyakinan Agama, Moral, Dan Nilai-Nilai Pancasila. Berikut A', *Journal of Education and Learning Sciences*, 2.2 (2022), 1–14.

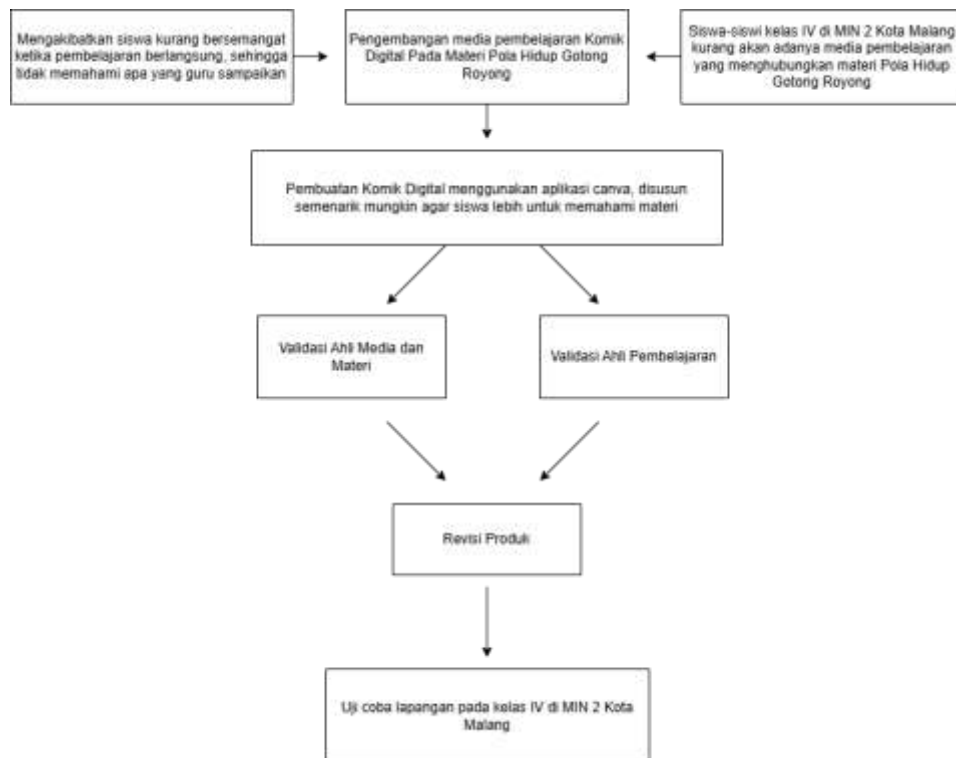
diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, meningkatkan partisipasi aktif, dan mempermudah pemahaman materi.

Salah satu media yang dinilai sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah komik digital. Komik digital menggabungkan unsur teks, gambar, dan alur cerita yang menarik serta dekat dengan kehidupan anak-anak. Media ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Cerita bergambar yang disajikan membantu siswa memahami nilai-nilai gotong royong di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat secara lebih konkret. Selain itu, komik digital juga mampu menumbuhkan imajinasi, kreativitas, dan semangat belajar siswa karena dikemas dengan gaya bahasa sederhana dan ilustrasi yang menarik.

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru dapat menggunakan komik sebagai sarana berdiskusi, memancing pertanyaan, dan menggali pendapat siswa tentang isi cerita. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep gotong royong secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap peduli, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena menggabungkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi Pola Hidup Gotong Royong merupakan langkah inovatif untuk menjawab permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter gotong royong sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Dengan pendekatan yang menarik dan kontekstual, komik digital menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, inspiratif, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik masa kini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian, sedangkan pendekatan kualitatif memanfaatkan instrumen penelitian guna memperoleh informasi yang lebih mendalam dan komprehensif. Jenis penelitian ini menitikberatkan pada proses pengembangan serta penilaian kelayakan produk berupa media pembelajaran. Pelaksanaan penelitian mengikuti model *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang meliputi lima tahap utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.³⁹

Research and Development (R&D) merupakan jenis penelitian yang memiliki karakteristik dan tujuan khusus. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, sistematis, terencana, dan dapat diukur keberhasilannya. Proses R&D mencakup serangkaian langkah yang panjang untuk menguji, mengembangkan, dan menerapkan temuan baru secara praktis. Tujuan utama dari penelitian R&D adalah menghasilkan produk atau solusi yang aplikatif, bermanfaat secara langsung, dan dapat diterapkan dalam praktik operasional. Dengan demikian, penelitian ini fokus pada berbagai permasalahan, tantangan, kebutuhan, potensi, serta tuntutan nyata yang

³⁹ Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE*, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia, 2009, LIII.

muncul dalam bidang pendidikan, industri, bisnis, maupun masyarakat secara umum.

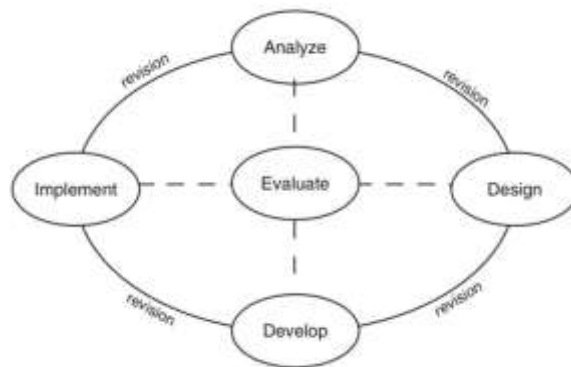
B. Model Desain Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), dengan tujuan utama menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis PDF. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena dianggap paling sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Model ADDIE memiliki beberapa keunggulan, antara lain: dapat dijadikan dasar dalam melakukan perubahan atau peningkatan terhadap sistem pembelajaran, memiliki tahapan yang sistematis, dan memungkinkan adanya proses evaluasi atau penilaian dari para ahli sebelum produk diimplementasikan.

Dengan demikian, revisi dan validasi dapat dilakukan terlebih dahulu sesuai dengan masukan atau rekomendasi dari para ahli agar produk yang dihasilkan lebih layak dan efektif digunakan. Pada tahap pengembangan, seluruh elemen media disusun dan dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain agar produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dalam model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penjelasan lebih detail mengenai masing-masing tahap dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE

1. *Analysis (Analisis)*

Pada tahap awal, peneliti melakukan identifikasi terhadap berbagai kebutuhan yang bertujuan untuk menemukan permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dari hasil identifikasi tersebut, dapat diketahui kebutuhan yang mendasari perlunya pengembangan media pembelajaran. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap analisis meliputi:

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang aktif serta mendorong motivasi siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, sebelum mengembangkan sebuah media, diperlukan analisis kebutuhan agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di lapangan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran di MIN 2 Kota Malang, khususnya pada mata pelajaran PPKn kelas IV dengan materi Pola Hidup Gotong Royong, ditemukan bahwa sekolah sebenarnya telah menggunakan variasi media pembelajaran. Namun, media yang sering digunakan masih terbatas pada video pembelajaran dari YouTube. Meskipun media tersebut sudah diterapkan, kenyataannya masih banyak siswa yang menunjukkan tanda-tanda kebosanan, mengantuk, dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, termasuk dalam memahami nilai-nilai gotong royong yang seharusnya menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari.

b. Analisis Kebutuhan Media

Analisis kebutuhan media dilakukan untuk memastikan media pembelajaran dapat mendukung keberhasilan produk yang dikembangkan. Beberapa aspek yang diperhatikan dalam tahap ini antara lain:

1) Isi Materi Pembelajaran

Materi yang bersifat konkret maupun abstrak, seperti nilai kebersamaan dan tanggung jawab dalam gotong royong, memerlukan media bantu agar lebih mudah dipahami siswa. Komik digital diharapkan dapat menyajikan visualisasi cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga nilai-

nilai tersebut dapat tersampaikan dengan jelas dan menyenangkan.

2) Kemudahan Penggunaan

Media yang dikembangkan harus mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Komik digital dapat dijalankan melalui laptop atau komputer dan ditampilkan menggunakan proyektor di kelas. Siswa hanya perlu mengikuti alur cerita dan instruksi yang ditampilkan dalam komik selama proses pembelajaran.

3) Keterampilan Guru

Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran menggunakan media ini. Komik digital membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan kreatif selama belajar.

4) Efisiensi Waktu

Media komik digital dirancang agar penggunaan waktunya optimal, yaitu sekitar 2 x 35 menit per pertemuan. Dalam waktu tersebut, siswa dapat menikmati cerita, memahami materi, dan mengerjakan latihan yang disediakan.

5) Kesesuaian Materi dan Soal

Komik digital memuat cerita, dialog, dan latihan soal yang disesuaikan dengan kemampuan serta tingkat berpikir siswa sekolah dasar. Seluruh isi disusun secara menarik dan

kontekstual agar siswa mudah memahami nilai-nilai gotong royong yang ingin ditanamkan melalui cerita.

2. Design (Desain)

Setelah tahap analisis selesai, langkah berikutnya adalah tahap desain atau perancangan produk, yang mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Desain Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media komik digital. Perancangan dilakukan dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka, di mana fokus pembelajaran adalah pencapaian kompetensi esensial dan penguatan karakter peserta didik melalui Profil Pelajar Pancasila.

Desain pembelajaran meliputi penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), modul ajar, dan perencanaan kegiatan belajar yang berpusat pada siswa. Rencana ini juga mencakup pemilihan media, sumber belajar, serta bentuk asesmen yang sesuai agar proses belajar menjadi aktif, bermakna, dan kontekstual. Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam desain pembelajaran adalah:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) pada mata pelajaran PPKn Fase B (kelas IV SD/MI), yaitu agar peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-

hari. Tujuan ini menjadi pedoman dalam merancang isi dan alur cerita pada komik digital, sehingga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan karakter dan kompetensi sosial siswa.

2) Materi Pembelajaran

Materi yang dikembangkan dalam komik digital berfokus pada Pola Hidup Gotong Royong, termasuk dalam nilai-nilai Pancasila dan kehidupan bermasyarakat. Materi disusun dalam bentuk cerita bergambar yang merefleksikan situasi nyata di sekolah maupun lingkungan masyarakat, sehingga siswa dapat mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari.

3) Metode Pembelajaran

Pembelajaran dirancang menggunakan metode yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, seperti diskusi kelompok, pengamatan, tanya jawab, dan penugasan reflektif. Dengan metode ini, siswa tidak hanya membaca cerita komik, tetapi juga diajak untuk menganalisis, berdiskusi, dan menerapkan nilai gotong royong dalam kegiatan nyata di kelas maupun lingkungan sekitar.

4) Evaluasi atau Asesmen Pembelajaran

Penilaian dilakukan secara autentik sesuai prinsip Kurikulum Merdeka, meliputi asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif. Penilaian mencakup tiga aspek utama, yaitu sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik), dan pengetahuan

(kognitif). Hasil penilaian digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa sekaligus memberikan umpan balik bagi guru dan siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran.

b. Desain Media

Tahap desain media meliputi proses perancangan bentuk dan tampilan komik digital yang akan dikembangkan. Komik digital ini dirancang sesuai prinsip Kurikulum Merdeka, yaitu menghadirkan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi peserta didik. Langkah-langkah dalam tahap desain media dijelaskan sebagai berikut:

1) Panel Layout (*Storyboard*)

Storyboard dibuat untuk merancang alur cerita, adegan, dan dialog antar tokoh yang menggambarkan perilaku gotong royong di sekolah maupun masyarakat. Cerita disusun secara sistematis mulai dari pengenalan tokoh, munculnya konflik, hingga penyelesaian masalah, dengan pesan moral yang sejalan dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan berakhlak mulia. *Storyboard* ini berfungsi sebagai panduan agar alur cerita mudah dipahami oleh siswa.

2) Perancangan Tampilan

Aspek visual komik digital dirancang agar menarik dan ramah anak. Penggunaan warna, jenis huruf, dan tata letak disesuaikan dengan usia siswa kelas IV untuk menarik perhatian dan memotivasi mereka dalam belajar. Tampilan visual yang

cerah dan sederhana memudahkan siswa memahami isi cerita sekaligus menimbulkan kesan menyenangkan selama proses pembelajaran.

3) Pemilihan Karakter

Karakter dalam komik dibuat berdasarkan kehidupan sehari-hari siswa di madrasah, termasuk tokoh teman sebaya, guru, dan lingkungan sekitar. Karakter utama dalam cerita merepresentasikan perilaku gotong royong yang diharapkan dimiliki siswa, seperti saling membantu, menghargai, dan bekerja sama. Pemilihan karakter yang dekat dengan dunia nyata anak mempermudah pemahaman pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Tabel 3. 1 Pemilihan Karakter Komik

Nama	Peran	Karakter
Bapak guru	Karakter Utama (Guru)	Bapak guru adalah tokoh utama perempuan yang cerdas dan antusias membagikan ilmu kepada murid-muridnya.
Siswa 1	Karakter Pendukung 1	Siswa satu ini adalah tokoh pendukung 1 dalam cerita yang mana akan sering bercakap-cakap dengan kak nala, ia sebagai anak yang baik, kritis, sering bertanya.
Siswa 2	Karakter Pendukung 2	Siswa kedua ini adalah tokoh pendukung dalam cerita sebagai anak yang suka jail dan bikin onar.

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mewujudkan desain komik yang telah dirancang sebelumnya. Proses pembuatan komik digital dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

a. *Recreating Comic (Pembuatan Komik)*

Tahap ini dimulai dengan pembuatan komik digital menggunakan aplikasi Canva. Aktivitas yang dilakukan meliputi pewarnaan, penambahan latar belakang (*background*), pengaturan teks (*typesetting*), serta penempatan elemen visual lainnya untuk menghasilkan tampilan komik yang menarik, komunikatif, dan mendukung pemahaman siswa.

b. Digitalisasi

Setelah komik selesai dibuat, tahap berikutnya adalah digitalisasi ke dalam format PDF. Komik disusun secara sistematis sesuai dengan alur pembelajaran yang telah dirancang, sehingga menghasilkan media komik digital yang siap digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Validasi

Tahap validasi bertujuan menilai kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Validasi ini melibatkan tiga pihak, yaitu ahli materi, ahli media, dan guru sebagai ahli pembelajaran. Setiap pihak memberikan penilaian, komentar, serta saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas media komik digital.

1) Ahli Materi

Ahli materi dipilih berdasarkan kompetensi di bidang pendidikan, khususnya yang relevan dengan isi komik. Peran mereka adalah memberikan evaluasi, masukan, dan saran agar materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kaidah ilmiah.

2) Ahli Media

Ahli media adalah individu yang memiliki keahlian dalam desain dan pengembangan media pembelajaran. Tugasnya menilai aspek visual, keterbacaan, serta efektivitas media dalam mendukung proses belajar siswa.

3) Ahli Pembelajaran (Guru)

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah guru PPKn kelas IV di MIN 2 Kota Malang. Guru berperan dalam menguji penerapan media komik digital di kelas dan menilai kelayakan serta efektivitasnya dalam pembelajaran.

4) Revisi

Tahap terakhir adalah melakukan revisi berdasarkan hasil penilaian, saran, dan masukan dari para validator. Revisi ini bertujuan agar media komik digital yang dikembangkan menjadi lebih layak, menarik, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan media komik digital dalam pembelajaran

Pendidikan Pancasila, yang telah dirancang berdasarkan hasil identifikasi awal di MIN 2 Kota Malang. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas dan penerapan media komik digital dalam proses belajar, khususnya pada materi Pola Hidup Gotong Royong, serta untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti akan menilai dan membandingkan hasil pembelajaran yang telah dicapai dengan mengukur tingkat efektivitas media komik digital. Penilaian ini dilakukan melalui penelitian yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sejauh mana media komik digital mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Prosedur penelitian dapat dilihat pada bagan berikut:

D. Uji Coba Produk

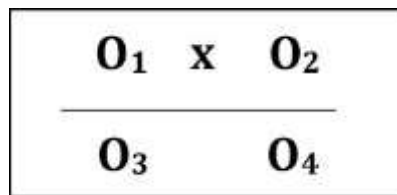
Uji coba produk merupakan tahap penting dalam proses pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai dibuat. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh data yang valid dan akurat sebagai dasar dalam melakukan revisi atau penyempurnaan produk, sekaligus menilai efektivitas dan efisiensi media yang telah dikembangkan.

1. Desain Ujian Coba Produk

Berdasarkan desain uji coba, peneliti melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain uji coba yakni, *Quasi Eksperimental Design* pada kelas IV MIN 2 Kota Malang. Design uji coba yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design* Rancangan desain uji coba ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. 2 Non-Equivalent Control Group Design

O_1 : Pretest kelas eksperimen

O_2 : Posttest kelas eksperimen

O_3 : Pretest kelas kontrol

O_4 : Posttest kelas kontrol

X : Perlakuan (treatment) pada kelas eksperimen

— : Kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus

b. Tahap Konsultasi

- 1) Dosen pembimbing meninjau media yang dikembangkan dan memberikan komentar, arahan, serta saran perbaikan.
- 2) Peneliti melakukan revisi dan penyempurnaan media sesuai masukan dari dosen pembimbing.

c. Tahap Validasi Ahli

Tahap ini meliputi beberapa langkah:

- 1) Ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran (guru) memberikan penilaian, komentar, serta saran konstruktif terhadap media yang dikembangkan.
- 2) Peneliti menganalisis data hasil penilaian dari para ahli.
- 3) Berdasarkan hasil analisis, peneliti melakukan revisi atau penyempurnaan media sesuai masukan, kritik, dan saran yang diterima.

d. Tahap Uji Coba Lapangan

- 1) Mengamati peserta didik selama penggunaan media hasil pengembangan.
- 2) Peserta didik memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang digunakan.
- 3) Peneliti menganalisis data hasil uji coba untuk menilai efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan media komik digital pada materi Pola Hidup Gotong Royong ini, populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV di MIN 2 Kota Malang pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan observasi awal, sekolah telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas pada video dari YouTube. Meskipun media tersebut membantu penyampaian materi, banyak siswa tetap merasa bosan,

mengantuk, dan kurang fokus, sehingga pemahaman mereka terhadap materi, khususnya tentang pola hidup gotong royong, belum optimal.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik digital sebagai alternatif yang lebih menarik dan interaktif, bertujuan meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa. Subjek uji coba yang digunakan adalah peserta didik kelas IV MIN 2 Kota Malang, dengan karakteristik yang representatif untuk mewakili populasi. Pemilihan subjek ini bertujuan agar hasil pengembangan media dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

E. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif:

1. Data Kuantitatif, difokuskan pada hasil tes pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan angket dari ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, serta peserta didik sebagai sumber data untuk menilai tingkat efektivitas dan kelayakan media komik digital yang dikembangkan.
2. Data Kualitatif, diperoleh dari hasil deskriptif angket dan wawancara terkait efektivitas penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Data ini dikumpulkan dari perspektif ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, maupun peserta didik.

Dalam pelaksanaan penelitian, diperlukan objektivitas serta kemampuan peneliti untuk berpikir logis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, di mana data yang diperoleh dianalisis dan diinterpretasikan secara menyeluruh. Hasil analisis diharapkan memberikan gambaran mengenai kondisi yang terjadi serta alasan yang mendasari keadaan tersebut.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi:

1. Pedoman wawancara
2. Observasi langsung
3. Kuesioner (angket)
4. Tes Pre-Test dan Post-Test
5. Dokumentasi pendukung

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, antara lain:

1. Observasi

Teknik observasi yang diterapkan adalah partisipatif, di mana peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek yang diamati sebagai sumber data. Peneliti mengumpulkan informasi dengan mengamati secara langsung situasi kelas selama

pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena penggunaan media pembelajaran diharapkan mendukung efektivitas proses belajar mengajar.

2. Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait kondisi dan permasalahan pembelajaran. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Pancasila kelas IV di MIN 2 Kota Malang. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran serta mengetahui kebutuhan peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran tersebut.

3. Kuesioner (angket)

Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam bentuk survei untuk mengetahui pendapat responden mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil kuesioner berbentuk skala penilaian dengan nilai tertentu sesuai persepsi responden, yang digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas model pembelajaran yang diterapkan. Angket ini akan disebarkan kepada responden yang telah ditentukan agar diperoleh data yang relevan dan representatif.

a. Angket Validasi Ahli Media.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk angket validasi media pembelajaran:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No
1.	Kelayakan	1) Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran.	1
		2) Daya tarik media untuk meningkatkan minat baca dan rasa ingin tahu.	2
		3) Kelengkapan unsur gambar yang sesuai dengan materi yang ingin dicapai.	3
2.	Kebahasaan	4) Penyampaian materi Pendidikan Pancasila sesuai kaidah yang berlaku.	4
		5) Bersifat komunikatif.	5
		6) Kesesuaian antara materi dan ilustrasi dalam media komik digital.	6
3.	Kegrafikan	7) Kualitas gambar dan ilustrasi jelas serta baik.	7
		8) Kesesuaian warna dengan penyajian materi.	8
		9) Menarik perhatian (<i>eye catching</i>).	9
		10) Teks atau tulisan mudah dibaca.	10

b. Angket Validasi Ahli Materi.

