

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM TOKOH  
PEWAYANGAN RAMAYANA MUATAN PELAJARAN IPS SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 1 TOJAN**

Oleh

**Ni Made Windya Candrayani, NIM 1911031027  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui kualitas rancang bangun komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan, (2) untuk mengetahui kualitas komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan, (3) untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Tojan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes hasil belajar dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis statistik inferensial. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) Rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana meliputi beberapa tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan hasil penilaian uji rancang bangun memperoleh 90,90% (kualifikasi sangat baik). (2) Kualitas media pembelajaran komik digital dinyatakan sangat baik berdasarkan hasil penilaian uji ahli isi pembelajaran memperoleh 91,67% (kualifikasi sangat baik), uji ahli desain pembelajaran memperoleh 88,63% (kualifikasi baik), uji ahli media pembelajaran memperoleh 90% (kualifikasi sangat baik), uji coba perorangan memperoleh 93,33% (kualifikasi sangat baik), dan uji coba kelompok kecil memperoleh 94,44% (kualifikasi sangat baik). (3) Berdasarkan hasil uji-t diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung} = -11,996$  dan  $t_{tabel}$  taraf signifikansi 5% diperoleh 2,048. Hal ini berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam tokoh pewayangan Ramayana muatan pelajaran IPS efektif diterapkan pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tojan.

**Kata kunci:** komik digital, karakter, pewayangan Ramayana

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA**  
**DIGITAL COMICS BASED ON CHARACTER VALUES IN THE**  
**CHARACTERS OF PEWAYANGAN RAMAYANA COURSE OF IPS CLASS**  
**IV STUDENTS OF SD NEGERI 1 TOJAN**

By

**Ni Made Windya Candrayani, NIM 1911031027**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRACT**

*This study aims (1) to determine the quality of digital comic design based on character values in the Ramayana puppet characters of social studies class IV students at SD Negeri 1 Tojan, (2) to determine the quality of digital comics based on character values in the Ramayana puppet characters of social studies lesson content for students class IV SD Negeri 1 Tojan, (3) to find out the effectiveness of digital comics based on character values in the Ramayana puppet characters social studies class IV students at SD Negeri 1 Tojan. This research is a development research adapting the ADDIE development model. Collecting data using learning outcomes test instruments and questionnaires. The data analysis used is a quantitative descriptive analysis technique and an inferential statistical analysis technique. The results of this development research are (1) The design of digital comic learning media based on character values in the Ramayana puppet characters includes several stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation with the results of the design test assessment obtaining 90.90% (very good qualification). (2) The quality of digital comic learning media was stated to be very good based on the results of the learning content expert test obtaining 91.67% (very good qualification), the learning design expert test obtaining 88.63% (good qualification), the learning media expert test obtaining 90% (very good qualifications), individual trials obtained 93.33% (very good qualifications), and small group trials obtained 94.44% (very good qualifications). (3) Based on the results of the t-test, it is found that the value of  $t_{count} = -11,996$  and significance level of 5% obtained 2,048. This means  $t_{count} > t_{table}$ , until  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted. So it can be concluded that digital comic learning media based on character values in the Ramayana wayang characters, social studies lesson content is effectively applied to fourth grade students at SD Negeri 1 Tojan.*

**Keywords:** *digital comics, characters, Ramayana puppet*