

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *STORYBOARD THAT* SUBTEMA
PERISTIWA MASA PENJAJAHAN DI KELAS V SD NEGERI
16 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh

Miranti

NIM: 06131281924082

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *STORYBOARD THAT* SUBTEMA
PERISTIWA MASA PENJAJAHAN DI KELAS V SD NEGERI
16 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh:

Miranti

NIM : 06131281924082

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *STORYBOARD THAT* SUBTEMA
PERISTIWA MASA PENJAJAHAN DI KELAS V SD NEGERI
16 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

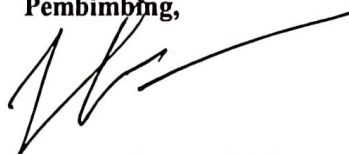
Oleh:

Miranti

NIM : 06131281924082

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Mengesahkan:
Pembimbing,**



Vina Amalia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001



Dr. Slti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *STORYBOARD THAT* SUBTEMA
PERISTIWA MASA PENJAJAHAN DI KELAS V SD NEGERI
16 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh:

Miranti

NIM : 06131281924082

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Rabu

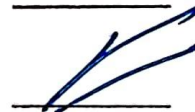
Tanggal : 22 Februari 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.




2. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Palembang, Maret 2023

Koordinator Prodi PGSD



Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miranti

NIM : 06131281924082

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Storyboard That* Subtema Peristiwa Masa Penjajahan di Kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu” ini benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Maret 2023



Miranti

NIM. 06131281924082

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, rasa syukur selalu saya panjatkan kepada Allah Subhanahuwata'ala yang atas kehendaknya dapat terselesaikannya skripsi ini. Tak lupa sholawat beserta salam selalu tcurahkan kepada suri tauladan kita, Nabi Muhammad Salallahu'alaihi wa salaam. Sebagai bukti perjuangan menempuh studi S1 ini, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayah dan Mama tersayang yang selalu memberikan dukungan dan do'a yang tak henti-hentinya selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini serta saudara dan saudara saya terkasih yang juga selalu memberikan *support* dan do'a.
2. Seluruh keluarga besar SD Negeri 16 Tanjung Batu yang telah membantu peneliti untuk melakukan penelitian, yaitu Kepala sekolah, Bapak/Ibu guru, dan peserta didik yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan selama melakukan penelitian, untuk itu saya mengucapkan banyak terima kasih.
3. Semua teman-teman PGSD angkatan 2019 yang saling memberikan dukungan selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
4. Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu saya banggakan.

MOTTO: *“Setiap hal pasti ada pembelajarannya. Semangat!”*

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Storyboard That* Subtema Peristiwa Masa Penjajahan di Kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Vina Amilia Suganda M., S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing, atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Saggaff, MSCE, IPU., ASEAN. Eng., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dikjen dikti sehingga penulis bisa mengikuti perkuliahan hingga selesai dan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Maret 2023

Penulis,



Miranti

NIM. 06131281924082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Pengembangan.....	7
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	7
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan.....	7
2.2 Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran.....	11
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.3 Media Komik Digital Berbantuan <i>Storyboard That</i>	13
2.3.1 Media Komik Digital	13
2.3.2 <i>Storyboard That</i>	15
2.4 Subtema Peristiwa Masa Penjajahan	16
2.4.1 Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia.....	16
2.4.2 Faktor yang Melatarbelakangi Kedatangan Bangsa Eropa.....	16
2.5 Penelitian yang Relevan	17
2.6 Kerangka Berpikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Subjek Penelitian	20
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	21
3.4 Prosedur Penelitian.....	21
3.4.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	22
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan)	22
3.4.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	22
3.4.4 <i>Implement</i> (Implementasi)	23
3.4.5 <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.6 Instrumen Penelitian.....	24
3.7 Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	34
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan.....	34
4.1.1.2 Analisis Kurikulum.....	36
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	36
4.1.2.1 Pemilihan Aplikasi.....	36
4.1.2.2 Perancangan Materi	36