Berikut adalah rincian instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk angket validasi oleh ahli materi:

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No
1.	Tampilan	1) Daya tarik tampilan media.	1
		2) Kejelasan gambar pada media.	2
		3) Kejelasan jenis dan ukuran teks.	3
		4) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4

2.	Isi	5) Kemudahan penggunaan media. 6) Kejelasan petunjuk penggunaan media. 7) Kemudahan akses terhadap media.	5 6 7
3.	Pembelajaran	8) Membantu siswa belajar secara mandiri. 9) Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP). 10) Meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu siswa.	8 9 10

c. Angket Validasi Ahli Pelajaran

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk angket validasi oleh ahli pembelajaran:

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No
1.	Aspek kelayakan isi/materi	1) Materi sesuai ccapaian pembelajaran 2) Materi sesuai tujuan pembelajaran 3) Materi akurat dan konsep disajikan dengan tepat. 4) Kedalaman materi sesuai tingkat siswa MI. 5) Materi selaras dengan tema Pendidikan Pancasila tentang Pola Hidup Gotong Royong. 6) Materi mengacu pada nilai karakter (kerjasama, tanggung jawab dll). 7) Contoh materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. 8) Alur penyajian materi tersusun sistematis dan runtut.	1 2 3 4 5 6 7 8

2.	Aspek bahasa dan keterbacaan	1) Bahasa mudah dipahami siswa SD. 2) Kalimat dan narasi jelas. 3) Tata bahasa dan ejaan yang sesuai kaidah. 4) Bahasa komunikatif dan menarik.	1 2 3 4
3.	Aspek penyajian	1) Materi disajikan secara lengkap dan jelas. 2) Media komik membantu pemahaman. 3) Penyajian mendukung pembelajaran aktif. 4) Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1 2 3 4
4.	Aspek evaluasi pembelajaran	1) Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2) Soal sesuai tingkat kognitif siswa MI.	1 2

d. Angket Respon Siswa.

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk angket respon peserta didik:

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	No
1.	Tampilan	1) Daya tarik tampilan media. 2) Kejelasan gambar yang ditampilkan. 3) Kejelasan jenis dan ukuran teks. 4) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	1 2 3 4
2.	Penggunaan	5) Kemudahan dalam penggunaan media. 6) Kejelasan petunjuk penggunaan media. 7) Kemudahan akses media.	5 6 7
3.	Pemanfaatan	8) Membantu siswa belajar secara mandiri. 9) Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	8 9 10

		10) Meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu siswa.	
--	--	---	--

4. *Pre-Test* dan *Post-Test* Group Desain

Dalam pelaksanaan eksperimen, langkah awal yang dilakukan adalah pemberian pre-test kepada responden. Pre-test berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai kondisi awal dan karakteristik peserta sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Tahap ini membantu peneliti memahami tingkat kesiapan serta kemampuan awal responden sebelum menggunakan produk yang akan diuji.

Setelah pre-test dilaksanakan dan peserta memenuhi kriteria yang ditetapkan, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba produk. Selanjutnya, post-test diberikan untuk mengevaluasi kemampuan peserta setelah menggunakan media atau produk yang dikembangkan. Hasil post-test kemudian dibandingkan dengan hasil pre-test untuk menilai adanya perubahan dan menentukan tingkat efektivitas media atau produk yang diuji.

5. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam bentuk visual, seperti gambar atau data yang menjadi bukti kegiatan penelitian. Dokumentasi ini mencakup rekaman aktivitas selama proses penelitian, hasil pre-test dan post-test, tanggapan siswa melalui angket, serta bukti pendukung lainnya yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

H. Analisis Efektivitas Produk

Dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang”, analisis data dilakukan dengan beberapa teknik, sebagai berikut:

1. Analisis Validitas

Analisis validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memenuhi standar keabsahan dan kelayakan. Penilaian dilakukan melalui angket yang diberikan kepada para ahli (validator) untuk memperoleh masukan terkait berbagai aspek produk. Instrumen penilaian menggunakan skala Likert dengan empat kategori respons yang mencerminkan tingkat kesesuaian atau kelayakan media, yaitu:

Tabel 3. 6 Kriteria Skor Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup Baik (CB)	2
Kurang Baik (KB)	1

Skor yang diperoleh dari para validator kemudian diolah menggunakan rumus skala Likert, lalu disesuaikan dengan tabel kriteria kelayakan produk berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total skor dari validator atau responden

Σx_i = Jumlah skor ideal

Setelah itu, hasil skor yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria dan kelayakan.

Tabel 3. 7 Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Presentase	Tingkat Validitas	Keterangan
81-100%	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu direvisi
61-80%	Valid	Layak, tidak perlu direvisi
41-60%	Cukup Valid	Kurang layak, perlu direvisi
21-40%	Kurang Valid	Tidak layak, perlu direvisi
0%<20%	Tidak Valid	Sangat tidak layak, perlu direvisi

Tabel 3.7 merupakan kriteria tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan produk yang dikembangkan, produk dikatakan layak apabila memenuhi pencapaian dan kualitas kelayakan.

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Media yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang diukur melalui instrumen pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum penggunaan media untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah penerapan media pembelajaran untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan *Uji Independent Sample T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam

menentukannya, terdapat dasar pengambilan keputusan *Uji Independent Sample T-Test* sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Prosedur Pengembangan

Pengembangan produk media pembelajaran komik digital guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Kota Malang diujicobakan kepada 27 siswa kelas empat. Produk yang dihasilkan yakni komik digital berbentuk PDF berisi cerita tentang gotong royong dengan ilustrasi yang menarik.

Dalam penelitian komik digital ini menggunakan metode *research and development (RnD)*. Dengan model ADDIE, pada model ADDIE terdapat lima langkah dalam proses pengembangannya yakni sebagai berikut (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap *Analyze* (analisis), peneliti melakukan kegiatan observasi awal di MIN 2 Kota Malang dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Kegiatan observasi dilakukan melalui wawancara bersama guru kelas guna mengetahui kondisi pembelajaran, penggunaan media yang digunakan, serta kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran dan kebutuhan siswa yang perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menarik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti kemudian mengembangkan media pembelajaran berupa

komik digital sebagai solusi untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap *Design* (perancangan), peneliti mulai menyusun dan merancang berbagai komponen yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital. Pada tahap ini, peneliti membuat konsep cerita yang disesuaikan dengan karakter tokoh dan materi pembelajaran agar isi komik dapat menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, proses desain komik dilakukan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk mempermudah pembuatan tampilan visual komik. Peneliti juga menentukan nama-nama tokoh yang akan digunakan dalam cerita, menentukan judul komik yang sesuai dengan isi materi, serta mengatur ukuran komik, pemilihan warna, jenis dan ukuran teks, hingga jumlah halaman yang akan digunakan dalam buku komik digital tersebut. Seluruh rancangan tersebut disusun secara sistematis agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap *Development*, peneliti membuat komik digital sesuai dengan apa yang dirancang pada tahap desain, dengan sudah ada rancangan sebelumnya, sehingga mempermudah peneliti dalam membuat produk komik digital. Dalam proses ini tidak terlalu banyak kendala, hanya saja cukup lama menentukan dan menempatkan elemen yang cocok dan sesuai dengan isi cerita. Selama proses pengembangan berlangsung, peneliti tidak mengalami kendala yang terlalu berarti. Namun, peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menentukan serta menempatkan elemen-elemen desain yang sesuai agar tampilan komik lebih menarik dan selaras

dengan alur cerita yang disajikan. Pemilihan elemen visual yang tepat dilakukan agar isi komik mudah dipahami oleh siswa dan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tahap *Implementation*, peneliti melakukan uji validitas terhadap *komik digital*. Uji validitas ini melibatkan tiga validator, yaitu Bapak Ahmad Makki, M.Pd. sebagai validator ahli media, Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd. sebagai validator ahli materi, Ibu Retno Reriningsih, S.Pd. sebagai validator ahli pembelajaran. Setelah dilakukan proses validasi dan produk dinyatakan layak dengan melakukan beberapa revisi yang diusulkan oleh validator, selanjutnya produk tersebut diuji cobakan kepada 27 siswa kelas empat.

Tahap *Evaluation*, peneliti melakukan perbaikan pada komik digital sesuai dengan arahan dari tiga validator ahli. Tidak terlalu banyak revisi dari media pembelajaran komik digital, mengganti kuis yang ada didalam komik yang semula kuisnya tertulis diganti menjadi bentuk link yang mengarah pada quiziz, memperbaiki jawaban soal pretest dan posttest menjadi jawaban yang lebih mengecoh dan membuat siswa lebih berfikir kritis, mengurutkan jawaban dari yang panjang ke yang pendek atau sebaliknya.

1. Bagian Pendahuluan Komik Digital

a. Bagian Cover Komik Digital



Gambar 4. 1 Cover Komik Digital

b. Bagian Kata Pengantar Komik Digital



Gambar 4. 2 Kata Pengantar Komik Digital

c. Bagian Daftar Isi Komik Digital



Gambar 4. 3 Daftar Isi Komik Digital

d. Bagian Petunjuk Penggunaan Komik Digital



Gambar 4. 4 Petunjuk Penggunaan Komik Digital

e. Bagian Tujuan dan Capaian Pembelajaran Komik Digital

Tujuan	Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran
Mengetahui definisi gotong royong	Mengetahui definisi gotong royong	Mengetahui definisi gotong royong
Mengetahui manfaat gotong royong	Mengetahui manfaat gotong royong	Mengetahui manfaat gotong royong
Mengetahui cara melakukan gotong royong	Mengetahui cara melakukan gotong royong	Mengetahui cara melakukan gotong royong
Mengetahui pentingnya gotong royong	Mengetahui pentingnya gotong royong	Mengetahui pentingnya gotong royong

Gambar 4. 5 Tujuan dan Capaian Pembelajaran

2. Bagian Isi Materi dalam Komik Digital

a. Bagian Materi Pola Hidup Gotong Royong



Gambar 4. 6 Materi Pola Hidup Gotong Royong

b. Bagian Contoh Materi Pola Hidup Gotong Royong



Gambar 4. 7 Contoh Materi Pola Hidup Gotong Royong

c. Bagian Ice Breaking Pola Hidup Gotong Royong



Gambar 4. 8 Ice Breaking Pola Hidup Gotong Royong

3. Bagian Contoh Cerita Materi Komik Digital

a. Bagian Contoh Gotong Royong di Rumah

1) Bagian Cover Contoh Gotong Royong di Rumah



Gambar 4. 9 Cover Contoh Gotong Royong di Rumah

2) Bagian Tokoh Contoh Gotong Royong di Rumah



Gambar 4. 10 Tokoh Contoh Gotong Royong di Rumah

3) Bagian Dialog Contoh Gotong Royong di Rumah



Gambar 4. 11 Dialog Contoh Gotong Royong di Rumah



Gambar 4. 12 Dialog Contoh Gotong Royong di Rumah



Gambar 4. 13 Dialog Contoh Gotong Royong di Rumah

b. Bagian Contoh Gotong Royong di Sekolah

1) Bagian Cover Contoh Gotong Royong di Sekolah



Gambar 4. 14 Cover Contoh Gotong Royong di Sekolah

2) Bagian Tokoh Contoh Gotong Royong di Sekolah



Gambar 4. 15 Tokoh Contoh Gotong Royong di Sekolah

3) Bagian Dialog Contoh Gotong Royong di Sekolah



Gambar 4. 16 Bagian Dialog Contoh Gotong Royong di Sekolah



Gambar 4. 17 Bagian Dialog Contoh Gotong Royong di Sekolah



Gambar 4. 18 Dialog Contoh Gotong Royong di Sekolah

c. Bagian Gotong Royong di Lingkungan Sekitar

1) Bagian Cover Gotong Royong di Lingkungan Sekitar



Gambar 4. 19 Cover Gotong Royong di Lingkungan Sekitar

2) Bagian Tokoh Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar



Gambar 4. 20 Tokoh Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar

3) Bagian Dialog Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar



Gambar 4. 21 Dialog Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar



Gambar 4. 22 Dialog Contoh Gotong Royong di Lingkungan Sekitar

d. Bagian Evaluasi

1) Bagian Soal Evaluasi Quizizz



Gambar 4. 23 Soal Evaluasi Komik Digital

2) Bagian Lembar Refleksi



Gambar 4. 24 Lembar Refleksi Komik Digital

e. Bagian Profil Pengembang



Gambar 4. 25 Profil Pengembang

B. Penyajian dan Analisis Uji Produk

Nilai validasi diperoleh dari pada validator yang memiliki keahlian dalam bidang media, materi dan pembelajaran. Hasil dari proses validasi ini akan memberikan gambaran mengenai kelayakan produk untuk diuji cobakan kepada siswa kelas IV di MIN 2 Kota Malang.

