

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUATAN IPS

¹Asri Dwi Kristina, ²Sri Sami Asih

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Rowo Kabupaten temanggung. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik tes (pretest dan posttest) dan non tes (observasi, wawancara, angket dan dokumen). Pengambilan sampel menggunakan Teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji-t dan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan skor ahli materi dan media sebesar 90,6% dan 85% (sangat layak). Data pretest dan posttest homogen dan berdistribusi tidak normal. Hasil uji t-test menggunakan uji wilcoxon memperoleh nilai sig,(2 tailed) sebesar $0,008 < 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest dengan uji N-gain sebesar 0,544 (sedang). Hasil persentase anget tanggapan guru dan siswa menunjukkan respon positif. Simpulan penelitian ini adalah berhasil dikembangkan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter yang layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS di kelas IV.

Kata Kunci: Karakter, Komik Digital, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting untuk menentukan kemajuan suatu bangsa, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan kemampuan dan kepribadian manusia dapat berkembang. Setiap manusia memerlukan pendidikan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang positif untuk mengembangkan kualitas hidupnya. Berdasarkan Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Dalam rangka mewujudkan tujuan nasional tersebut, pemerintah selalu melakukan perbaikan peraturan terkait dengan pendidikan. Salah satunya dengan melakukan pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan perkembangan zaman guna memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran. Dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan

pendidikan tertentu. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pendidikan yang demikian itu harus diterapkan di semua muatan pelajaran termasuk pada muatan pelajaran IPS dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang optimal. Menurut Piaget (dalam Susanto, 2016), anak usia sekolah dasar yang berkisar antara 7- 12 tahun tergolong dalam fase operasional konkret. Dalam tahap ini rasa keingintahuan anak terhadap lingkungannya cukup tinggi. Pendidikan IPS berperan sebagai sarana siswa dalam mempelajari lingkungan dan prospek lebih lanjut untuk mengaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN Rowo yang dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas IV, observasi serta dokumen hasil belajar siswa kelas IV, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait muatan pelajaran IPS, diantaranya yaitu guru mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran untuk

menyampaikan materi IPS karena materinya yang cukup banyak sehingga untuk menyampaikan materi kurang dapat tersampaikan sepenuhnya. Guru sudah menggunakan beberapa media pembelajaran untuk menyampaikan namun kurang variatif dan terbatas. Sekolah belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Sumber belajar juga masih terbatas pada buku guru dan siswa. Rendahnya minat belajar siswa sehingga hasil belajar belum optimal.

Berdasarkan data dokumen hasil belajar siswa kelas IV SDN Rowo dapat dilihat bahwa hasil belajar Penilaian Harian muatan pelajaran IPS masih rendah. Jumlah siswa di kelas IV SDN Rowo adalah 22 siswa dengan sebanyak 14 (63%) siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan 8 (37%) siswa telah mencapai KKM (KKM=65). Rendahnya hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan belum tercapai secara optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, mudah dipelajari dan yang berkaitan dengan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi muatan pelajaran IPS.

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung pemecahan masalah ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh oleh Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita pada JPSD Volume 3 Nomor 2 tahun 2017 dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogar”. Hasil penelitian tersebut menyatakan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian dari Achmad Buchori dan Rina Dwi Setyawati pada International Journal of Education and Research Volume 3 Nomor 9 pada tahun 2015 yang berjudul “Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School “. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan E-Comic dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar serta dapat meningkatkan pendidikan karakter peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Albi Anggito dan E. Kus Eddy Sartono dalam Jurnal Prima Edukasia (Vol.10,No.01 tahun 2022) dengan judul “The development of multicultural education comics to embed tolerance character for 4th grade of elementary school”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata

4,53, ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 4,50, dan ahli media memperoleh skor rata-rata 4,25. Hasil uji lapangan awal memperoleh skor rata-rata 4,50 pada guru dan mendapat nilai rata-rata 3,46 pada siswa. Hasil uji lapangan utama memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,75 pada guru dan mendapat nilai rata-rata 4,74 pada siswa. Sehingga komik edukasi dapat dimanfaatkan dengan baik menanamkan karakter toleransi di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Very Hendra Saputra dalam Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan (Jartika) Vol.04, No.01 tahun 2022 dengan judul “Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian ahli media dan ahli materi pembelajaran media yang dikembangkan mempunyai kualitas Sangat Baik (SB), dengan persentase keidealan dari ahli media 85% dan dari ahli materi 80%, serta aspek kualitas teknis dari siswa dan orang tua siswa 56,75% dan 61,65%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan

pembelajaran IPS kelas IV SDN Rowo Temanggung materi Kergaman Ekonomi di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:28). Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan pembelajaran IPS materi Keragaman Ekonomi di Indonesia.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti sesuai dengan penelitian R&D (Research and Development) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015) yang terdapat 10 tahap pelaksanaan, meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya sampai pada 8 tahap saja yaitu sampai uji coba pemakaian. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN

Rowo Kabupaten Temanggung. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 22 siswa kelas IV. Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini yaitu komik digital berbasis pendidikan karakter. Sedangkan variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes (pretest dan posttest) dan non tes (wawancara, observasi, dokumentasi dan angket). Analisis data yang digunakan yaitu uji kelayakan, uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda. Kemudian untuk menganalisis hasil belajar pretest dan posttest menggunakan analisis data awal yaitu uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilakukan analisis data akhir menggunakan uji Wilcoxon signed ranks test dan N-gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar pretest dan posttest.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital berbasis pendidikan karakter. Hasil penelitian dan pembahasan meliputi; (1) hasil perancangan desain media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter materi Keragaman Ekonomi di Indonesia yang meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rowo. (2) kelayakan media komik digital berbasis pendidikan karakter materi

Keragaman Ekonomi di Indonesia menurut ahli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rowo. (3) Keefektifan media komik digital berbasis pendidikan karakter materi Keragaman Ekonomi di Indonesia secara internal dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rowo.

Hasil Perancangan Desain Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter

Media komik digital berbasis pendidikan karakter pada muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Rowo Semester 2 Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter berbentuk aplikasi yang dapat diunduh pada handphone android. Media pembelajaran didalamnya berisi KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan soal evaluasi. Penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis pendidikan karakter menggunakan bahasa baku dan jelas. Jenis font yang dipilih bervariasi.



Gambar 1 Tampilan Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter

Kelayakan Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter

Media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi penilaian dilakukan dengan mengisi instrumen penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media, Dr. Kustiono, M.Pd. dan dosen ahli materi, Dra. Arini Estiastuti, M. Pd. Persentase penilaian terdapat pada tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media

Validator	Perangkat Validasi	Persentase	Kriteria
Dr. Kustiono, M.Pd	Media	85%	Sangat layak
Dra. Arini Estiastuti, M. Pd.	Materi	90,6%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 1. Hasil Penelitian Ahli Materi dan Ahli Media, hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan persentase 90,6% dan 85% dengan kriteria sangat layak. Hasil dari penilaian tersebut juga didukung oleh hasil angket tanggapan guru dan siswa kelas IV SDN Rowo Kabupaten Temanggung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital berbasis pendidikan karakter telah memenuhi

kelengkapan penyajian dan kelayakan isi sehingga layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPS keragaman ekonomi di Indonesia.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta dalam Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman (Vol. 09 No. 02 Juli-Desember 2019) dengan judul "Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter menunjukkan rata-rata kelayakan pada ahli materi dan media, guru, serta siswa. Ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87%, sedangkan ahli media memberikan kelayakan sebesar 76%. Saat uji coba disekolah, rata-rata guru memberikan kelayakan sebesar 84,17%, sedangkan siswa memberikan kelayakan sebesar 80,8%. Hasil belajar siswa dari soal evaluasi yang berupa soal pilihan ganda dan uraian, rata-rata mendapatkan nilai 84,83 dari nilai standar ketuntasan minimal (SKM) yaitu 75. Hasil diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran dikategorikan layak dan siap diimplementasikan.

Penelitian lain yang mendukung diantaranya penelitian yang dilakukan oleh

Aneng Fitriya Astutik, Rusijono, Agus Suprijono dalam Jurnal *Education and Development* dengan judul “ Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman “. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) kevalidan produk dapat dilihat dari hasil validasi oleh validator ahli materi mendapatkan presentase 96%, ahli media mendapatkan presentase 100% dan angket penguatan karakter mendapatkan skor 89% dalam kriteria sangat baik, 2) kepraktisan produk dilihat dari hasil respon siswa meliputi uji coba perorangan mendapatkan persentase 87%, uji coba kelompok kecil mendapatkan 84% dan uji coba lapangan mendapatkan skor 85% kategori sangat baik, 3) keefektifan produk dilihat dari perbedaan hasil angket penguatan nilai-nilai karakter. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai n-gain sebesar 0,55 dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai n-gain sebesar 0,28 dengan kategori rendah. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Solihah, Suherman dan Fadhullah dalam Jurnal *Ilmu Pendidikan* (Volume 4 Tahun 2022) dengan judul “ Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan

Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96% dari ahli materi dan 92% dari ahli media yang jika dikualifikasikan memiliki kategori sangat layak. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa pengguna merasa tertarik dan termotivasi untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media dengan respon yang diberikan pengguna yaitu sebesar 97% dari siswa dan 95% dari guru yang mengartikan bahwa produk sangat layak digunakan untuk pembelajaran. Efektivitas produk didapat dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test kemudian dihitung menggunakan n-gain score dan menunjukkan bahwa komik digital memiliki tingkat efektivitas sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh Rani Darmayanti dalam Jurnal *Pendidikan Matematika* (Vol 13, No 1 tahun 2022) dengan judul “ *Digital comic learning media based on character values on students critical thinking in solving mathematical problems in term of learning styles* ”. *The study indicates that the digital comic learning media is valid with a total average score of 3.60 based on the material expert's validation and 3.50 based on the media expert's validation. The eight-grade students' responses were positive (92%) based on the trials. The learning outcomes in*

terms of kinesthetic, auditory, and visual learning styles used in this study can all meet all indicators of mathematical problem-solving.