4.1.2.3 Perancangan Kerangka komik digital	38
4.1.2.4 Perancangan Instrumen	39
4.1.3 Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	39
4.1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital	39
4.1.3.2 Hasil Validasi Media Komik Digital	48
4.1.3.3 Rekapitulasi Validasi Media	52
4.1.3.4 Revisi Media Komik Digital	52
4.1.3.5 Tahap Uji coba produk	59
4.2 Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	25
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	26
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pembelajaran.....	28
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik	30
Tabel 5 Pedoman Skor Penilaian	31
Tabel 6 Kriteria Kevalidan Produk	32
Tabel 7 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik.....	33
Tabel 8 Rancangan Materi dalam Media Komik Digital	37
Tabel 9 Hasil Validasi Ahli Materi	49
Tabel 10 Hasil Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 11 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	51
Tabel 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	52
Tabel 13 Hasil Respon Peserta Didik Tahap 1.....	59
Tabel 14 Hasil Pengisian Angket Uji coba Tahap 1	60
Tabel 15 Hasil Respon Peserta Didik Tahap 2.....	62
Tabel 16 Hasil Pengisian Angket Uji coba Tahap 2	63
Tabel 17 Hasil Respon Peserta Didik Tahap 3.....	65
Tabel 18 Hasil Pengisian Angket Uji coba Tahap 3	66
Tabel 19 Rekapitulasi Respon Peserta Didik	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	19
Gambar 2 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	21
Gambar 3 Wawancara Bersama Guru Kelas V.C	35
Gambar 4 Susunan Kerangka Komik Digital.....	38
Gambar 5 Bahan Tokoh Sejarah yang akan digunakan	39
Gambar 6 Tampilan Awal Website <i>Storyboard That</i>	40
Gambar 7 Tampilan Login pada Website <i>Storyboard That</i>	41
Gambar 8 Tampilan Memulai Pembuatan Komik	41
Gambar 9 Tampilan Memberi Judul Komik	42
Gambar 10 Tampilan Menu Layout.....	45
Gambar 11 Tampilan Pembuatan Cover Komik.....	45
Gambar 12 Tampilan Pembuatan Nama Penulis	46
Gambar 13 Tampilan Bagian Pembuatan Prolog Komik.....	46
Gambar 14 Tampilan Pembuatan Isi Cerita Komik.....	47
Gambar 15 Tampilan Bagian Depan Hasil Komik	48
Gambar 16 Tampilan Identitas Pembelajaran	54
Gambar 17 Tampilan Identitas Pembelajaran Setelah Revisi	54
Gambar 18 Tampilan Penggunaan Huruf dalam Komik.....	55
Gambar 19 Tampilan Penggunaan Huruf dalam Komik Setelah Revisi.....	55
Gambar 20 Tampilan Materi 3G	56
Gambar 21 Tampilan Materi 3G Setelah Revisi	57
Gambar 22 Revisi Penambahan Petunjuk Penggunaan	58
Gambar 23 Revisi Tampilan Media Komik dengan Bentuk Flipbook	58
Gambar 24 Uji Coba Tahap 1	59
Gambar 25 Uji Coba Tahap 2	62
Gambar 26 Uji Coba Tahap 3	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi	78
Lampiran 2 Surat Kesediaan Membimbing Skripsi	79
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi	80
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Skripsi	82
Lampiran 5 SK Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	85
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kab. OI	86
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	87
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	88
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	89
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	90
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Ahli Media	92
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Praktisi Pembelajaran	94
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	97
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Praktisi Pembelajaran	98
Lampiran 16 Dokumentasi	99
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 1	102
Lampiran 18 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 2	105
Lampiran 19 Hasil Angket Respon Peserta Didik Tahap 3	111
Lampiran 20 Produk Media Komik Digital Berbantuan <i>Storyboard That</i>	120
Lampiran 21 Surat Pengecekan Similarity	131
Lampiran 22 Hasil Pengecekan Similarity	132
Lampiran 23 Kartu Perbaikan Skripsi	133
Lampiran 24 Bukti Perbaikan Skripsi	141
Lampiran 25 Izin Penjilidan	142

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *STORYBOARD THAT* SUBTEMA
PERISTIWA MASA PENJAJAHAN DI KELAS V SD NEGERI
16 TANJUNG BATU**

Oleh:

Miranti

06131281924082@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.