1. Hasil Validasi Ahli Media

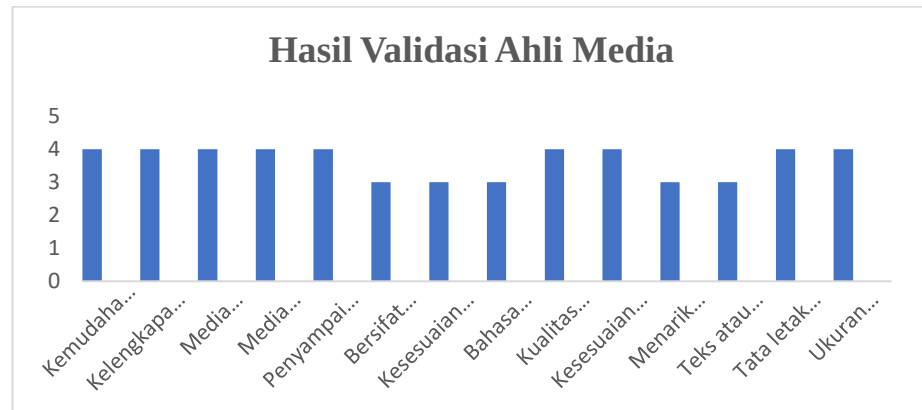
Validasi ahli media dalam pengembangan produk komik digital dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2026, dengan Bapak Ahmad Makki, M.Pd. sebagai validator ahli. Setiap poin dalam instrumen validasi mendapatkan nilai yang berbeda-beda, disertai beberapa saran. Berikut saran-saran tersebut:

Tabel 4. 1 Saran Validator Ahli Media

Saran Validator Ahli Media
Revisi cover agar lebih terlihat seperti komik, bukan seperti modul/buku.
Menambahkan pengenalan tokoh disetiap bagian contoh setelah cover.
Mengganti soal evaluasi yang ada didalam komik menjadi link yang mengarah ke <i>quizz</i> .

Mengganti lembar refleksi yang ada didalam komik menjadi link yang mengarah ke *google form*.

Profil pengembang diberi bio data singkat penulis berbentuk paragraf, mencantumkan sosial media atau email.



Gambar 4. 26 Hasil Validasi Ahli Media

Untuk lebih jelasnya, data diatas dapat dilihat pada lampiran 2.

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli media sebagai berikut,

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total skor dari validator atau responden

Σx_i = Jumlah skor ideal

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{51}{56} \times 100\%$$

$$P = 91,07$$

Berdasarkan data diatas, nilai validasi ahli media dengan rincian skor 4 sebanyak 9 instrumen dan skor 3 sebanyak 5 instrumen. Kemudian hasil dari presentase kelayakan adalah 91,07% yang dapat dibulatkan menjadi 91%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa

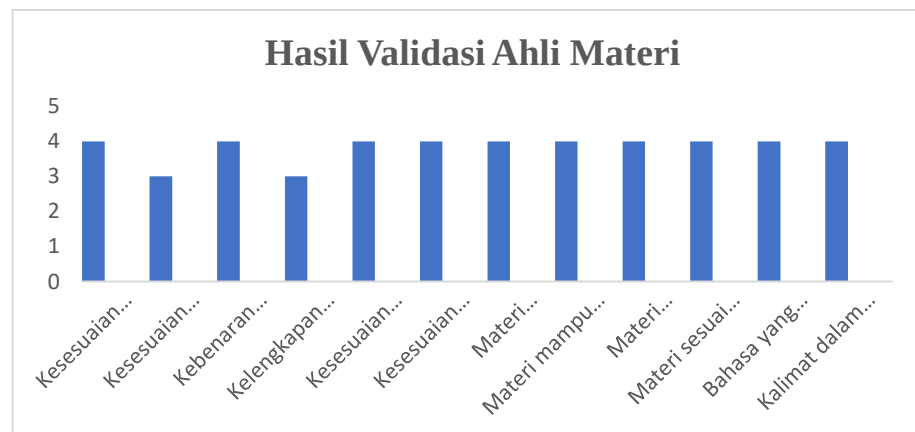
media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori tinggi sehingga layak digunakan.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli media untuk pengembangan produk komik digital dilaksanakan pada 26 Februari 2026, dengan Bapak Alfian Nur Azizi, M.Pd. sebagai validator ahli. Setiap poin dalam instrumen validasi mendapatkan nilai yang setara, disertai beberapa saran. Berikut saran-saran tersebut:

Tabel 4. 2 Saran Validator Ahli Materi

Saran Validator Ahli Materi
Menambahkan CP dan TP didalam tabel, ATP-nya dihapus.
Ubah istilah macam-macam gotong royong di rumah, di sekolah, di lingkungan sekitar dengan gotong royong di rumah, gotong royong di sekolah, gotong royong di lingkungan sekitar.



Gambar 4. 27 Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk lebih jelasnya, data diatas dapat dilihat pada lampiran 3.

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli materi sebagai berikut,

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total skor dari validator atau responden

Σx_i = Jumlah skor ideal

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{48} \times 100\%$$

$$P = 95,83\%$$

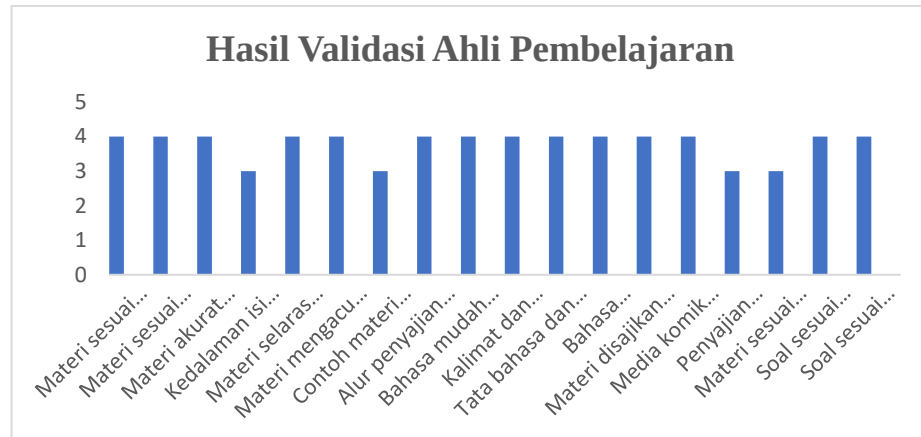
Berdasarkan data diatas, nilai validasi ahli materi dengan rincian skor 4 sebanyak 10 instrumen dan skor 3 sebanyak 2 instrumen. Kemudian hasil dari presentase kelayakan adalah 95,83% yang dapat dibulatkan menjadi 96%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori tinggi sehingga layak digunakan.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran pada pengembangan produk komik digital dilaksanakan pada 04 Maret 2026, dengan Ibu Retno Reriningsih, S.Pd. sebagai validator ahli setiap poin dalam instrumen validasi mendapatkan nilai yang tidak sama serta beberapa saran. Adapun sarannya sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Saran Validator Ahli Pembelajaran

Saran Validator Ahli Pembelajaran
Menambahkan LKPD yang menarik seperti diskusi kelompok atau mengerjakan soal.



Gambar 4. 28 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Untuk lebih jelasnya, data diatas dapat dilihat pada lampiran 3.

Terdapat perhitungan validitas dari validator ahli materi sebagai berikut,

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

Σx = Jumlah total skor dari validator atau responden

Σx_i = Jumlah skor ideal

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{72} \times 100\%$$

$$P = 95,83\%$$

Berdasarkan data diatas, nilai validasi ahli pembelajaran dengan rincian skor 4 sebanyak 14 instrumen dan skor 3 sebanyak 4 instrumen. Kemudian hasil dari presentase kelayakan adalah 95,83% yang dapat dibulatkan menjadi 96%, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori tinggi sehingga layak digunakan.

C. Revisi Produk

Pada tahap validasi produk yang dilakukan oleh para validator terdapat beberapa hal yang perlu direvisi oleh peneliti, sehingga produk dapat dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas empat MIN 2 Kota Malang.

Tabel 4. 4 Reverensi Ahli Media

No.	Poin Revisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Revisi cover agar lebih terlihat seperti komik, bukan seperti modul/buku.		
2.	Menambahkan pengenalan tokoh disetiap bagian contoh setelah cover.	Tidak Ada.	  
3.	Mengganti soal evaluasi yang ada didalam komik menjadi link yang mengarah ke quizz.		

			
4.	Mengganti lembar refleksi yang ada didalam komik menjadi link yang mengarah ke google form.		
5.	Profil pengembang diberi paragraf bio data singkat penulis berbentuk paragraf, mencantumkan sosial media atau email.		

Tabel 4. 5 Revisi Ahli Materi

No.	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Menambahkan CP dan TP didalam tabel, ATP-nya dihapus.		

2.	Ubah istilah macam-macam gotong royong di rumah, di sekolah, di lingkungan sekitar dengan gotong royong di rumah, gotong royong di sekolah, gotong royong di lingkungan sekitar.		
----	--	--	---

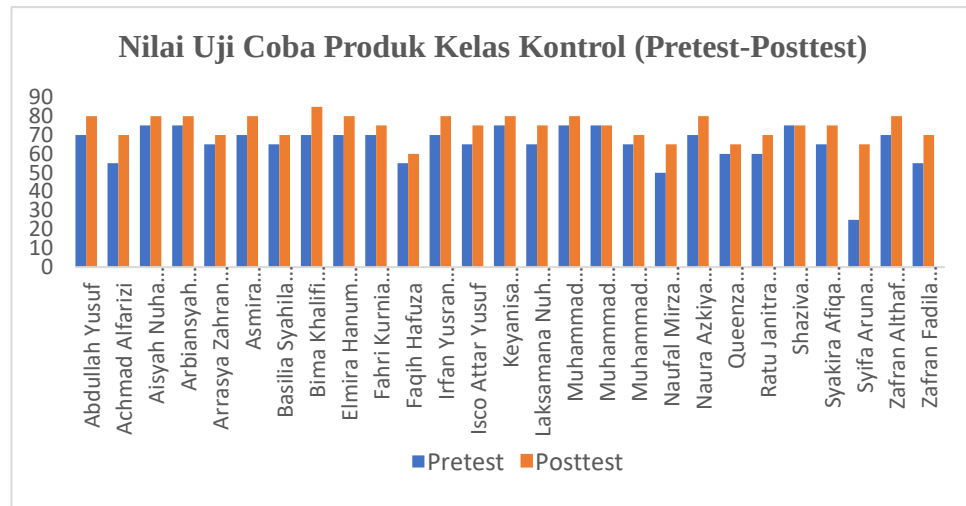
Tabel 4. 6 Revisi Ahli Pembelajaran

No.	Poin Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Menambahkan LKPD yang menarik seperti diskusi kelompok atau mengerjakan soal.	  	  

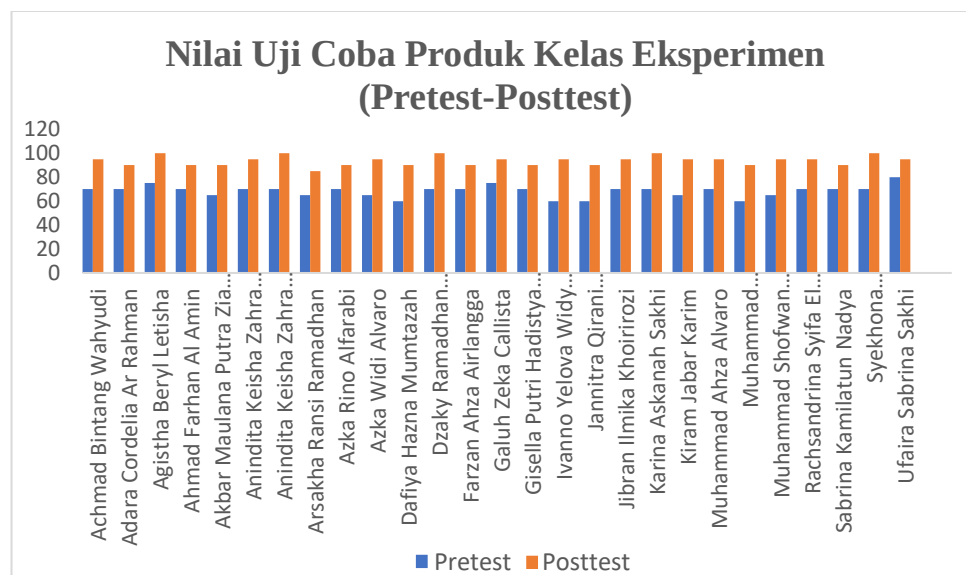
D. Hasil Uji Coba

Uji coba produk komik digital dengan memberikan soal pretest dan posttest. Nilai dari soal-soal tersebut yang nantinya menjadi hasil uji coba dari produk komik digital, hal itu dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan belajar peserta didik antara 4D (kelas kontrol) dan 4B

(kelas eksperimen) di MIN 2 Kota Malang. Berikut diagram nilai pretest dan posttest peserta didik kelas 4D (kelas kontrol) dan 4B (kelas eksperimen) MIN 2 Kota Malang:



Gambar 4. 29 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol



Gambar 4. 30 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Data diatas merupakan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas 4B (Kelas Eksperimen) dan 4D (Kelas Kontrol) MIN 2 Kota Malang sebanyak 27 siswa dimasing-masing kelas, total keseluruhan 54 siswa. Pada

kelas kontrol nilai terendah *pretest* siswa 25 dan tertingginya 75, sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol berada pada angka 60 dan tertinggi 85. Pada kelas eksperimen nilai terendah *pretest* siswa 85 dan tertinggi 80, sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen berada pada angka 85 dan tertinggi 100. Untuk lebih jelasnya, data tersebut bisa dilihat dilampiran 5 dan 6.

Untuk mengetahui keefektifan media komik digital dengan cara menghitung hasil nilai *posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan *Uji Independent Sample T-Test*, adapun yang diperoleh peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS menunjukkan hasil sebagai berikut:

T-Test

[Detailed]

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Posttest_Kontrol	27	74.44	6.253	1.964
	Posttest_Eksperimen	27	93.70	8.767	1.691

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances						t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
	Equal variances assumed	.001	.975	-3.457	52	.001	-7.963	2.303	-12.585	-3.341
	Equal variances not assumed			-3.457	51.885	.001	-7.963	2.303	-12.585	-3.341

Gambar 4. 31 Hasil Uji Independent Sample T-Test

Berdasarkan hasil *Uji Independent Sample T-Test* pada nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh data bahwa jumlah sampel masing-masing kelas sebanyak 27 siswa. Nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 74.44 dengan standar deviasi 6.253, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 93.70 dengan standar deviasi

4.065. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 93,70 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,44, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Perbedaan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Penyajian materi melalui komik digital yang memadukan gambar, cerita, dan dialog membuat siswa lebih fokus serta lebih mudah memahami isi pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran biasa.

Nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Pengembangan Komik Digital

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui media, pesan pembelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik sehingga mampu merangsang perhatian, pemikiran, dan minat belajar siswa. Pada dasarnya, proses pembelajaran merupakan suatu bentuk komunikasi, sehingga pemilihan media yang tepat akan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam pengembangan media pembelajaran komik digital, desain maupun isi media harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan materi pola hidup gotong royong. Oleh karena itu, keterlibatan ahli media dan ahli materi sangat diperlukan agar media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memuat gambar dan cerita yang menarik. Komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai karena mampu meningkatkan minat baca, motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi pola hidup gotong royong dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan penelitian (Sundari & Rahmahwati, 2020) pada jurnal Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar

pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang dituliskan Aliya, Ani dan Rana, hasil belajar PPKn siswa rendah dikarenakan pembuatan materi pembelajaran yang menarik oleh guru sulit dan menjadi penunjang pembelajaran agar siswa bisa mencerna materi pembelajaran yang diterangkan guru.⁴⁰ Adanya media pembelajaran komik digital ini diharapkan dapat membantu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi pada proses pembelajaran. Selain itu, komik digital dirancang dengan menyisipkan latihan soal berbentuk kuis interaktif menggunakan Quizizz sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik dan bersifat interaktif. Latihan soal tersebut juga berfungsi sebagai alat penilaian untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pola hidup gotong royong. Desain komik digital dibuat semenarik mungkin dengan memanfaatkan teknologi melalui aplikasi Canva, selanjutnya file komik digital diunduh menjadi file PDF sehingga siswa dapat mengakses media pembelajaran dengan mudah.

Pengembangan media pembelajaran komik digital memerlukan analisis yang mendalam terhadap berbagai unsur yang digunakan di dalam media, sehingga diperlukan model pengembangan yang sesuai agar media yang dihasilkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Adapun tahapan dalam model ADDIE meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Dengan menerapkan langkah-langkah model ADDIE

⁴⁰ Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.

secara tepat, pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi pola hidup gotong royong diharapkan dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV di MIN 2 Kota Malang.

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah *analyze* (analisis). Tahap ini menjadi langkah awal yang penting sebelum mengembangkan suatu produk pembelajaran, karena bertujuan untuk mengetahui kebutuhan, tujuan, serta sasaran pengembangan media. Pada penelitian ini, analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru dan observasi di kelas IV MIN 2 Kota Malang. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti *youtube* saja, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini senada dengan temuan Walid dan Hanifah (2017) yang mendapati bahwa ketergantungan guru pada bahan ajar bawaan pemerintah meski telah sesuai kurikulum cenderung menghasilkan pembelajaran yang monoton dan kurang mampu memfasilitasi pemahaman konsep siswa secara mendalam. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran alternatif yang lebih inovatif dan menarik menjadi kebutuhan yang tidak dapat ditunda, khususnya di jenjang kelas IV SD/MI.⁴¹ Selain itu, materi pola hidup gotong royong membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi. Guru juga menyampaikan bahwa siswa lebih

⁴¹ Walid, M., & Hanifah, N. H. (2017). Pengembangan buku ajar tematik kelas IV berbasis integrasi Islam pada subtema pemanfaatan energi di sekolah dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(2), 259-74.

menyukai media pembelajaran yang memuat gambar, cerita, dan tampilan visual menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Kota Malang.

Tahap berikutnya adalah *design* (desain). Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep komik digital yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan adalah pola hidup gotong royong yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran siswa kelas IV. Selanjutnya, peneliti menentukan alur cerita, tokoh, tampilan visual, serta isi materi yang akan dimasukkan ke dalam komik digital. Adapun komponen dalam komik digital meliputi sampul, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, komik bergambar, latihan soal interaktif, serta profil pengembang.

Tahap selanjutnya yaitu *development* (pengembangan). Pada tahap ini, rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk media pembelajaran komik digital. Proses pengembangan dilakukan dengan menyusun materi, membuat cerita, serta menambahkan ilustrasi yang menarik menggunakan aplikasi Canva. Gambar dan desain disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar media lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, peneliti juga menambahkan latihan soal interaktif berbasis Quizizz yang diintegrasikan ke dalam komik digital untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan interaktif. Setelah selesai, file komik digital diunggah menjadi file PDF sehingga dapat diakses siswa dengan mudah.

Tahap berikutnya adalah *implementation* (implementasi). Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian diuji validitas dan kelayakannya. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas sebagai praktisi pembelajaran. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran komik digital. Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan kepada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. Tingginya persentase kelayakan tersebut konsisten dengan temuan Sholeh dkk. (2024) yang juga memperoleh kategori sangat layak dari seluruh validator dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa produk media pembelajaran digital yang dikembangkan secara sistematis melalui model ADDIE dan divalidasi oleh ahli yang kompeten akan konsisten menghasilkan tingkat kelayakan yang tinggi.⁴² Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media pembelajaran komik digital. Setelah pembelajaran menggunakan komik digital selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi pola hidup gotong royong.

Tahap terakhir adalah *evaluation* (evaluasi). Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran komik digital apabila masih terdapat kekurangan. Evaluasi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator serta hasil uji coba kepada siswa. Dengan

⁴² Sholeh, A., Azizi, A. N., Faizah, M., & Amir, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8728-8738.

adanya evaluasi, media yang dikembangkan diharapkan menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV di MIN 2 Kota Malang.

B. Pembahasan Keefektifan Penggunaan Komik Digital

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media sebagai sarana komunikasi. Pemanfaatan media yang sesuai dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, praktis, dan efisien. Selain itu, media juga membantu siswa dalam memahami materi serta meningkatkan minat mereka dalam membaca.

Keefektifan media pembelajaran komik digital dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang yang diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Uji coba dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran materi pola hidup gotong royong, yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital. Dilakukan *Uji Independent Sample T-Test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelas kontrol sebesar 74,44 dengan standar deviasi 6,253, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 93,70 dengan standar deviasi 4,065. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (data nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik 4.26 dan 4.27). Nilai-nilai tersebut kemudian dihitung menggunakan *Uji Independent Sample T-Test* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital. Hasil *Uji Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai

signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.⁴³

Dari hasil yang didapatkan di lapangan, nilai *posttest* siswa lebih tinggi dari nilai *pretest*, dengan demikian bisa dikatakan bahwa media pembelajaran komik digital ini efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Sari dkk., 2021) yang menyatakan bahwa media buku cerita bergambar efektif digunakan sebagai bahan ajar karena nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*.⁴⁴ Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen ini membuktikan bahwa visualisasi materi menggunakan media interaktif mampu mengubah retensi pemahaman siswa secara positif. Keberhasilan implementasi media inovatif pada jenjang kelas IV ini sejalan dengan temuan riset pengembangan oleh Nuzulia & Zain (2020) pada halaman 1, yang menunjukkan adanya perbedaan capaian belajar yang sangat signifikan pada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis visual. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan variasi media interaktif yang dekat dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah terbukti kokoh dalam

⁴³ Nulinnaja, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbentuk macromedia flash 8 di mi sulaimaniyah mojoagung jombang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

⁴⁴ Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 8(2), 175-185.

mendongkrak efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar akhir siswa.⁴⁵

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital efektif digunakan dalam proses pembelajaran materi pola hidup gotong royong pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. Penggunaan media komik digital tidak hanya membantu siswa lebih mudah memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, media pembelajaran komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar. Tingginya tingkat kelayakan media komik digital berdasarkan penilaian para ahli ini senada dengan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Melinda, Degeng, & Kuswandi (2018) pada halaman 1. Dalam risetnya, produk pembelajaran berbasis digital juga memperoleh kualifikasi sangat layak melalui akumulasi skor validasi yang tinggi dari ahli materi, desain, dan media. Hal tersebut menjustifikasi bahwa perencanaan media digital yang matang dan disesuaikan dengan kebutuhan lapangan akan selalu menghasilkan produk pembelajaran yang memiliki validitas tinggi serta siap diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar.⁴⁶

⁴⁵ Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan media roda putar pada mata pelajaran IPS berbasis HOTS keragaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah*, 5(1), 67-79.

⁴⁶ Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan media video pembelajaran IPS berbasis virtual field trip (VFT) Pada Kelas V Sdn Kratonkencong. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158-164.

Penggunaan media pembelajaran komik digital juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Penyajian materi dalam bentuk gambar dan alur cerita membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran sehingga meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar mereka. Dengan adanya media yang menarik, siswa menjadi lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa komik digital pada materi Pola Hidup Gotong Royong untuk siswa kelas IV di MIN 2 Kota Malang. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi Pola Hidup Gotong Royong menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Tahap design dilakukan dengan merancang alur cerita, karakter, serta tampilan komik digital. Tahap development dilakukan dengan membuat produk komik digital menggunakan aplikasi Canva dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, serta praktisi pembelajaran. Selanjutnya tahap implementation dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang, dan tahap evaluation dilakukan untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas media yang dikembangkan.
2. Keefektifan media pembelajaran komik digital dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menggunakan *Uji Independent Sample T-Test*

menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 93,70 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,44, sehingga media pembelajaran komik digital terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang pada materi Pola Hidup Gotong Royong.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga dapat membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti komik digital sebagai sarana belajar mandiri maupun belajar bersama di kelas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan materi yang lebih luas, desain yang

lebih interaktif, serta fitur yang lebih inovatif. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan subjek penelitian yang lebih besar dan mengembangkan media dalam bentuk aplikasi atau platform digital lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S M, and D A Dewi, 'Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi', *Jurnal Kewarganegaraan*, 6 (2022), 1541–46
<<http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>>
- Aziz, Ayka, and Uswatun Hasanah, 'Prinsip-Prinsip Pembelajaran Aqidah Dan Akhlak Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila Adalah Panduan Atau Pedoman Yang Dapat Digunakan Dalam Merancang Proses Pembelajaran Yang Mengintegrasikan Keyakinan Agama, Moral, Dan Nilai-Nilai Pancasila. Berikut A', *Journal of Education and Learning Sciences*, 2 (2022), 1–14
- Careza, Angel, Jurusan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Fakultas Ilmu, Tarbiyah Dan, Universitas Islam, and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook pada Materi Belajar Kelas VIII MTs Al-Khoirot', 2023
- Chusniah, Elfrida Rif'atul, and Rini Setianingsih, 'Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran', *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 3 (2021), 55
<<https://doi.org/10.26740/jppms.v3n2.p55-64>>
- Dasar, I V Sekolah, I V Sd, I V Sd, and Kata Kunci, 'Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Aliya Salsabilla Fitri Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Rana Gustian Nugraha Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Nilai-Nilai Tersebut . Indikator Siswa Telah Memahami Nilai-Nilai Pancasila Bisa Terlihat Dari Hasil Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah', 7 (2023), 220–35
<<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>>
- Dewi, Ni Putu Candra Prastya, 'Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Jenjang Sekolah Dasar', *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3 (2022), 131
<<https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>>
- Diah Pebriyanti, and Irwan Badilla, 'Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6 (2023), 1325–34
<<https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>>
- Fadhilah, Reyna Hana, and Dhikrul Hakim, 'Pengaruh Keaktifan Siswa Mengikuti Kegiatan Organisasi Terhadap Prestasi Belajar Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jombang', *At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan, Kebudayaan, Dan Keislaman*, 2023, 1–25 <<http://jurnal.at-tarbiyah.ac.id/index.php/ATJPI>>
- Farhurohman, Oman, Syifa Sa, U I N Sultan, Maulana Hasanuddin, U I N Sultan, and Maulana Hasanuddin, 'Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Use Of Learning Media In History Of Islamic Culture History (SKI) In Madrasah Ibtidaiyah (MI)', 7 (2020), 36–50

- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Ginting, Dibrina Raseuki, 'Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar.', *Braz Dent J.*, 33 (2022), 1–12
- Guru, Pendidikan, Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim, 'Lailatul I'zaati, Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang', 2024
- Hidayah, Nurul, and Rifky Khumairo Ulva, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4 (2017), 34–46
- Holden, Jolly T, and Philip J Westfall, 'Instructional Media Selection Guide for Distance Learning', 2008, 1–36
- Hots, Berbasis, Keragaman Suku, and Budaya, 'Pengembangan Media Roda Putar pada Mata Pelajaran IPS', 5 (2020) <<https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>>
- Khotimah, Husnul, Asep Supena, and Nandang Hidayat, 'Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual', *Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (2019), 17–28 <<https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>>
- Kustianingsari, N, '... Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat ...', ... *Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 2015, 1–9 <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072>>
- Kratonkencong. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158-164.
- Maxtuti, and Oktaviane I, 'Pengembangan Komik Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMA Kelas X', *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 2(2) (2013), 128–33
- Media, Pengembangan, 'Pengembangan Media – Vanisa- ||158', 2012, 158–64
- Media, Pengembangan, Pembelajaran Pena, Budaya Untuk, and Meningkatkan Hasil, 'Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman', 4 (2020), 101–11 <<https://doi.org/10.21070/madrosatuna>>
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan media video pembelajaran IPS berbasis virtual field trip (VFT) Pada Kelas V Sdnu
- Moghtaderi, Mina, Majid Saffarinia, Hossein Zare, and Ahmad Alipour, 'هتثب ریکزد، بز هبئی اهیدر هبی بست اثر بخشی بز ګز خدکبر آهذی احسبس پیرکیس بیوبرای نییی ی هقتذری هیب 1، *صفری هجیز یب 2 سارع حسیی، 3 علی احوذ، 4 پر 4، *Quarterly Journal of Health Psychology*, 8 (2020), 73–92 <http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_6498.html>
- Mosston, Muska, and H. Haag, 'Teaching Physical Education From Command to Discovery', *Sportwissenschaft*, 7 (1977), 420–21 <<https://doi.org/10.1007/BF03177333>>

- Musdalifah, Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang, 2019
- Nulinnaja, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbentuk macromedia flash 8 di mi sulaimaniyah mojoagung jombang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan media roda putar pada mata pelajaran IPS berbasis HOTS keragaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtdaiyah*, 5(1), 67-79.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk, *Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM*, 2022
- Riwanto, Mawan Akhir, Mey Prihandani Wulandari, Dosen Prodi PGSD UNUGHA, Cilacap, and Dosen Prodi PGSD STKIP Darrussalam, 'Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi', *Jurnal Pancar*, 2 (2018), 15–18
- Rizki Amilina Laili Nur Azizah, 'Rizki Amilina Laili Nur Azizah, Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas 3 di MIN 2 Kota Malang', 2023
- Robert Maribe Branch, *Approach, Instructional Design: The ADDIE, Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*, 2009, LIII
- Saleh, M. S, Syahrudin, M. S Saleh, I Azis, and Sahabuddin, 'Media Pembelajaran', 2023
<<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>>
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 8(2), 175-185.
- Sholeh, A., Azizi, A. N., Faizah, M., & Amir, M. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran SKI MI/SD berbasis android dengan pemanfaatan audio visual untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8728-8738.
- Suharti, Suharti, *Belajar Mengajar Strategi*, 2020
- Sukmanasa, Elly, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3 (2017), 171 <<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>>
- Sulistriyaniva, Ratna, Ganes Gunansyah, and Nasution, 'Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar : Literature Review', *Jurnal Educatio*, 10 (2024), 1323–31
- T, Nurrita, 'Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171-210.', *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2 (2022), 119–27
- 'Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta:

- Balai Pustaka, 2007)' <https://kbbi.web.id/digital#google_vignette>
- Triyanto, Triyanto, and Nur Fadhilah, 'Penguatan Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar', *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15 (2018), 161–69 <<https://doi.org/10.21831/jc.v15i2.20709>>
- Walid, M., & Hanifah, N. H. (2017). Pengembangan buku ajar tematik kelas IV berbasis integrasi Islam pada subtema pemanfaatan energi di sekolah dasar. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(2), 259-74.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2 (2024), 61–68 <<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 81/Un.03.1/TL.01.04/01/2026	07 Januari 2026
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Kepada		
Yth. Kepala Kementrian Agama Kota Malang		
Di Malang		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Faiz Lailatul Fitriyah	
NIM	: 22010 3110074	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Semester-Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026	
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang	
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026	
Di berikan izin untuk melakukan penelitian di MIN 2 Kota Malang secara offline.		
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.		
Wassalamu'alaikumWr. Wb.		
		 Muhammad Walid, MA 19730823 200003 1 002
Tembusan :		
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI		
2. Arsip		
 Dipindai dengan CamScanner		

Lampiran 2 Hasil Validasi Ahli Media

Judul Penelitian	1. Pengembangan Media Pembelajaran Koneksi Digital pada Materi Pola Hidup Sehat Rayong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang
Nama Peneliti	2. Fitri Lailani Fitriyah
Profil/Asal Instansi	3. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UNJ Mardiana Malik Ibrahim Malang
Mata Pelajaran	4. Pendidikan Pancasila
Fokus Bahasan	5. Pola Hidup Sehat Rayong
Sistem Penilaian	6. Siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang
Semester	7. Kelas/2
Nama Validator	8. Ahmad Maki, M.Pd.
NIP	9. 198301192019031004

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk memperoleh penilaian dan masukan dari validator ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih layak dan berkualitas.

B. Petunjuk Pengisian

Berikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Status penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup Baik (CB)

1 = Kurang Baik (KB)

Instrumen Angket Validasi Ahli Media

NO	INDIKATOR	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Aspek Kelengkapan					
1.	Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran				✓
2.	Kelengkapan unsur gambar yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan				✓
3.	Media pembelajaran sudah digunakan oleh siswa kelas IV				✓

Dipindai dengan CamScanner

4.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa				✓
Aspek Kebermanaknaan					
5.	Penggunaan materi Pendidikan Pancasila sesuai dengan konteks yang berlaku				✓
6.	Bersifat kontekstual				✓
7.	Kemudahan dalam materi dan ilustrasi dalam media pembelajaran koneksi digital			✓	
8.	Relevansi yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV			✓	
Aspek Kepraktisan					
9.	Kualitas gambar dan ilustrasi jelas serta baik				✓
10.	Kemudahan dalam penggunaan materi				✓
11.	Mudah dipahami oleh siswa			✓	
12.	Tidak ada informasi salah diuraikan			✓	
13.	Terdapat informasi yang relevan dengan materi				✓
14.	Ukuran huruf dan jenis font sesuai untuk siswa kelas IV				✓
Saran dan Masukan					
- Bisa juga agar lebih menarik dengan gambar - gambar seperti media / buku pembelajaran - Menggunakan gambar yang relevan dengan materi sebagai contoh - Menggunakan soal evaluasi dengan cara yang menarik di akhir - Bisa juga dengan cara lain yang lebih menarik dan menarik di akhir - Bisa juga dengan cara lain yang lebih menarik dan menarik di akhir					

12 Februari 2022

Ahmad Maki, M.Pd.

NIP. 198301192019031004

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hiday Grogong Rongong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang

Nama Peneliti : Fala Lailani Fitriyah

Prodi/Asal Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UM Mawana Malik Ibadin Malang

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Pokok Bahasan : Pola Hiday Grogong Rongong

Sarana Pembelajaran : Siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang

Semester : Genap 2

Nama Validator : Alfian Nur Azizi, M.Pd

NIP : 199204122019031009

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk memperoleh penilaian dan masukan dari validator ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih layak dan berkualitas.

B. Petunjuk Pengisian

Berikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup Baik (CB)

1 = Kurang Baik (KB)

Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

NO	INDIKATOR	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Aspek Isi					
1.	Ketersuaian materi pada hidup gunung rintang dengan (tujuan pembelajaran) (TP)				✓
2.	Ketersuaian materi dengan (capaian pembelajaran) (CP)			✓	
3.	Kebermanian konsep materi pada hidup gunung rintang yang disajikan				✓
4.	Kelengkapan materi sesuai dengan kompetensi yang terdapat di capaian			✓	

Dipindai dengan CamScanner

1.	Ketersuaian materi dalam komik dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓
2.	Ketersuaian materi dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai persatuan dan kesatuan				✓
Aspek Pembelajaran					
3.	Materi membantu siswa memahami konsep hidup grogong rongong mandiri				✓
4.	Materi mampu meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu siswa				✓
5.	Materi mendorong siswa untuk menerapkan sikap grogong rongong di rumah, di sekolah dan di lingkungan sekitar				✓
6.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV MI				✓
Aspek Kebahasaan					
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas IV				✓
8.	Kalimat dalam komik bersifat komunikatif				✓
Saran dan Masukan					
- Tambahkan cp dan tp dalam komik - Untuk setiap materi dalam grogong rongong & rumah & sekolah - Ringkasan materi yg grogong rongong & rumah grogong rongong & sekolah dan grogong rongong & lingkungan sekitar					

26 Februari 2026
Alfian Nur Azizi, M.Pd


NIP. 199204122019031009

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Peta Hilir Gunung Ruyong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MTsN 2 Kota Malang

Nama Penulis : Pita Lailatul Fitriyah

Profil/Asal Instansi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/UM Mawana Malik Ibrahim Malang

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Polukab/Dakus : Peta Hilir Gunung Ruyong

Sarana Penelitian : Siswa kelas IV MTsN 2 Kota Malang

Semester : Genap/2

Nama Validator : Retno Kertihajjah, S.Pd

NIP : 19781101199032004

A. Pengantar

Angket ini disusun untuk memperoleh penilaian dan masukan dari validator ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian yang diberikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan agar media pembelajaran menjadi lebih layak dan berkualitas.

B. Petunjuk Pengisian

Berikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Cukup Baik (CB)

1 = Kurang Baik (KB)

Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

NO	INDIKATOR	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Aspek Keterkaitan Isi/Materi					
1.	Materi sesuai capaian pembelajaran				✓
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Materi akurat dan konsep disajikan dengan tepat				✓
4.	Kelengkapan isi materi			✓	

Dipindai dengan CamScanner

5.	Materi relevan dengan tema Pendidikan Pancasila tentang Peta Hilir Gunung Ruyong					✓
6.	Materi menguraikan pada nilai karakter Berprestasi, tangguh, jujur dll					✓
7.	Contoh materi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa			✓		
8.	Ajar disajikan materi menarik membantu dan menarik					✓
Aspek Keterkaitan dan Keterlaksanaan						
9.	Bahan mudah ditemukan oleh siswa di					✓
10.	Kelengkapan dan materi jelas					✓
11.	Terdapat bahan dan objek yang menarik kelengkapan					✓
12.	Bahan komprehensif dan menarik					✓
Aspek Penyajian						
13.	Materi disajikan secara lengkap dan jelas					✓
14.	Media komik membantu pemahaman					✓
15.	Penyajian memudahkan pembelajaran lebih					✓
16.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
Aspek Evaluasi Pembelajaran						
17.	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
18.	Soal sesuai tingkat kesulitan siswa di					✓
Saran dan Masukan						
Kerangka dan isi materi relevan siswa seperti diulas bersama membentuk kelompok.						

Malang, 4 Maret 2026

Retno

Retno Kertihajjah, S.Pd
NIP. 19781101199032004

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Daftar Nilai Kelas Kontrol (4D)

Nama	Pretest	Posttest
Abdullah Yusuf	70	80
Achmad Alfarizi	55	70
Aisyah Nuha Zahira	75	80
Arbiansyah Rizqy Pratama	75	80
Arrasya Zahran Ghaisan	65	70
Asmira Nazneen Nadhira	70	80
Basilia Syahila Aura Husen	65	70
Bima Khalifi Nafiurasyid	70	85
Elmira Hanum Widodo	70	80
Fahri Kurnia Bakti	70	75
Faqih Hafuza	55	60
Irfan Yusran Firmani	70	80
Isco Attar Yusuf	65	75
Keyanisa Viozeta Azzahra	75	80
Laksamana Nuh Syarifudien	65	75
Muhammad Azka Pratama	75	80
Muhammad Hafizh Rifidi	75	75
Muhammad Rafi Al Azzam	65	70
Naufal Mirza Pradana	50	65
Naura Azkiya Achmad	70	80
Queenza Azalea Zhafirah	60	65
Ratu Janitra Agatha Pertiwi	60	70
Shaziva Naufalyn Farzana	75	75
Syakira Afiqa Dinda	65	75
Syifa Aruna Sachikayana	25	65
Zafran Althaf Wijaya	70	80
Zafran Fadila Hanan	55	70
Jumlah	1.760	2.010

Lampiran 6 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Daftar Nilai Kelas Eksperimen (4B)

Nama	Pretest	Posttest
Achmad Bintang Wahyudi	70	95
Adara Cordelia Ar Rahman	70	90
Agistha Beryl Letisha	75	100
Ahmad Farhan Al Amin	70	90
Akbar Maulana Putra Zia Ulhaq	65	90
Anindita Keisha Zahra (Keisha)	70	95
Anindita Keisha Zahra (Nindi)	70	100
Arsakha Ransi Ramadhan	65	85
Azka Rino Alfarabi	70	90
Azka Widi Alvaro	65	95
Dafiya Hazna Mumtazah	60	90
Dzaky Ramadhan Abdurrohman	70	100
Farzan Ahza Airlangga	70	90
Galuh Zeka Callista	75	95
Gisella Putri Hadistya Maheswari	70	90
Ivanno Yelova Widy Saputra	60	95
Jannitra Qirani Komalakusumah	60	90
Jibran Ilmika Khoirozi	70	95
Karina Askanah Sakhi	70	100
Kiram Jabar Karim	65	95
Muhammad Ahza Alvaro	70	95
Muhammad Habiburrahman Putra	60	90
Muhammad Shofwan Alkaromi	65	95
Rachsandrina Syifa El Zhafira	70	95
Sabrina Kamilatun Nadya	70	90
Syekhona Mukhammad Kholil	70	100
Ufaira Sabrina Sakhi	80	95
Jumlah	1.865	2.530

E-14

06

[illegible][illegible]

Lampiran 8 Soal Posttest

$\forall \varphi \rightarrow \exists \psi$
 $\varphi \rightarrow \psi$
 $\exists \psi \rightarrow \varphi$

Berdasarkan uraian tersebut, tentukan setiap soal dengan nilai. Nilai dari soal adalah rangkai pada ujung dengan memutar hasil jawab (C) pada huruf A, B, C, atau D. Kumpulan semua jawaban yang benar adalah:

- Pada hari Minggu, keluarga Ibu berencana mengunjungi rumah kakek atau ada soal soal keluarga. Ayah berkeinginan keluarga itu berangkat pagi, dan Ibu berkeinginan berangkat sore. Tapi karena ada urusan yang mendesak keluarga Ibu akan berangkat sore.

 - Kepastian bahwa akan sore
 - Kepastian bahwa tidak sore
 - Kepastian bahwa tidak pagi
 - Kepastian bahwa tidak pagi atau sore
- Karena salah anggota keluarga Ibu berkeinginan berangkat sore, perkenan mereka tidak dapat terlaksana dan rumah mereka pindah ke rumah guru yang ada di sistem terdistribusi akan:

 - Kepastian bahwa akan sore
 - Impossibilitas bahwa benar
 - Idetifikasi atau terdistribusi yang benar
 - Impossibilitas atau terdistribusi yang benar
- Dua orang anak sedang sakit, maka dokter memberikan perintah yang harus dilaksanakan. Salah satu perintah yang tidak adalah:

 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
- Setelah selesai pemeriksaan, maka dokter memberikan perintah yang harus dilaksanakan. Salah satu perintah yang tidak adalah:

 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
- Setelah selesai pemeriksaan, maka dokter memberikan perintah yang harus dilaksanakan. Salah satu perintah yang tidak adalah:

 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit
 - Orang yang sakit

Berikut adalah beberapa kesulitan memahami bahasa Inggris, seperti yang paling umum dialami oleh pelajar asing:

1. Bahasa merupakan bahasa yang asing
2. Banyak kata yang tidak dikenal
3. Banyak kata yang sama
4. Banyak kata yang berbeda
5. Banyak kata yang sama
6. Banyak kata yang sama
7. Banyak kata yang sama
8. Banyak kata yang sama
9. Banyak kata yang sama
10. Banyak kata yang sama
11. Banyak kata yang sama
12. Banyak kata yang sama
13. Banyak kata yang sama
14. Banyak kata yang sama
15. Banyak kata yang sama
16. Banyak kata yang sama
17. Banyak kata yang sama
18. Banyak kata yang sama
19. Banyak kata yang sama
20. Banyak kata yang sama
21. Banyak kata yang sama
22. Banyak kata yang sama
23. Banyak kata yang sama
24. Banyak kata yang sama
25. Banyak kata yang sama
26. Banyak kata yang sama
27. Banyak kata yang sama
28. Banyak kata yang sama
29. Banyak kata yang sama
30. Banyak kata yang sama
31. Banyak kata yang sama
32. Banyak kata yang sama
33. Banyak kata yang sama
34. Banyak kata yang sama
35. Banyak kata yang sama
36. Banyak kata yang sama
37. Banyak kata yang sama
38. Banyak kata yang sama
39. Banyak kata yang sama
40. Banyak kata yang sama
41. Banyak kata yang sama
42. Banyak kata yang sama
43. Banyak kata yang sama
44. Banyak kata yang sama
45. Banyak kata yang sama
46. Banyak kata yang sama
47. Banyak kata yang sama
48. Banyak kata yang sama
49. Banyak kata yang sama
50. Banyak kata yang sama
51. Banyak kata yang sama
52. Banyak kata yang sama
53. Banyak kata yang sama
54. Banyak kata yang sama
55. Banyak kata yang sama
56. Banyak kata yang sama
57. Banyak kata yang sama
58. Banyak kata yang sama
59. Banyak kata yang sama
60. Banyak kata yang sama
61. Banyak kata yang sama
62. Banyak kata yang sama
63. Banyak kata yang sama
64. Banyak kata yang sama
65. Banyak kata yang sama
66. Banyak kata yang sama
67. Banyak kata yang sama
68. Banyak kata yang sama
69. Banyak kata yang sama
70. Banyak kata yang sama
71. Banyak kata yang sama
72. Banyak kata yang sama
73. Banyak kata yang sama
74. Banyak kata yang sama
75. Banyak kata yang sama
76. Banyak kata yang sama
77. Banyak kata yang sama
78. Banyak kata yang sama
79. Banyak kata yang sama
80. Banyak kata yang sama
81. Banyak kata yang sama
82. Banyak kata yang sama
83. Banyak kata yang sama
84. Banyak kata yang sama
85. Banyak kata yang sama
86. Banyak kata yang sama
87. Banyak kata yang sama
88. Banyak kata yang sama
89. Banyak kata yang sama
90. Banyak kata yang sama
91. Banyak kata yang sama
92. Banyak kata yang sama
93. Banyak kata yang sama
94. Banyak kata yang sama
95. Banyak kata yang sama
96. Banyak kata yang sama
97. Banyak kata yang sama
98. Banyak kata yang sama
99. Banyak kata yang sama
100. Banyak kata yang sama

13. Dipeptida

14. Jika protein adalah ikatan kovalen, maka penguatan dari ikatan ini dapat terjadi karena

A. Ikatan polipeptida terbagi

B. Tergantung ikatan dengan asam

C. Terjadi dengan cara penyusutan

D. Selang selang dengan ikatan disulfida

15. Jika protein yang terdapat dalam daging

Fenaktila atau α - β karnosa atau karnosin

A. Kaseinogen

B. Sarkomer

C. Kreatinin

D. Kreatin

16. Berikut ini yang tidak akan terdapat dalam daging adalah

A. Saluran pencernaan

B. Protein terlarut dalam air

C. Lemak terlarut dalam lemak

D. Lemak terlarut dalam air

17. Mengandung karbohidrat yang sedikit

18. Jika daging yang telah dididihkan akan dimasak kembali maka akan terdapat

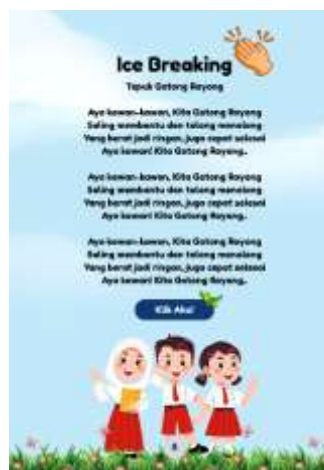
A. Lemak dalam lemak

B. Protein dalam lemak

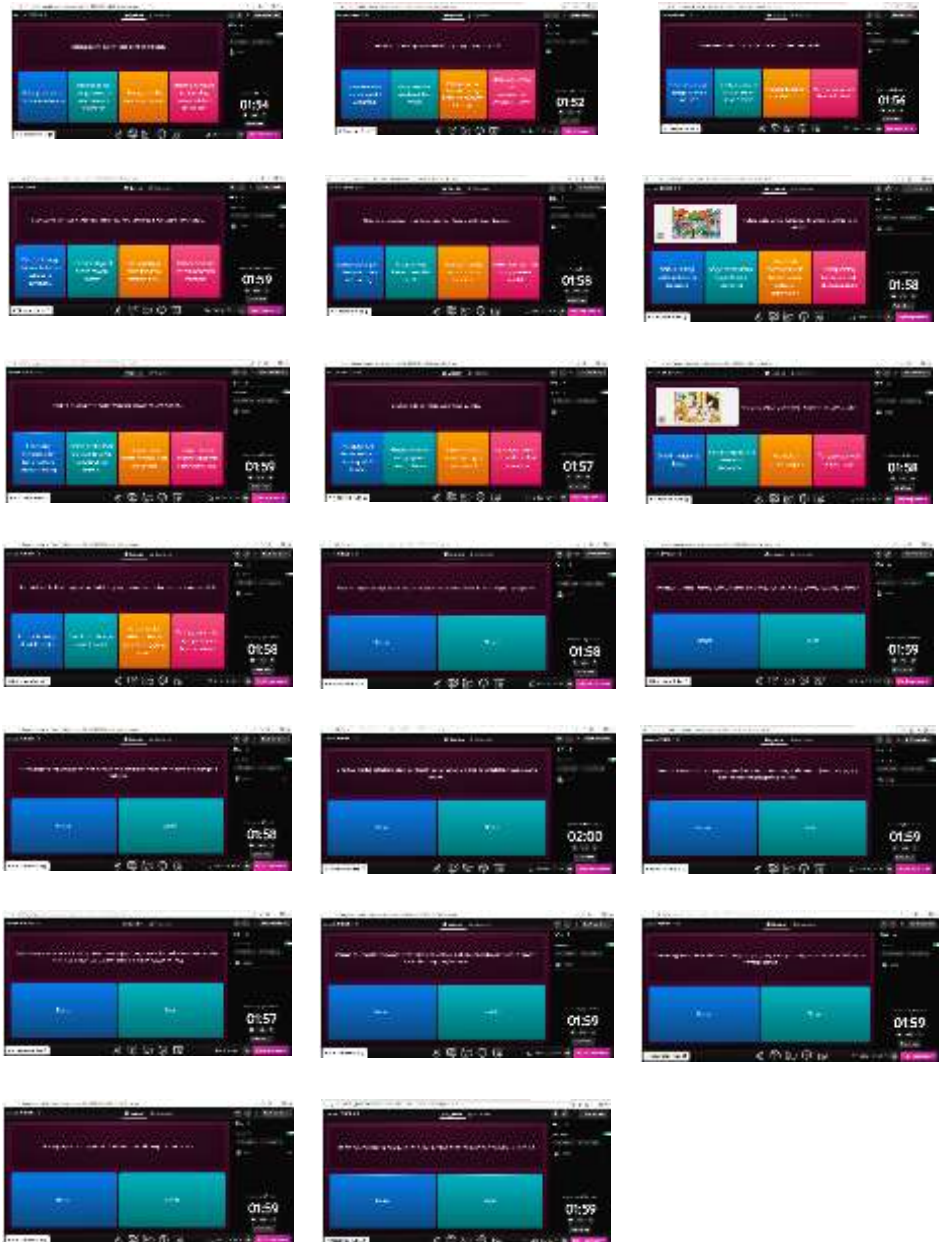
C. Lemak dalam air

D. Air dalam lemak

Lampiran 9 Komik Digital







Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol



Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen



Lampiran 12 Surat Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2
Jl. Kemantren II No. 26 Sukun Kota Malang 65148
Telp. / Fax (0341) 804186
Website: www.min2kotamalang.sch.id; Email: min2malang@gmail.com

SURAT KETERANGAN NOMOR: 54/MI.13.25.2/06/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **NANANG SUKMAWAN S., S.Pd., M.Pd.I.**
NIP : 19781127 200501 1 002
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Malang

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : **FAIZ LAILATUL FITRIYAH**
NIM : 220103110074
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Malang dalam rangka penyelesaian tugas akhir/penyusunan skripsi dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Pola Hidup Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIN 2 Kota Malang.

Penelitian tersebut dilaksanakan sesuai Surat Izin Penelitian dari Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : 124/Un.03.1/TL.01.04/01/2026, tanggal 12 Januari 2026, dan berlangsung pada bulan Januari s.d. Maret 2026.

"Untuk diketahui, seluruh layanan pada seluruh satker di lingkungan Kementerian Agama Kota Malang tanpa biaya, serta seluruh guru dan tenaga kependidikan MIN 2 Kota Malang tidak menerima Gratifikasi. Salam Integritas!"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kota Malang, 4 Juni 2026
Kepala,



NANANG SUKMAWAN S.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

RIWAYAT HIDUP



Nama : Faiz Lailatul Fitriyah

NIM : 220103110074

Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 02 November 2003

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Dsn. Sambong Santren, Ds. Sambong Dukuh,
Kec. Jombang

No. Handphone : 081216242770

Email : faizlailatulfitriyah412@gmail.com

Riwayat Pendidikan : RA Arif Rahman
MI Nidhomiyah
MTsN 3 Jombang
MAN 3 Jombang
S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang