



## E-Comic berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Putu Sintya Dewi Utari<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received May 16, 2022

Accepted September 23, 2022

Available online December 25, 2022

#### Kata Kunci:

E-Comic, Media, Problem Based Learning

#### Keywords:

E-Comic, Media, Problem Based Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Konten pada media juga belum mampu menggambarkan kondisi nyata, sehingga menurunkan kebermaknaan dalam pembelajaran. Hal tersebut mendorong penelitian pengembangan ini dengan tujuan untuk menciptakan dan mendeskripsikan kelayakan *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar. Produk dikembangkan sesuai dengan prosedur model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba produk terdiri atas seorang ahli isi, seorang ahli desain dan media pembelajaran, tiga siswa pada uji perorangan, dan sembilan siswa pada uji kelompok kecil. Data penelitian berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh melalui tiga metode, yakni metode wawancara, observasi, dan kuesioner. Data selanjutnya dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif terhadap skor dalam angket, dan dengan teknik deskriptif kualitatif terhadap data berupa tanggapan dari subjek penelitian. Validitas *e-comic* ditentukan dari hasil uji ahli isi pembelajaran yang memperoleh persentase 92,30%. Hasil ahli desain pembelajaran dengan persentase 95%. Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 95%. Hasil uji perorangan mendapatkan persentase skor 93,33%. Hasil uji kelompok kecil dengan persentase skor 94,33%. *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* pada muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

### ABSTRAK

*The lack of variety of learning media causes learning activities to become dull and unable to meet students' learning needs. The media content is also unable to describe natural conditions, thus reducing the meaning of learning. It prompted this development research to create and describe the feasibility of Problem-Based Learning-based E-Comic on social studies content on types of work for grade IV elementary schools. The product is developed according to the procedure of the ADDIE development model. The product trial subjects consisted of a content expert, an instructional design and media expert, three students in the individual test, and nine students in the small group test. The research data is in the form of qualitative and quantitative data obtained through three methods: interview, observation, and questionnaire. The data were then analyzed using quantitative descriptive techniques for scores in the questionnaire and qualitative descriptive methods for data in responses from research subjects. The validity of e-comics was determined from the learning content expert test results, which obtained a percentage of 92.30%. The results of learning design experts are a ratio of 95%. Learning media experts get a rate of 95%. Individual test results get a score percentage of 93.33%. Small group test results with a score percentage of 94.33%. E-Comic based on Problem Based Learning on social studies content on types of work in grade IV elementary schools is declared feasible to be applied in learning activities.*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan dengan menerapkan kurikulum 2013, dimana kurikulum ini mulai diterapkan pada tahun ajaran 2013-2014 secara bertahap di seluruh jenjang pendidikan, seperti

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [sintya.dewi.utari@undiksha.ac.id](mailto:sintya.dewi.utari@undiksha.ac.id) (Ni Putu Sintya Dewi Utari)

sekolah dasar dan sekolah menengah (Nugraheni, 2017; Yusiana & Prasetya, 2022). Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi siswa pada semua aspek meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Safitri et al., 2021; Sumar, 2018). Hal tersebut sejalan dengan keterampilan yang diharapkan dimiliki siswa pada abad 21, yakni mampu berpikir secara kritis, memiliki daya kreativitas yang tinggi, mau dan mampu untuk berkolaborasi dalam upaya pengembangan serta pemecahan masalah, dan memiliki kemampuan untuk berkomunikasi yang baik (Ernawati et al., 2020; Khotimah & Ratnawuri, 2021; Safitri et al., 2021; Sari et al., 2021). Sehingga, pendapat dan informasi yang dimiliki dapat tersampaikan dengan tepat. Salah satu bentuk implementasi kurikulum 2013 di jenjang sekolah dasar adalah diterapkannya pembelajaran tematik, yang memadukan beberapa kompetensi mata pelajaran yang saling berkaitan untuk mempelajari satu tema sehingga siswa dapat belajar akan suatu masalah atau fenomena secara menyeluruh, materi atau konsep yang telah dipelajari dapat diimplementasikan dalam kehidupan nyata, dan siswa merasakan kebermaknaan dalam belajar (Murfiah, 2017; Sumar, 2018).

Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu muatan dalam pembelajaran tematik yang sudah diajarkan sejak kelas rendah. IPS merupakan muatan pembelajaran yang mengkaji berbagai ilmu sosial untuk membentuk siswa yang memiliki kepekaan dan keterampilan sosial, memiliki jiwa yang nasionalis, demokratis, serta sesuai dengan nilai-nilai bangsa dan hakikat manusia (Fatmawati et al., 2021; Sudarmiani et al., 2021). Melalui pembelajaran muatan IPS, siswa mendapatkan bekal tentang dinamika manusia, baik tentang hubungan manusia dengan alam, maupun hubungan antar manusia (Junistira, 2022; Paramita, 2019). Dengan peran yang penting, proses pembelajaran IPS membutuhkan fokus dan upaya yang besar dari guru untuk mampu melakukan transfer belajar secara optimal. Usaha yang dilakukan guru meliputi persiapan pembelajaran yang matang, dengan mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan media, dan berbagai perangkat pembelajaran lainnya (Fahreza & Husna, 2017; Minartin, 2018). Media pembelajaran berperan dalam membentuk kegiatan yang interaktif antara guru dengan siswa maupun siswa dengan sumber belajar sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara menyenangkan, menarik, dan membantu mengoptimalkan potensi dan kemampuan siswa (Ambaryani & Airlanda, 2017; Apriliani & Radia, 2020). Kehadiran media mampu mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator, karena guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran melainkan mendukung siswa untuk mencari, menemukan, dan mengembangkan secara aktif serta mandiri kemampuannya. Ketepatan dalam pemilihan dan penggunaan media mampu meningkatkan motivasi siswa, peluang tercapainya tujuan pembelajaran, serta hasil belajar yang optimal.

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru kelas IV. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi guru hanya berpatokan pada penggunaan media video pembelajaran yang ada di *youtobe*. Selain itu selama proses pembelajaran guru juga kurang mampu menjelaskan materi secara konkret dan lengkap, terlebih dengan materi muatan IPS yang padat belum mampu diuraikan dengan baik. Selanjutnya hasil analisis karakteristik siswa di lapangan menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan pola pembelajaran yang dilaksanakan guru selama pembelajaran daring. Penggunaan media serta metode yang monoton dan diperparah dengan kurang sesuainya konten pada media video, membuat siswa kehilangan motivasi belajar dan tetap merasa kesulitan belajar. Siswa menunjukkan bahwa sesungguhnya siswa tetap bisa belajar dengan buku sekolah, tetapi siswa lebih tertarik dengan buku yang memiliki penjelasan dengan visualisasi gambar dan berwarna. Proses pembelajaran yang cenderung monoton kemudian memberika dampak pada menurunnya minat belajar siswa serta menimbulkan rasa bosan dalam diri siswa, hal tersebut kemudian berdampak buruk pada hasil belajar serta kualitas pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satunya yakni media pembelajaran berupa *e-comic*. *E-comic* merupakan salah satu bentuk komik digital yang digunakan sebagai media penyalur pesan dalam bidang ilmu pengetahuan (Khotimah & Ratnawuri, 2021; Laksmi & Suniasih, 2021). *E-comic* umumnya memiliki tampilan yang menarik dengan memuat gambar serta warna yang bervariasi (Dahlia et al., 2021; Indriasih et al., 2020). Tampilan gambar yang dimuat dalam media *e-comic* dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengkonkritkan materi yang bersifat abstrak, hal ini disebabkan karena gambar-gambar mampu menimbulkan imajinasi dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Misla & Mawardi, 2020; Rahmata, 2021; Royantoro et al., 2018; Setyawan & Koeswanti, 2021). Penggunaan media *e-comic* akan lebih efektif jika disertai dengan model pembelajaran *problem based learning*. *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang relevan dengan kondisi dan kurikulum 2013, dimana model pembelajaran ini mengorientasikan kegiatan pembelajaran dengan masalah nyata untuk diselesaikan siswa menggunakan berbagai konsep materi

pelajaran yang relevan (Sriamah et al., 2020; Wahyuningtyas & Kristin, 2021). *Problem Based Learning* menjadikan siswa sebagai subjek dan pusat dari kegiatan pembelajaran. Dengan belajar dari sebuah masalah, siswa dapat terlatih untuk mandiri, berinisiatif untuk belajar, terbiasa berpikir secara kritis, berpikir kreatif, bertanggung jawab dalam menghadapi suatu masalah, serta secara aktif mengembangkan kemampuannya baik secara pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Ariyani & Prasetyo, 2021; Yunitasari et al., 2021).

Kelebihan yang dimiliki *Problem Based Learning* sebagai model pembelajaran dan *e-comic* sebagai media menjadi dorongan untuk dilakukannya pengembangan. Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian relevan sebelumnya yang memperoleh bahwa penggunaan *e-comic* mengoptimalkan mutu pembelajaran dengan mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Afriana & Prastowo, 2022; Nugraheni, 2017). Pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika (Putra & Milenia, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan media komik yang didasarkan model *Problem Based Learning* dapat menjadi kombinasi yang sesuai dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa upaya pengembangan *e-comic* sebagai media pembelajaran layak digunakan dan mampu mengoptimalkan hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran dilihat dari peningkatan skor serta persentase ketercapaian hasil belajar siswa (Alfiani et al., 2018; Yusiana & Prasetya, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *e-comic* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai pengembangan *e-comic* berbasis *problem based learning* muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menciptakan dan mendeskripsikan kelayakan *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan untuk merancang, merealisasikan, dan menguji produk *e-comic* berbasis *Problem Based Learning* muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV jenjang sekolah dasar. Prosedur pengembangan produk mengikuti model pengembangan ADDIE yang memiliki lima fase meliputi analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, tetapi dalam penelitian pengembangan *e-comic* ini hanya dilaksanakan dalam empat fase. Model ADDIE memiliki kelebihan yakni langkah-langkah pengembangannya bersifat sistematis tetapi tetap mudah dipahami dan diimplementasikan, dapat digunakan dalam berbagai pengembangan perangkat pembelajaran karena langkah-langkahnya yang relevan dengan perkembangan zaman (Rohaeni, 2020; Sugihartini & Yudiana, 2018).

Prosedur pengembangan pertama yang dilaksanakannya adalah fase analisis, yakni menganalisis kondisi di lapangan untuk memperoleh data mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap produk pengembangan melalui analisis muatan materi, menganalisis karakter siswa kelas IV, dan mengkaji ketersediaan sarana serta prasarana belajar. Fase kedua dilaksanakan desain atau perencanaan produk, dilanjutkan dengan fase pengembangan untuk merealisasikan produk yang direncanakan. Pada fase pengembangan, produk yang dihasilkan akan melalui tahap uji validitas untuk menentukan pantas atau tidaknya produk untuk dimanfaatkan. Fase terakhir dalam prosedur pengembangan yakni dilaksanakan evaluasi terhadap produk dan proses pengembangan. Pelaksanaan penelitian melibatkan dua ahli dan siswa sekolah dasar kelas IV sebanyak 12 orang sebagai subjek penelitian. Mula-mula produk diuji oleh para ahli dalam uji ahli. Ahli yang ikut serta yakni seorang ahli isi pembelajaran yang memiliki kualifikasi dalam bidang ilmu pengetahuan sosial, serta seorang ahli desain dan media pembelajaran yang memiliki kualifikasi dalam bidang teknologi pendidikan. Selanjutnya, produk diuji coba pada siswa melalui dua tahap yang terdiri atas uji perorangan yang melibatkan 3 siswa, dan uji kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa. Pada setiap tahap uji produk dilaksanakan perbaikan terhadap produk berdasarkan komentar yang diberikan guna penyempurnaan produk sehingga produk dapat dinyatakan layak.

Data penelitian dikumpulkan dengan tiga metode, yaitu wawancara, observasi, serta kuesioner. Wawancara digunakan untuk memperoleh data pelaksanaan pembelajaran yang bersumber dari guru kelas untuk mendapatkan jawaban atas beberapa butir pertanyaan yang telah disiapkan peneliti. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara. Selanjutnya metode observasi dipakai untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan mengenai pelaksanaan pembelajaran, ketersediaan fasilitas belajar, dan kondisi lingkungan pembelajaran secara langsung dengan berpedoman pada instrumen pedoman observasi. Sedangkan metode kuesioner digunakan untuk menganalisis karakteristik siswa kelas IV dan menguji validitas produk *e-comic* yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan

dalam pengumpulan data melalui metode angket berupa instrumen angket jenis angket campuran, karena responden akan mendapatkan beberapa pertanyaan yang wajib dijawab dengan alternatif jawaban yang sudah ditentukan, tetapi dalam angket juga terdapat pertanyaan untuk memberikan tanggapan, kritik maupun saran terhadap produk yang tidak dibatasi oleh pilihan jawaban. Adapun butir pernyataan yang dimuat dalam instrumen angket didasarkan pada indikator penilaian yang dijabarkan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1. Indikator Penilaian Produk**

| Ahli Desain Pembelajaran   | Ahli Media Pembelajaran   |
|--|---|
| 1. Kejelasan uraian tujuan pembelajaran  | 1. Kemudahan dalam penggunaan <i>e-comic</i>                    |
| 2. Ketetapan tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar dan indikator                   | 2. Kemampuan <i>e-comic</i> untuk meningkatkan memotivasi siswa |
| 3. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas | 3. Keterbacaan teks bacaan bagi pengguna                        |
| 4. Aktivitas pembelajaran mampu memotivasi siswa   | 4. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf pada teks        |
| 5. Ketersediaan contoh nyata dalam penyajian materi                                      | 5. Kemenarikan gambar <i>e-comic</i>                            |
| 6. Penyampaian materi menarik sejalan dengan karakteristik siswa                         | 6. Ketepatan dalam pemilihan warna                              |
| 7. Siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri                             | 7. Ketepatan gambar <i>e-comic</i> dengan materi                |
| 8. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal  | 8. Ketepatan pemilihan gambar latar <i>e-comic</i>              |
| 9. Kesesuaian soal dengan indikator dan tujuan pembelajaran                              | 9. Kemenarikan tampilan <i>e-comic</i>                          |

Instrumen yang digunakan telah melalui validasi oleh ahli. Data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yakni data kuantitatif berupa skor dan persentase, serta data kualitatif berupa komentar dan tanggapan yang diperoleh dari proses pengumpulan data. Seluruh data yang diperoleh dianalisis dengan dua metode analisis data, yakni deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penerapan metode deskriptif kuantitatif pada penelitian adalah data angka yang diperoleh akan diolah, diinterpretasikan, dan disajikan guna memperoleh simpulan hasil penelitian. Data kuantitatif berupa skor diperoleh dari tanggapan responden dalam angket. Setiap pilihan jawaban memiliki skor masing-masing berdasarkan skala likert dengan empat kategori, yakni skor 1 untuk pernyataan sangat tidak setuju, skor 2 untuk pernyataan tidak setuju, skor 3 untuk pernyataan setuju, dan skor 4 untuk pernyataan sangat setuju.

Metode deskriptif kualitatif merupakan cara mengolah dan menyajikan data penelitian dalam kata, kalimat, maupun uraian guna menginterpretasikan sebuah simpulan atau jawaban atas penelitian. Metode ini digunakan dalam menganalisis hasil wawancara, hasil observasi serta tanggapan responden dalam angket. Dengan menggunakan rumus rata-rata, skor dari masing-masing responden kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh persentase skor. Selanjutnya persentase skor dapat dimaknai dengan berpedoman pada konversi tingkat capaian pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2. Konversi Tingkat Capaian dengan Skala Lima**

| Tingkat Pencapaian (%) | Nilai Angka | Nilai Huruf | Kualifikasi   | Keterangan          |
|------------------------|-------------|-------------|---------------|---------------------|
| 90-100                 | 4           | A           | Sangat Baik   | Sangat Layak        |
| 80-89                  | 3           | B           | Baik          | Layak               |
| 65-78                  | 2           | C           | Cukup         | Cukup Layak         |
| 40-64                  | 1           | D           | Kurang        | Kurang Layak        |
| 0-39                   | 0           | E           | Sangat Kurang | Sangat Kurang Layak |

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pengembangan *e-comic* berbasis *Problem Based Learning* dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada muatan IPS untuk membantu siswa mengasai materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar. Rancang bangun produk pengembangan menerapkan prosedur model pengembangan ADDIE yakni fase analisis, fase desain atau perencanaan, fase pengembangan, dan fase evaluasi. Salah satu fase pengembangan yakni fase implementasi belum dilaksanakan karena situasi dan

kondisi di lapangan saat pelaksanaan penelitian tidak mendukung proses implementasi produk *e-comic* dalam pembelajaran.

