

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA
MUATAN PELAJARAN PPKN MATERI HAK, KEWAJIBAN
DAN TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS V SD NEGERI 28
DANGIN PURI TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

I Kadek Surya Adywinata, NIM 1811031088

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter bermuatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan 12 orang siswa kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kegiatan observasi, wawancara tidak terstruktur dan angket/kuesioner, sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui penilaian validator, produk pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter ini memperoleh skor sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik oleh ahli isi materi, hasil penilaian dari ahli desain pembelajaran memperoleh skor sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik, hasil penilaian dari ahli media pembelajaran sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik, hasil dari uji coba perorangan sebesar 92,50% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil dari uji coba kelompok kecil sebesar 95,27% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis data dari hasil validasi produk, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis pendidikan karakter bermuatan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas V Sekolah Dasar.

Kata kunci : Komik Digital, Pendidikan Karakter, PPKn.

ABSTRACT

This development research aims to describe the design and determine the feasibility of digital comic learning media based on character education containing the rights, obligations and responsibilities of fifth grade students at SD Negeri 28 Dangin Puri. This study uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis (analyze), design (design), development (development), implementation (implementation), evaluation (evaluation). The subjects used in this study were content experts, instructional design experts, learning media experts, and 12 fifth grade students at SD Negeri 28 Dangin Puri. The data collection techniques used were observation, unstructured interviews and questionnaires, while the data analysis techniques used in this study were quantitative descriptive analysis techniques. Based on the results of data analysis obtained through the assessment of the validator, this character education-based digital comic development product obtained a score of 97.50% with very good qualifications by material content experts, the results of the assessment from learning design experts obtained a score of 97.50% with very good qualifications, good, the results of the assessment of the learning media experts are 97.50% with very good qualifications, the results of the individual trials are 92.50% with very good qualifications and the results of the small group trials are 95.27% with very good qualifications. Based on data analysis from the product validation results, it can be concluded that digital comics learning media based on character education containing rights, obligations and responsibilities are appropriate to be used as learning media for class V Elementary School.

Keywords: *Digital Comics, Character Education, PPKn.*