vinaamilia@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan *storyboard that* subtema peristiwa masa penjajahan di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu, serta bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE menggunakan tiga tahap terdiri dari *Analyze*, *Design*, dan *Develop*. Peneliti melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta dilakukan uji coba kepada 18 peserta didik kelas V. Hasil penilaian validasi ahli materi mendapat perolehan nilai dengan persentase 92%, ahli media mendapat perolehan nilai dengan persentase 74%, dan praktisi pembelajaran diperoleh persentase 94%, Maka diperoleh hasil rekapitulasi dengan persentase 87% yang termasuk pada kategori sangat valid. Pada uji coba yang telah dilakukan pada tahap 1 kepada 3 peserta didik didapatkan perolehan persentase 89%, pada tahap 2 dilakukan kepada 6 peserta didik mendapat perolehan dengan persentase 92%, dan pada tahap 3 dilakukan kepada 9 peserta didik mendapat perolehan persentase 86%, sehingga setelah dilakukan rekapitulasi hasil respon peserta didik mendapatkan persentase 88% yang termasuk pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital layak dan mendapat respon sangat baik dari peserta didik sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Komik Digital, Storyboard That.*

***DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA
ASSISTED BY STORYBORD THAT SUBTHEME PERISTIWA
MASA PENJAJAHAN IN CLASS V SD NEGERI 16 TANJUNG
BATU***

By:
Miranti
06131281924082@student.unsri.ac.id

Advisor: Vina Amilia Suganda M, S.Pd., M.Pd.
vinaamilia@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop digital comic learning media assisted by a storyboard that subtheme peristiwa masa penjajahan in class V SD Negeri 16 Tanjung Batu and aims to determine the validity and response of students to the learning media developed. This type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model using three stages consisting of Analyze, Design, and Develop. The researcher validated the material expert, media expert, and learning practitioner, and conducted trials on 18 fifth-grade students. The results of the validation assessment from the material expert obtained a score of 92%, the media expert received a score of 74 %, and learning practitioners obtained a percentage of 94%, then the recapitulation results obtained a percentage of 87% which included the very valid category. In the trial that was carried out in stage 1 to 3 students, the percentage gain was 89%, in stage 2, it was carried out to 6 students, the percentage was 92%, and in stage 3, it was carried out to 9 students, the percentage was 86. %, so that after recapitulating the results of the student's responses, they get a percentage of 88% which is included in the very good category. Based on the result of the assesment, it can be concluded that digital comic learning media is feasible and gets a very good response from students as a learning medium.

Keywords: *Development, Digital Comic, Storyboard That*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, Indonesia menerapkan sistem kurikulum 2013 yang mana pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) disusun secara tematik-integratif yang memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam tema. Hal ini sesuai yang diungkapkan Meldina, dkk (2020: 18) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diajarkan secara bertema dengan memadukan beberapa mata pelajaran atau dengan kata lain pembelajaran tematik secara sederhana merupakan suatu proses pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa materi pelajaran dalam satu topik atau yang biasa disebut tema. Salah satu materi bahasan di SD yaitu terkait peristiwa masa penjajahan yang terdapat di kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan. Pokok materi didalam tema tersebut salah satunya terkait dengan peristiwa sejarah yaitu peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dan faktor yang melatarbelakanginya. Peran penting pembelajaran sejarah bukan hanya sekedar proses transfer ide, akan tetapi proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah (Saidillah, 2018).

Sayangnya pembelajaran dengan materi mengenai peristiwa sejarah sering dianggap sebagai pembelajaran yang hanya sekedar hafalan dan membosankan. Tidak lebih dari rangkaian angka yang harus dihafal. Lebih lanjut, berdasarkan keterangan peserta didik juga bahwa buku pelajaran dengan materi sejarah dianggap membosankan (Saidillah, 2018). Hal ini tentunya karena kurang bervariatifnya sumber belajar yang menarik bagi peserta didik seperti minimnya media pembelajaran mengenai pembelajaran materi terkait materi sejarah. Padahal media pembelajaran merupakan faktor penting yang juga mempengaruhi proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam belajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada hasil yang dicapai oleh peserta didik, namun menekankan kepada memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta memberikan perubahan perilaku yang diterapkan dalam kehidupannya (Djiwandono dalam Fakhrurrazi, 2018:87). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif yang digunakan oleh pendidik, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran (Hasan, dkk., 2021:10). Di zaman yang terus berkembang ini, seorang pendidik dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, hal ini tertuang dalam permendiknas no.16 tahun 2007.

Senada dengan Febriana (2019:4) menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran diantaranya pemahaman terhadap materi, karakteristik peserta didik, pembelajaran yang mendidik, serta pengembangan pribadi dan profesionalisme yang mana terbentuk dari berbagai kombinasi aspek yang membentuk profesi guru diantaranya kemampuan perorangan atau pribadi, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual.

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak yang besar menuju ke era digital. Era digital telah mengalihfungsikan kepada perubahan gaya hidup dan budaya masyarakat ke arah digital dalam tiap aspek kehidupan, termasuklah juga mempengaruhi proses pembelajaran seperti dengan memanfaatkan media digital (Azis, 2019:308-309). Lebih lanjut, Cholifah & Novita (dalam Pulungan, dkk., 2022:156-157) menyatakan bahwa seiring berkembangnya kemajuan teknologi dan perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi membawa dampak pula pada perkembangan dan pembaruan sumber belajar, pembaruan tersebut yaitu penggunaan berbagai aplikasi berbasis digital yang dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses materi.

Komik merupakan salah satu contoh dari adanya perubahan ke arah digital. Dari yang semula komik berbentuk cetak saja, sekarang telah banyak komik yang berbentuk digital. Komik dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Dengan pemakaian gambar kartun dan memuat halaman yang berwarna-warni didalam komik, maka hal ini dapat menarik perhatian peserta didik (Subroto, dkk., 2020:139).

Untuk dapat membuat komik, guru dapat membuatnya dengan bantuan website pembuatan komik, salah satunya dengan *Storyboard That*. Website pembuatan komik ini dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet melalui laman www.storyboardthat.com. *Storyboard that* merupakan website yang salah satunya dapat digunakan untuk membuat komik dimana menawarkan perpustakaan yang luas seperti diantaranya karakter, latar tempat, papan cerita/balon cerita, dan item yang lainnya yang dapat dicari melalui menu *search* jika tidak ada di menu yang telah disediakan. *Storyboard that* ini sangat cocok untuk membuat komik digital terutama untuk membuat cerita terkait sejarah. Hal ini, sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa *storyboard that* merupakan platform yang jelas bermanfaat untuk mata pelajaran seni tradisional seperti sejarah dan bahasa inggris (Rushton dalam Wahyuningsih, 2020:2).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu, diperoleh informasi bahwa peserta didik cenderung antusias dengan materi terkait sejarah ditambah dengan penggunaan media pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran gambar, seperti gambar pahlawan. Selain itu, menurut paparan beliau lebih lanjut terkait materi berkaitan dengan sejarah bahwa tentunya diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih bervariasi lagi sehingga akan membantu dalam proses pembelajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan Aqib (dalam Maharani, dkk., 2022) bahwasannya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran diperlukannya strategi-strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, dari paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Storyboard That* Subtema Peristiwa Masa Penjajahan di Kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu”.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan komik digital berbantuan *storyboard that* pada materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia yaitu mengenai proses masuknya ke Indonesia dan faktor yang melatarbelakanginya di kelas V Tema 7 Subtema 1 peristiwa masa penjajahan.
2. Produk dalam penelitian ini untuk diuji kevalidan dan respon peserta didik terkait produk yang dikembangkan yaitu komik digital.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *storyboard that* subtema peristiwa masa penjajahan di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik digital berbantuan *storyboard that* subtema peristiwa masa penjajahan di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbantuan *storyboard that* subtema peristiwa masa penjajahan di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan *storyboard that* subtema peristiwa masa penjajahan di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu.
2. Untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran komik digital berbantuan *storyboard that* subtema peristiwa masa penjajahan di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital berbantuan *storyboard that* subtema peristiwa masa penjajahan di kelas V SD Negeri 16 Tanjung Batu.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan pengetahuan dan mengetahui teori serta langkah-langkah pembuatan komik berbantuan *storyboard that*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terkait peristiwa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dan faktor yang melatarbelakanginya, memotivasi peserta didik dalam pembelajaran terkait materi berkenaan dengan peristiwa sejarah, serta menambah keinginan peserta didik untuk mempelajari sejarah lebih lanjut.