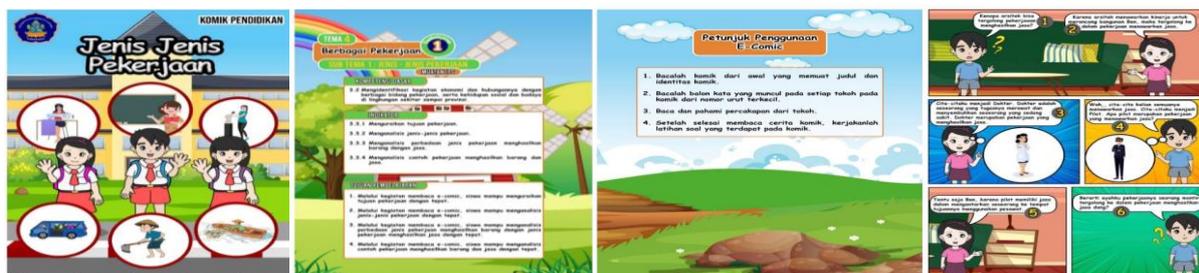
Fase pertama yakni analisis terhadap kondisi nyata di lapangan dan kebutuhan terhadap pengembangan produk. Berdasarkan hasil fase pertama, diperoleh bahwa siswa kelas IV kesulitan dalam mempelajari materi IPS jenis-jenis pekerjaan seperti kesulitan mengelompokkan jenis-jenis pekerjaan dan kesulitan dalam menganalisis jenis pekerjaan yang ada di sekitar siswa. Selain itu, diperoleh bahwa di lingkungan sekolah telah tersedia fasilitas belajar seperti proyektor, laptop, komputer, LCD, dan buku pelajaran, tetapi belum tersedia media pembelajaran khusus yang membantu dalam pembelajaran jenis-jenis pekerjaan. Guru telah berupaya menghadirkan video pembelajaran yang bersumber dari *Youtube*, namun kualitas video belum memenuhi harapan dan kebutuhan siswa, selain itu video yang diperoleh tersebut hanya memuat teori dan contoh yang terbatas, sehingga belum mampu membantu proses pembelajaran secara maksimal. Dengan kondisi tersebut, siswa mengeluhkan kondisi pembelajaran yang membosankan. Hasil analisis karakteristik siswa, diketahui bahwa sesungguhnya siswa tertarik dengan media pembelajaran cetak seperti buku dengan gambar yang menarik, karena siswa merasa seperti sedang membaca sebuah cerita.

Fase kedua yang dilaksanakan yakni fase desain atau perencanaan produk yang dimulai dengan penentuan perangkat yang dibutuhkan dalam proses pengembangan komik elektronik. Adapun perangkat lunak yang digunakan yakni *Adobe Photoshop CC* serta *fliphtml5*. Selanjutnya, dirancang alur kerja produk, papan cerita, dan alur cerita beserta dialog antar tokoh dari *e-comic* agar sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan dan model *Problem Based Learning*. Setelah itu dilanjutkan dengan melakukan rancangan tampilan *e-comic*, dimulai dengan merancang sampul hingga pada merancang tampilan akhir *e-comic* dan terakhir dilaksanakan pembuatan rencana pembelajaran. Fase ketiga dilaksanakan pengembangan *e-comic* dimulai dengan penggabungan seluruh elemen dalam *e-comic* kemudian dikonversikan ke dalam format PDF untuk selanjutnya dirancang agar dapat diakses secara online menggunakan *fliphtml5*. Setelah *e-comic* selesai disiapkan, dilanjutkan dengan mempersiapkan instrumen penilaian uji produk *e-comic*. Uji validitas komik dilaksanakan setelah semua instrumen siap, yang dimulai dengan uji ahli dengan melibatkan ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran. Setelah mendapatkan masukan, melakukan perbaikan produk, dan mendapatkan penilaian ahli, selanjutnya produk yang dinyatakan layak oleh ahli diuji coba pada siswa kelas IV dalam tahap uji coba perorangan dan dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil. Dari hasil uji validitas produk, diperoleh hasil uji validitas yang dipaparkan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Hasil Validitas *E-Comic*

