



Elsa Febriony Agata
 Purba¹
 Hery Kresnadi²
 Dyoty Auliya Vilda
 Ghasya³

TINGKAT VALIDITAS KOMIK PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI BENTUK- BENTUK KERAGAMAN DI INDONESIA DARI ASPEK DESAIN, BAHASA, DAN MATERI KELAS V

Abstrak

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan komik yang valid untuk digunakan dalam membantu proses kegiatan pembelajaran oleh guru kepada peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (Research and Development) dengan pendekatan metode campuran (mixed method) dan menggunakan model ADDIE, yaitu analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 53 Sungai Raya dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang, validator ahli sebanyak 3 orang yang memvalidasi 3 aspek yaitu aspek desain, bahasa, dan materi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi. Validasi oleh validator 1 menghasilkan skor 114 dengan presentase 95%, validator 2 menghasilkan skor 120 dengan presentase 100%, dan validator 3 menghasilkan skor 100 dengan presentase 83%. Total skor keseluruhan 334 dan memperoleh skor rata-rata sebesar 93% dengan kriteria "sangat valid". Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik pendidikan Pancasila pada materi bentuk-bentuk keragaman di Indonesia dari aspek desain, bahasa, dan materi pada kelas V SD Negeri 53 Sungai Raya valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Komik, Pendidikan Pancasila, Bentuk Keragaman.

Abstract

This research generally aims to develop and produce valid comics to be used in assisting the process of learning activities by teachers to students. This research uses the RnD (Research and Development) research method with a mixed method approach (mixed method) and uses the ADDIE model, namely analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). This research was conducted in the fifth grade of SD Negeri 53 Sungai Raya with 28 students, 3 expert validators who validated 3 aspects, namely design, language, and material aspects. The data collection technique uses a validation questionnaire. Validation by validator 1 produced a score of 114 with a percentage of 95%, validator 2 produced a score of 120 with a percentage of 100%, and validator 3 produced a score of 100 with a percentage of 83%. The overall total score was 334 and obtained an average score of 93% with "very valid" criteria. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the Pancasila education comic on the material of forms of diversity in Indonesia from the aspects of design, language, and material in class V SD Negeri 53 Sungai Raya is valid for use in the learning process.

Keywords: Comics, Pancasila Education, Forms Of Diversity.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang terkait dan melekat dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran membutuhkan kelayakan dan mutu pembelajaran yang baik.

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
 email : f1081191067@student.untan.ac.id, hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id, dyoty@fkip.untan.ac.id

Pembelajaran tidak hanya menanamkan pengetahuan, tetapi juga diperlukan integrasi nilai yang bermakna untuk membentuk karakter peserta didik. Pendidikan di sekolah harus berpedoman pada kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka dalam Kepmendikbudristek No 56/M/2022 kurikulum di SD/MI memiliki struktur yang dibagi menjadi 3 fase, yaitu fase A untuk kelas I dan II, fase B untuk kelas III dan IV, dan fase C untuk kelas V dan VI. Hal ini relevan agar terwujudnya pendidikan yang berkualitas yang dapat dilihat dari tercapainya tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 4 menetapkan “Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk masyarakat yang religius, menjunjung kebinekaan, demokratis dan bermartabat, memajukan peradaban, serta menyejahterakan umat manusia lahir dan batin.” Agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai, diperlukan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi, serta guru dituntut untuk berinovasi dan kreatif dalam pelaksanaan proses belajar mengajar mulai dari memvariasikan gaya mengajar hingga media pembelajaran agar pembelajaran terkesan tidak monoton.

Media pembelajaran dijadikan sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik karena media pembelajaran ialah segala sesuatu hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat memaksimalkan proses belajar mengajar yang terjadi secara disengaja, bertujuan dan terkendali (Teni Nurrita, 2018). Selain memudahkan guru, media pembelajaran dituntut untuk layak agar memberikan banyak manfaat kepada peserta didik. Salah satunya yaitu memudahkan dalam mencapai tujuan belajar pada pembelajaran pendidikan pancasila karena kurangnya variasi media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru.

Sebuah desain media pembelajaran yang baik sangat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai desain media yang semakin pesat, maka dunia pendidikan juga perlu adanya inovasi dalam berbagai bidang termasuk dalam media pembelajaran. Banyaknya media pembelajaran memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara menyeluruh. Dengan demikian media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap penyampaian materi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik.

Dalam meningkatkan kelayakan belajar peserta didik, dibutuhkan sebuah proses kreatif dalam pembelajaran, yakni upaya-upaya penting untuk mendayagunakan potensi kognitif dan afektif dari peserta didik secara optimal, sehingga ide-ide baru dan cerdas lebih terakomodasi. Proses kreatif juga berarti bagaimana membuat setiap peserta didik memiliki multi perspektif dan cara pandang yang luas terhadap sebuah fakta. Selain itu, proses kreatif juga berarti bahwa setiap peserta didik mampu mengamati hal-hal detail yang menjadi rujukan dalam berpendapat umum menyelesaikan permasalahan baik untuk dirinya sendiri maupun komunitas dalam masyarakat.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik diperoleh informasi bahwa guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket dan lks, sedangkan media pembelajaran hanya diambil dari internet. Media pembelajaran yang digunakan guru belum dapat menjadikan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik agar materi pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik dengan baik, salah satunya dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

Sehingga peneliti memandang perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang layak sebagai sarana dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila. Membuat komik sebagai media pembelajaran dengan tampilan yang menarik minat belajar peserta didik dengan adanya gambar, warna dan materi secara rinci tanpa harus membaca materi panjang lebar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tersebut. Teori Piaget menyatakan bahwa tingkat perkembangan kognitif ada empat, diantaranya sensorimotor, pra operasional, operasional

konkret, dan operasional formal (Ernawati, 2016). Anak pada usia kelas V digolongkan kedalam tahap berpikir operasional konkret yang artinya pemikiran anak sudah mulai terorganisir namun belum mampu berpikir secara abstrak atau kemampuan dalam menyelesaikan masalah tanpa hadirnya objek permasalahan secara nyata.

Berkaca dari hal tersebut, komik dirancang untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila yang menjelaskan bentuk-bentuk keragaman di Indonesia. Harapan setelah peserta didik belajar berbantuan dengan komik sebagai media pembelajaran peserta didik mampu mengembangkan imajinasi dan meningkatkan kompetensi pengetahuan yang didapatkan melalui komik tersebut.

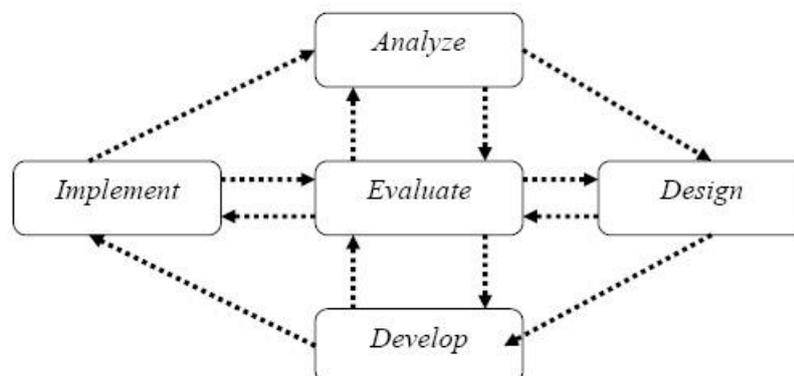
Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan komik dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Pendidikan Pancasila Pada Materi Bentuk-Bentuk Keragaman Di Indonesia Kelas V SD Negeri 53 Sungai Raya”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). R&D adalah penyempurnaan produk yang telah ada atau untuk mengembangkan produk yang baru. Penelitian pengembangan (R&D) menurut Tegeh & Kirna (2013) “adalah suatu usaha yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran untuk digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori.(h13)

Dalam suatu penelitian agar dapat mencapai hasil yang telah ditetapkan, maka harus memperhatikan pemilihan pendekatan dan metode penelitian yang tepat dan sesuai, hal ini dikarenakan bahwa pendekatan dan metode yang akan digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh.

Research and Development bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa tahap pengembangan. Terdapat lima tahap pengembangan pada R&D berdasarkan pada model ADDIE yaitu analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Pemilihan model ADDIE didasarkan atas kecocokan alur pengembangannya dalam mengembangkan komik. Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis (Tegeh & Kirna, 2014). Tahapan kegiatan dalam model ADDIE pada dasarnya saling keterkaitan satu sama lain. Maka dari itu penerapan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh. Branch berpendapat (dalam Najmia, 2020) “Model ADDIE adalah konsep pengembangan produk pembelajaran yang sesuai dengan filosofi dari pendidikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, inovatif, otentik dan inspiratif.”(h.11) Sejalan dengan pendapat Mulyatiningsih (dalam Sukma, 2020, h.22) mengatakan model ADDIE ini dapat digunakan dalam pengembangan produk, seperti model pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (sumber Tegeh & Kirna (2014))

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah: (1) rancangan penelitian; (2) populasi dan sampel (sasaran penelitian); (3) teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; (4) dan teknik analisis data. Untuk penelitian yang menggunakan alat dan bahan, perlu dituliskan spesifikasi alat dan bahannya.

Spesifikasi alat menggambarkan kecanggihan alat yang digunakan sedangkan spesifikasi bahan menggambarkan macam bahan yang digunakan.

Untuk penelitian kualitatif seperti penelitian tindakan kelas, etnografi, fenomenologi, studi kasus, dan lain-lain, perlu ditambahkan kehadiran peneliti, subyek penelitian, informan yang ikut membantu beserta cara-cara menggali data-data penelitian, lokasi dan lama penelitian serta uraian mengenai pengecekan keabsahan hasil penelitian.

Sebaiknya dihindari pengorganisasian penulisan ke dalam “anak sub-judul” pada bagian ini. Namun, jika tidak bisa dihindari, cara penulisannya dapat dilihat pada bagian “Hasil dan Pembahasan”.

Tahap Analisis (Analyze)

Tahap awal ini peneliti mengadakan analisis terkait dengan penggunaan komik untuk memperoleh landasan teori yang kuat dan akurat. Tujuannya yaitu untuk mengetahui seberapa kebutuhan dan hasil yang direncanakan. Pada tahap analisis berisi pengembangan untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran materi bentuk-bentuk keragaman di Indonesia dan rumusan masalah penelitian. Tahap analisis dibagi menjadi tiga bagian antara lain:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan atau dihasilkan. Pada tahap ini akan mengidentifikasi berbagai hal mengenai kondisi nyata di sekolah. Dengan mengkaji kebutuhan untuk memenuhi pembelajaran salah satunya media pembelajaran dengan melakukan wawancara. Peneliti memilih dan menentukan kebutuhan-kebutuhan prioritas yang perlu dipenuhi. Dengan mengkaji kebutuhan, peneliti akan mengetahui adanya suatu keadaan yang seharusnya ada (should be) dan keadaan nyata di lapangan (what should be). Dengan cara melihat kesenjangan, maka peneliti dapat memberikan solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan.

b. Angket Analisis Kebutuhan Komik Pada Peserta Didik

Analisis ini mencakup kebutuhan komik peserta didik guna mengetahui kebutuhan yang diperlukan terkait penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Berikut pedoman angket analisis kebutuhan komik pada peserta didik.

c. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan kompetensi dasar dalam pengembangan komik.

Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini dilakukan perancangan atau mendesain ide dan konsep dari hasil pada tahap analisis. Tahap ini diperlukan agar pada saat dilakukan pengembangan komik dapat dengan mudah dilaksanakan karena perancangannya jelas dan sistematis. Prosedur perancangan antara lain:

- a. Menentukan hardware dan software yang tepat dan sesuai dengan karakteristik media yang akan dibuat, sehingga proses pembuatan komik dapat berjalan dengan baik.
- b. Membuat rancangan awal terhadap tampilan produk yang meliputi:
 1. Gambaran cerita awal hingga akhir
 2. Membuat tampilan depan atau awal (cover)
 3. Menentukan jenis huruf yang sesuai
 4. Memilih ukuran huruf yang disesuaikan antara panel, ilustrasi, dan balon kata
 5. Menentukan warna yang sesuai dengan panel, ilustrasi, maupun balon kata
 6. Pengaturan terhadap spasi atau jarak tulisan antara ilustrasi dan balon kata

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk secara nyata berdasarkan analisis dan rancangan yang telah dibuat. Pengembangan komik ini dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Mempersiapkan perangkat penunjang, yaitu seperti hardware yang diperlukan berupa aplikasi mobile dengan menggunakan software yang dapat digunakan dalam pengeditan komik yaitu program web bernama Canva. Canva dapat digunakan sebagai media pembuatan komik karena didalamnya sudah tersedia banyak pilihan jenis karakter yang

dapat kita sesuaikan dengan tipe komik yang akan dibuat. Kemudian di convert menjadi bentuk PDF dan dicetak yang bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk membacanya.

- b. Tahap pengeditan, yaitu tahap ini akan dilakukan pengeditan dari data-data yang sebelumnya telah dipersiapkan. Proses pengeditan berlangsung pada Canva yang ditambahkan dengan pemilihan latar belakang yang cocok.
- c. Tahap finishing, yaitu dilakukan dengan memeriksa ulang mengenai kelengkapan materi pada komik sebelum nantinya diujikan.
- d. Validasi dan Revisi

Komik yang telah selesai dibuat akan divalidasi oleh validator yang ahli dibidangnya untuk mengetahui apakah komik yang telah dibuat sudah layak untuk diujicobakan pada pembelajaran di kelas. pada penelitian ini terdapat dua ahli yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah mendapatkan hasil penilaian dari validator penlitimerevisi produk berdasarkan saran dan komentar validator. Selanjutnya produk yang telah selesai direvisi divalidasi kembali kepada validator untuk kedua kalinya agar diperoleh produk yang lebih baik dan dinyatakan layak.

Tahap Penerapan (Implementation)

Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengimplementasikan komik yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji coba oleh ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi, selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik pada kelas V SD Negeri 53 Sungai Raya untuk mengetahui kelayakan dari komik yang dibuat.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap ini diperoleh data mengenai evaluasi komik materi bentuk-bentuk keragaman di Indonesia Pada Kelas V SD Negeri 53 Sungai Raya.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan komik ini menggunakan dua jenis teknik analisis data, diantaranya: (1) teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

- a. Deskriptif Kuantitatif

Menurut Agung (2020) metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga peneliti mampu memperoleh kesimpulan umum. Jawaban setiap kuesioner atau angket dalam penelitian ini terstruktur yang diperoleh dari masing-masing ahli kemudian dianalisis menggunakan skala Likert lima yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat Baik
2	Skor 4	Baik
3	Skor 3	Cukup
4	Skor 2	Kurang Baik
5	Skor 1	Sangat Tidak Baik

(Sumber: dimodifikasi dari Sugiyono, 2019)

Setelah dianalisis menggunakan skala likert, kemudian skor yang didapatkan dibuat dalam bentuk persentase respon dari setiap subjek. Adapun rumus persentase menurut Sugiyono (dalam Oktavia, 2021, h33) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Persentase : } P = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Ideal

S = Jumlah komponen hasil penelitian

N = Jumlah nilai maksimum

Hasil dari perhitungan presentase skor pemerolehannya kemudian di konversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif dalam kategori tertentu.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Jenjang Kriteria Validasi

No	Nilai	Kategori
1	81%-100%	Sangat Valid
2	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Sedang
4	21%-40%	Kurang Valid
5	0%-20%	Sangat Tidak Valid

b. Deskriptif Kualitatif

Menurut Agung (2020) metode analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu cara pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kata-kata atau kalimat, kategori-kategori mengenai suatu objek seperti benda, gejala, dan variabel tertentu sehingga pada akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil uji coba ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi, guru, dan peserta didik. Teknik ini juga digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data yang berupa masukan, kritikan, maupun tanggapan yang terdapat pada angket. Setelah itu barulah didapatkan hasil revisi produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan komik pendidikan Pancasila ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) menurut Tegeh & Kirna (2013). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran komik yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas V SD Negeri 53 Sungai Raya dari aspek desain, bahasa, dan materi. Bagian pembahasan ini mendeskripsikan komik yang telah dihasilkan, pembahasan mengenai tingkat validitas berdasarkan hasil dari validator dan pembahasan mengenai tingkat kepraktisan oleh guru dan peserta didik.

a. Desain Produk Komik

Komik yang didesain oleh peneliti dilakukan dengan menggunakan tahapan desain sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE, menurut Tegeh & Kirna (2013) menyatakan bahwa, "Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Adapun tahapan yang digunakan dalam proses desain komik adalah tahap desain (design) dan tahap pengembangan (development) dari model ADDIE.

Tahap desain ini dilakukan perancangan awal komik yang dibuat berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Hal ini dilakukan agar komik yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi sebuah produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah ataupun peserta didik dan kurikulum yang digunakan di sekolah tempat penelitian tersebut. Kemudian, tidak hanya mengacu pada hasil analisis peneliti juga merancang komik dengan penilaian media pembelajaran agar produk komik yang ingin dikembangkan dapat valid dan praktis. Aspek penilaian komik ini terdiri dari 3 penilaian, yaitu penilaian dari desain, bahasa, dan materi.

Setelah merancang komik yang mengacu pada aspek di atas, maka selanjutnya peneliti dapat membuat komik dengan cara menentukan aplikasi atau program web yaitu Canva dan Microsoft Office, serta membuat rancangan awal terhadap tampilan produk yang meliputi gambaran cerita dari awal hingga akhir, menentukan tampilan halaman depan atau awal (cover), menentukan jenis huruf yang digunakan, menentukan ukuran huruf, menggunakan warna yang selaras atau disesuaikan, dan mengatur spasi tulisan agar dapat dibaca dengan jelas. Kegiatan desain ini sejalan dengan pendapat Prasetyo (2015) saat menerapkan desain produk, berbagai rancangan diperlukan dalam proses persiapan untuk mendapatkan produk detail dan lengkap. Oleh karena itu, tahapan perencanaan sangat diperlukan. (dalam Monica, 2022)

b. Hasil Tingkat Validasi Komik

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada tahap pengembangan (development), dapat diketahui bahwa komik yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi sangat valid untuk digunakan setelah melalui tahap validasi oleh validator, yaitu seorang dosen Matematika FKIP Untan, dosen IAIN, dan guru di SD Negeri 17 Pontianak Kota. Komik juga melalui tahap perbaikan atas saran dari validator.

Penelitian ini memiliki 3 validator dengan memberikan angket yang digunakan sebagai lembar validasi. Angket terdiri dari 3 aspek yang terdiri dari 11 indikator pada aspek desain, 5

indikator pada aspek bahasa, dan 8 indikator pada aspek materi yang bersumber dari Batubara (2021) dengan 5 sebagai skor tertinggi dan 1 sebagai skor terendah.

Berdasarkan hasil validasi pada tahap 1, diketahui bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil validasi tahap 1 tersebut masih terdapat beberapa masukan yang harus diperbaiki agar dapat meningkatkan kembali validitas komik. Saran yang diberikan oleh validator, yaitu memperhatikan gerak tangan tokoh, penggunaan bahasa, penyesuaian warna dan kertas yang digunakan, penyesuaian ukuran huruf, dan melengkapi kelengkapan lainnya seperti kata pengantar, soal, daftar pustaka, profil pengembang. Perbaikan ini dilakukan agar diharapkan komik pendidikan Pancasila ini dapat menarik perhatian peserta didik dan menjadi komik yang baik. Hal ini didukung oleh pendapat M.S Gumelar (2011) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa elemen desain dalam komik, yaitu space (ruang dalam komik), image (gambar atau ilustrasi), teks, dan colour (pewarnaan dalam komik). Berdasarkan saran perbaikan diatas, perlu dilakukan validasi kembali agar memperoleh hasil validasi yang lebih baik, sehingga dilakukan validasi tahap 2.

Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan validasi tahap 2 yang memperoleh hasil sebesar 92%. Untuk mengetahui produk dapat dikatakan valid atau tidak mengacu pada tingkat pengukuran menggunakan jenjang kriteria yang dimodifikasi dari Sugiyono, 2019 yaitu 0-20% “Tidak Valid”, 21-40% “Kurang Valid”, 41-60% “Sedang”, 61-80% “Valid”, dan 81-100% “Sangat Valid”. Berdasarkan pengukuran interval tersebut, maka hasil validasi tahap 2 komik termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”. Selain mengacu pada hasil pengukuran interval, komik yang telah dibuat dan diperbaiki memiliki tata warna yang sudah seimbang, karena mengacu pada pendapat Sunaryo (dalam Rokhimah, 2020), yaitu dalam pemilihan media visual harus mempertimbangkan keharmonisan warna). Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik “Sangat Valid” untuk digunakan atau diimplementasikan pada peserta didik kelas V.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validator selama proses validasi dan revisi, maka komik yang dikembangkan dapat dikatakan valid diimplementasikan dari aspek desain, bahasa, dan materi. Berdasarkan hasil analisis validasi oleh 3 validator yang memperoleh persentase sebesar 95% dari validator 1, 100% dari validator 2, dan 83% dari validator 3. Dari ketiga validator tersebut didapati rata-rata skor sebesar 93% berkategori “Sangat Valid” yang mengacu pada Sugiyono, 2019.

Komik yang dikembangkan valid digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi Bentuk-Bentuk Keragaman di Indonesia kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2020. Buku Ajar Evaluasi Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ernawati, Desi. (2016). Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD. JPGSD, 4(2). <https://www.neliti.com/id/publications/254236/pengembangan-media-komik-pembelajaran-ipa-kelas-iv-tahun-ajaran-20152016-di-sd#cite>
- Hal, M., & Prasetyo, S. (2018). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 9(2), 185–194. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v9i2.25>
- Sugiyono. (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal IKA, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Misykat, 03(01), 171. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>