2. Bagi guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan komik dengan *storyboard that* dan memanfaatkan komik dalam pembelajaran serta pengembangan media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran ketika proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan pemanfaatan media komik dalam pembelajaran dan menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, T. A. (2020). Penerapan model pembelajaran *course review horay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kedatangan bangsa eropa di Indonesia di kelas V SDN 057232 Medan dua Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat Tahun ajaran 2019/2020. *Skripsi*. Medan: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. Disajikan dalam *konferensi tahunan tentang pendidikan islam dan ilmu sosial*, Desember 2019, STAI Darunnajah Bogor.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis pembelajaran IPS di SD/MI dalam kurikulum 2013. *Jurnal pendidikan madrasah ibtidaiyah*. 5(1): 1-14.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Serang:Laksita Indonesia.
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis respon siswa terhadap media animasi powerpoint pokok bahasan kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 10(2): 49-53.
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. Disajikan dalam *Seminar dan diskusi pendidikan dasar*, Oktober 2021, Universitas Negeri Jakarta.
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *Jurnal At-Ta'fikir*. XI(1): 85-97.
- Febriana, R. (2019). *Kompetensi guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ferdianti, N. (2020). Analisis penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *skripsi*. Bandung: FKIP Universitas Pansundan.
- Hamid, M.A., dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi nusantara.
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*. 2(1):40-50.
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hermawan, M. A. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 12(2): 138-142.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. *Jurnal inovasi pendidikan agama islam*. 1(1): 28-37.
- Hodiyanto, H., Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash bermuatan problem posing terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 9(2): 323-334.
- Kemdikbud. (2017). *Buku guru SD/MI Kelas V Tema 7 Subtema 1 Peristiwa dalam Kehidupan (buku tematik terpadu kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kemdikbud. (2017). *Buku siswa SD/MI Kelas V Tema 7 Subtema 1 Peristiwa dalam Kehidupan (buku tematik terpadu kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kinasih, I. D. (2019). Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dan tercela di MI AL-Jauharotun Naqiyah sinar Banten Bandar Lampung. *Skripsi*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal pendidikan agama islam*. 2(2): 94-100.
- Maharani, S. D., Anggraini, B., & Endah, E. (2022). Strategi Pembelajaran Think Talk Write Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*. 3(1): 10-11
- Meldina, T. dkk. (2020). Integrasi pembelajaran IPS pada kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan dasar*. 4(1):15-26.
- Muktadir, A. & Darmansyah, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 14(2): 153-159.
- Nugroho, F. P. (2018). Pengembangan Media Komik Bergambar Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sumberbendo 3 Kabupaten Tulungagung. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Pulungan, M. dkk (2022). Pengembangan LKS E- Student berbentuk cerita bergambar menggunakan LKS live di Sekolah Dasar. *Jurnal iqra':Kajian ilmu pendidikan*. 7(2): 157-167.
- Putra, A.R. (2020). Modul pembelajaran SMA sejarah Indonesia. [http://gerbangkurikulum.sma.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/09/XI Sejarah-Indonesia KD-3.1 Final.pdf](http://gerbangkurikulum.sma.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/09/XI%20Sejarah-Indonesia%20KD-3.1%20Final.pdf). Diakses pada 12 september 2022.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam: Pancawahana*. 14(2): 87-99.

- Riwanto, M. A. & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (*cartoon story maker*) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*. 2(1): 14-18
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. *Jurnal pendidikan sejarah Indonesia*. 1(2): 214-235.
- Subroto, E. N. dkk. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal pendidikan*. 5(2): 135-141.
- 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.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sungkono, M. P., Mulyo Prabowo, M. P., & Isniatun Munawaroh, S. P. M. Pengembangan instrumen penilaian media komik pembelajaran Sekolah Dasar.
- Syahmi, F. A., dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *smartphone* untuk siswa Sekolah Dasar. *jurnal kajian teknologi pendidikan*. 5(1): 81-90.
- Wahjuningsih, E., Santihastuti, A., Kurniawati, I., & Arifin, U. M. (2020). "Storyboard That" Platform to Boost Students' Creativity: Can It Become Real?. Disajikan dalam Seri Konferensi : Ilmu Bumi dan Lingkungan, 2020, Jawa Timur.
- Yondo. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Videoscribe* dan *Kinemaster* pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V SD Negeri 02 Indralaya Utara. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Unsri.