| No. | Uji Coba                | Hasil Validitas | Kualifikasi Persentase |
|-----|-------------------------|-----------------|------------------------|
| 1.  | Uji Isi Pembelajaran    | 92,30%          | Sangat Baik            |
| 2.  | Uji Desain Pembelajaran | 95%             | Sangat Baik            |
| 3.  | Uji Media Pembelajaran  | 95%             | Sangat Baik            |
| 4.  | Uji Coba Perorangan     | 93,33%          | Sangat Baik            |
| 5.  | Uji Coba Kelompok Kecil | 94,33%          | Sangat Baik            |

Berdasarkan hasil uji validitas produk oleh ahli dan siswa, produk *e-comic* dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran jenis-jenis pekerjaan. Selama proses uji validitas, terdapat masukan ahli untuk perbaikan *e-comic* yang dikembangkan. Dari masukan ahli isi dan ahli desain, indikator serta tujuan pembelajaran diperbaiki agar sesuai dengan kata kerja operasional dan kompetensi dasar. Kemudian, dari masukan ahli media pembelajaran, pemilihan warna dalam *e-comic* diubah yang semula memiliki warna senada menjadi warna yang kontras dan variatif agar tampilan *e-comic* lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Tampilan dari *e-comic* berbasis problem based learning pada muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas IV sekolah dasar disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Tampilan *E-Comic* Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar

Fase keempat dalam proses pengembangan *e-comic* adalah fase evaluasi yang sesungguhnya dilaksanakan pada setiap prosedur. Evaluasi digunakan sebagai umpan balik dari pengembangan produk, sehingga dapat diketahui tercapai atau tidaknya pengembangan produk yang sesuai dengan model pengembangan dan tujuan yang ditetapkan. Evaluasi telah dilaksanakan sesuai prosedur pengembangan dan disimpulkan bahwa rancang bangun *e-comic* telah sesuai dengan prosedur model ADDIE.

## Pembahasan

*E-comic* berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan untuk membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik muatan IPS di kelas IV sekolah dasar. Komik elektronik ini membantu siswa untuk memahami materi tentang jenis-jenis pekerjaan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Sebagai media pendidikan, komik mampu menambah perbendaharaan kata siswa, melatih kemampuan literasi, mengembangkan kreativitas dan daya imajinasi, membuat siswa belajar secara tidak sadar, serta membantu siswa mengembangkan kemampuan analisis karena saat membaca komik siswa tidak sebatas hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga ikut secara aktif mengumpulkan berbagai informasi dari teks dan visual gambar yang disajikan, sehingga komik sebagai media lebih efektif dibandingkan dengan teks bergambar biasa (Nugraheni, 2017; Rusmono & Ghozali, 2019).

Kefektifan hasil pengembangan media ditunjukkan dari hasil validitas media. Hasil uji validitas *e-comic* dari segi materi menunjukkan bahwa materi yang termuat di dalam *e-comic* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam pembelajaran, karena materi telah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Hal tersebut sesuai dengan kriteria yang perlu dipenuhi guru dalam membuat atau memilih suatu media pembelajaran, yakni media harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, mampu mendukung siswa untuk menguasai pengetahuan, sikap, maupun keterampilan tentang materi yang dipelajari, membantu siswa belajar secara bermakna yakni tidak sekadar menghafal tetapi mampu membantu siswa mengingat isi materi dalam jangka waktu yang lama, serta mampu membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien (Novita et al., 2019; Shalikhah et al., 2017). Komik menjadi media pembelajaran yang menyenangkan karena di dalamnya ada cerita, gambar, dan berbagai pengaturan penyajian yang membuat komik menarik dari segi tampilan maupun isi. Pada media *e-comic* dirancang sebuah cerita khusus untuk mengaitkan dialog antar tokoh dengan materi jenis-jenis pekerjaan. Cerita menjadi salah satu sarana yang efektif untuk menyalurkan informasi pada pembaca agar mudah diingat dan membuat siswa terbiasa untuk berpikir secara kritis (Masruro & Gunansyah, 2018; Mujahidin, 2018).

Tampilan komik memiliki peran penting dalam memikat dan meningkatkan minat siswa untuk membaca komik. Tampilan komik meliputi cara penyajian warna, gambar, tulisan, hingga tata letak bagian komik. Warna memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia, seperti mempengaruhi psikologi manusia, membantu manusia mengkomunikasikan pesan secara non verbal, serta mempengaruhi cara manusia untuk menangkap, mengingat, dan memproses suatu informasi (Majidah et al., 2019; Setyanto & Adiwibawa, 2018). Warna yang dipilih dalam *e-comic* adalah warna cerah dan dikombinasikan secara kontras. Pemilihan warna cerah menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai warna yang cerah, sedangkan warna yang kontras diposisikan untuk membuat adanya perbedaan dari tiap gambar, mencegah tampilan yang monoton, dan membantu fokus utama cerita (Iswandi, 2018). Materi jenis-jenis pekerjaan dijabarkan melalui dialog antar tokoh dengan tambahan visual gambar pekerjaan yang sedang dibicarakan, sehingga siswa dapat memahami tentang berbagai jenis pekerjaan selama menikmati isi komik. Gambar ilustrasi di dalam komik berperan memikat siswa untuk melihat isi keseluruhan komik, membantu siswa secara efektif untuk memvisualisasikan objek yang dimaksud, sehingga dapat membayangkannya secara nyata kondisi yang dimaksudkan, memperkuat ingatan siswa akan isi cerita, dan memudahkan siswa untuk memahaminya pesan yang dimuat yang umumnya tidak bisa disampaikan secara verbal maupun melalui teks (Masruro & Gunansyah, 2018; Pramesti & Susilawati, 2021; Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Selain isi materi dan tampilan aspek bahasa juga menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pengembangan sebuah media, hal ini disebabkan karena aspek bahasa dan penyajian teks dalam media *e-comic* berperan dalam proses penyampaian pesan atau isi dalam *e-comic*. Bahasa yang sederhana sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa akan memudahkan siswa memahami isi cerita, terlebih dengan isi cerita yang menarik tentu akan meningkatkan semangat siswa untuk membaca dan memahami isi cerita (Mujahidin, 2018). Selain itu, dalam *e-comic* setiap dialog diberi nomor secara urut untuk memudahkan siswa membaca dialog dan memahami isi komik secara terstruktur. Hal tersebut berkaitan dengan aspek kemudahan dalam penggunaan media *e-comic*, karena tidak semua siswa memiliki pengalaman dalam membaca komik. Isi komik mengenai jenis-jenis pekerjaan disampaikan dengan alur cerita yang menerapkan model *Problem Based Learning* yang memiliki tahapan

mengorientasi siswa dengan masalah yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari, mengatur lingkungan yang ideal bagi siswa untuk belajar, membimbing terjadinya penyelidikan yang dilakukan siswa secara individu maupun kelompok, mengembangkan informasi dan menyajikannya untuk dipresentasikan, mengkaji dan mengevaluasi solusi yang ditawarkan dalam memecahkan masalah (Puspitasari et al., 2020; Umbara et al., 2020). Seluruh sintak direalisasikan dalam alur cerita komik, sehingga secara tidak sadar siswa telah belajar dari masalah yang diberikan dalam komik untuk memahami materi jenis-jenis pekerjaan. Penggunaan *e-comic* memberikan keleluasaan bagi siswa untuk melatih kemandirian dalam belajar. Hal tersebut tercermin dari keleluasaan siswa untuk belajar, memahami isi komik sesuai dengan kemampuannya dalam menangkap cerita, dan kebebasan dalam mengkonstruksikan pengetahuannya. Kemandirian serta upaya siswa untuk mengumpulkan berbagai informasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena kemandirian merupakan salah satu cerminan keaktifan siswa.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa penggunaan *e-comic* mengoptimalkan mutu pembelajaran dengan mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Afriana & Prastowo, 2022; Nugraheni, 2017). Pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika (Putra & Milenia, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan media komik yang didasarkan model *Problem Based Learning* dapat menjadi kombinasi yang sesuai dalam pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa upaya pengembangan *e-comic* sebagai media pembelajaran layak digunakan dan mampu mengoptimalkan hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran dilihat dari peningkatan skor serta persentase ketercapaian hasil belajar siswa (Alfiani et al., 2018; Yusiana & Prasetya, 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *e-comic* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. SIMPULAN

*E-comic* berbasis *Problem Based Learning* mengikuti model pengembangan ADDIE layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran tematik muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar. Adanya pengembangan komik elektronik ini berimplikasi pada bervariasinya media pembelajaran IPS yang tersedia dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, dan mendorong banyak pihak untuk terus melakukan pengembangan dan pendalaman terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>.
- Alfiani, F., Kurniawati, T., & Siwi, M. K. (2018). Pengembangan Webtoon untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP. *Jurnal Ecogen*, 1(2), 439. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i2.4766>.
- Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 66–74. <https://doi.org/10.37729/jpse.v3i1.3853>.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Ariyani, O. W., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149–1160. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.892>.
- Dahlia, A., BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1518>.
- Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 7–15. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1655>.
- Fahreza, F., & Husna, N. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Bina Gogik*, 4(2), 37–48. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/11>.

- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28862>.
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>.
- Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *Seni Desain Dan Budaya*, 3(3), 100–109. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v3i3.493>.
- Junistira, D. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 533–540. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.440>.
- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMA Paramarta Seputih Banyak. *Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>.
- Majidah, Hasfera, D., & Fadli, M. (2019). Penggunaan Warna Dalam Disain Interior Perpustakaan Terhadap Psikologis Pemustaka. *Ristekdik : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 95–106. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2019.v4i2.95-106>.
- Masruro, L., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 198–208. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23468>.
- Minartin. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Randuagung 01 Pada Pelajaran Ips Tahun. *Jurnal PTK*, 3(2), 35–44. <https://doi.org/10.18592/ptk.v3i2.1956>.
- Misla, & Mawardi. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 60–65. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24279>.
- Mujahidin, E. (2018). Pengaruh Materi Cerita Terhadap Perkembangan Kepribadian Anak. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 211. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.283>.
- Murfiah, U. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.23969/jp.v1i1.230>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>.
- Paramita, N. M. A. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berorientasi Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17957>.
- Pramesti, R. D., & Susilawati. (2021). Analisis Fitur dan Elemen Desain Kemasan Bakpia Kenes. *Wahana : Tridarma Perguruan Tinggi*, 73(02), 74–87. <https://doi.org/10.36456/wahana.v73i2.4731>.
- Puspitasari, R. P., Sutarno, & Dasna, I. W. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 503–511. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i4.13371>.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>.
- Rahmata, A. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v10n1.p32-44>.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>.

- Royantoro, F., Mujasam, M., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Higher Order Thinking Skills Peserta Didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(3), 371–382. <https://doi.org/10.20527/bipf.v6i3.5436>.
- Rusmono, & Ghozali, M. I. Al. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., Sakinah, R. N., & Prihantini, P. (2021). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 116–128. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1926>.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>.
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2018). Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 03(02), 112–133. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1551>.
- Setyawan, M., & Koeswanti, H. (2021). Pembelajaran Problem based learning Terhadap Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 489–496. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i3.41099>.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>.
- Sriamah, Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Efektivitas Model PBL dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 324–334. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i3.29062>.
- Sudarmiani, Putra, N. P., & Rifai. (2021). Analisis Kendala Guru dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran IPS Pada Masa Pandemi COVID-19: Studi Kasus di Sekolah Menengah Pertama Kota Madiun. *Gema Wiralodra*, 12(2). <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v12i2.191>.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>.
- Sumar, W. T. (2018). Implementasi Kompetensi Guru Mengelola Kurikulum K13 dalam Pembelajaran Tematik di SDN Se Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Pedagogika*, 9(1), 71–87. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i1.28>.
- Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 13. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 49–55. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32676>.
- Yunitasari, I., Tyas, A., & Hardini, A. (2021). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. 5(4), 1700–1708. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.983>.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-Comic terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636>.