Keefektifan Media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter

Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila efektif meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil *Pretest* dan *Posttest*. Selanjutnya dari hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok besar dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil belajar tersebut berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas terdapat pada tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.463	2	.000	.528	2	.000
t		2	0		2	0
Posttest	.417	2	.000	.629	2	.000
st		2	0		2	0

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan nilai *pretest* kelompok besar menunjukkan bahwa nilai sig. $0,000 < 0,050$. Nilai signifikan lebih kecil dari nilai tabel. Maka dapat disimpulkan nilai *pretest* berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest*

menunjukkan bahwa nilai sig. $0,000 < 0,050$. Nilai signifikansi lebih kecil dari nilai tabel. Sehingga data dapat dikatakan nilai *posttest* berdistribusi tidak normal.

Kemudian analisis akhir pada penelitian ini menggunakan uji t-test yaitu uji *wilcoxon*. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* digunakan untuk mengetahui perbandingan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*, apakah terdapat perbedaan yang signifikan atau tidak. Hasil perhitungan terdapat pada tabel 3. Hasil Uji t-test *Pretest* dan *Posttest* berikut.

Tabel 3. Hasil Uji *T-test Pretest dan Posttest*

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Pretest Negative Ranks	3 ^a	15.00	45.00
Positive Ranks	19 ^a	10.95	208.00
Ties	0 ⁰		
Total	22		
		Posttest - Pretest	
Z		-2.649 ^b	
A symp. Sig. (2-tailed)		.008	

Berdasarkan tabel 3 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) $0,0008 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.

Setelah dianalisis menggunakan uji-t kemudian dilakukan uji N-gain yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik

digital berbasis pendidikan karakter. Hasil perhitungan uji N-Gain terdapat pada tabel 4. Hasil N-gain *Pretest* dan *Posttest* berikut.

Tabel 4. Hasil N-gain *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	Nilai
<i>Pretest</i>	60,9
<i>Posttest</i>	82,2
Selisih rata-rata	21,3
<i>N-gain</i> kelas	0,544
Kriteria	Sedang

Berdasarkan tabel 4. Hasil N-gain *Pretest* dan *Posttest*, hasil N-gain pada uji coba kelompok besar yaitu 0,544 dengan kriteria sedang dan terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest* sebesar 21,3.

Penelitian yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sri Ayu Cahya Pinatih dalam Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (JPPP, Vol 05, No.01 tahun 2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA”. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Rancang bangun komik digital meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain

pembelajaran mencapai skor 88% dengan kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan di sekolah dasar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Zenzen Zakiyah, dkk dalam Jurnal BASICEDU (Volume 6 Nomor 5 tahun 2022) dengan judul “Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis”. Berdasarkan hasil penelitian hasil review ahli materi menunjukkan produk berpredikat sangat baik (92%), (b) hasil review ahli media komik digital berpredikat sangat baik (92%), (c) hasil review pengguna menunjukkan komik digital berpredikat sangat baik (98%). Ini berarti media komik digital valid secara isi dan layak digunakan sebagai media dan sumber belajar, sehingga menjadi solusi meminimalisir hambatan proses pembelajaran yang kurang optimal karena keterbatasan media pembelajaran dan sumber belajar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa berhasil dikembangkan produk media komik digital berbasis pendidikan karakter yang di dalamnya terdiri dari beberapa menu, yaitu: (1) Menu KI; (2) Menu KD; (3) Menu indikator; (4) Menu tujuan pembelajaran; (5) Menu materi pembelajaran; (6) Menu soal evaluasi. Produk tersebut dapat digunakan melalui *handphone android* atau laptop. Media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan perolehan penilaian kelayakan oleh ahli materi 90,6% dan ahli media 85%. Data dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal. Sehingga pada uji-t dapat menggunakan Uji Wilcoxon dengan diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) $0,008 < 0,05$ terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*. Sedangkan hasil N-gain yaitu 0,544 (sedang) yang menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar berupa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 21,3. Dari hasil tersebut, media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter efektif meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SDN Rowo Temanggung materi Keragaman Ekonomi di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi & E. Kus Eddy Sartono. 2022. *The Develepment of multicultural education comics to embed tolerance character for 4th grade of elementary school*. Jurnal Prima Edukasia 10(01).
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ayu Cahya Pinatih, Sri. 2021. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (JPPP 05(01)).
- Buchori, Achmad, dkk. 2015. *Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School*. International Journal of Education and Research 3(9).
- Darmayanti, Rani. 2022. *Digital comics learning media on character values on students critical thinking in solving mathematical problem in term of learning styles*. Jurnal Pendidikan Matematika 13(01).
- Fitriya Astutik, Aneng, dkk. 2020. *Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman*. Jurnal Education and Development.
- Hendra Saputra, Very. 2022. *Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai*

Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi* (Jartika) 04(01).

Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal BASICEDU* 06(05).

Ma'rufah Rohmanurmeta, Fauzatul. 2019. Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman* 9(2).

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA.

Sukmanasa, Elly, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogar. *JPSD* 3(2).

Solihah, dkk. 2022. Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(1).

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta.

Zakiyah, Zenzen, dkk. 2022. Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis