PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PROSES KEMERDEKAAN INDONESIA

SKRIPSI

OLEH
ERA DARA BABALO
NIM F1261211027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PROSES KEMERDEKAAN INDONESIA

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Jurusan pendidikan ilmu-ilmu sosial
Program studi Pendidikan IPS

OLEH
ERA DARA BABALO
NIM F1261211027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PROSES KEMERDEKAAN INDONESIA

Tanggung Jawab Yuridis Materi

ERA DARA BABALO
NIM F1261211027

Disetujui:

Pembimbing I	Pembimbing II
Acc	
Hadi Wiyono, M.Pd	Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 198808232019031018	NIP. 199303042019031012

Disahkan
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal: 5 Juni 2025

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI PROSES KEMERDEKAAN INDONESIA

ERA DARA BABALO
NIM F1261211027

Disetujui:

Pembimbing I	Pembimbing II
Hadi Wiyono, M.Pd	Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 198808232019031018	NIP. 199303042019031012

Penguji I	Penguji II
Drs. Sri Buwono, M.Si	M. Zainul Hafizi, M.Pd
NIP. 196008061987031003	NIP. 199005032023211017

Mengetahui
Ketua Program Studi

Hadi Wiyono, M.Pd
NIP. 198808232019031018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Era Dara Babalo

NIM : F1261211027

Jurusan/prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau hasil tulisan atau pikiran dari orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebuat.

Pontianak Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Era Dara Babalo

NIM F1261211027

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Komik digital pada mata pelajaran IPS materi proses kemerdekaan Indonesia kelas VIII, pemilihan komik digital sebagai media pembelajaran didasarkan pada kebutuhan peserta didik terhadap media yang mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation*). Komik dgital dipilih karena mampu menyajikan materi IPS terutama materi Sejarah dengan ringan, menarik dan mudah dipahami peserta didik. Hasil validasi media menunjukkan bahwa media komik digital proses kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan mendapatkan penilaian "**Sangat Layak**" dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar **100%**, ahli media pertama **87,5%**, dan ahli media kedua **96,4%**. Selain itu, respon peserta didik menunjukkan minat tinggi terhadap penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dengan presentase penilaian sebesar **89%**. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan materi sejarah dan dinilai sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS

MOTTO

Amsal 5:21

"Karena segala jalan orang terbuka di depan mata Tuhan, dan segala langkah orang diawasi-Nya."

"Skripsi ini tidak sempurna, tapi cukup untuk bikin Apak Mamak bangga dan Dosen lega"

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kasih-Nya yang telah menyertai setiap langkah penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

1. Pertama, Skripsi ini penulis persembahkan kepada diri sendiri, Era Dara Babalo, sebagai bentuk penghargaan atas perjuangan dan ketekunan selama masa perkuliahan.
2. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada keluarga tercinta: Mamak, Apak, Abang, dan kedua Kakak, atas segala kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti. Gelar ini adalah milik kita bersama.
3. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dari saudari Wanda Natasia Maria, yang telah menerima dan memperlakukan penulis layaknya keluarga sendiri.
4. Kepada Wanda Natasia Maria, terima kasih atas segala bantuan dan kebaikan selama ini. Semoga persahabatan ini terus terjalin dengan baik.
5. Untuk Dian Lufita Ningrum, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan selama masa studi. Perjalanan ini tidak akan sama tanpamu.
6. Kepada Gilang Ramadhan, terima kasih telah membantu melengkapi berkas riset di Dinas Pendidikan. Dukunganmu sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Untuk teman-teman SMA tersayang: Amel, Lili, Destia, Enza, dan Gita, terima kasih atas doa dan semangat yang selalu hadir, meskipun jarang bertemu.
8. Terakhir, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam bentuk doa, dukungan, pertolongan, atau apa pun selama proses studi ini. Semoga segala kebaikan dibalas dengan limpahan berkah dari Tuhan Yang Maha Esa

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat dan penyertaanya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia". Skripsi ini disusun guna memenuhi mata kuliah Skripsi agar bisa mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis melewati berbagai hambatan dan tantangan yang telah berhasil dilalui, namun penulis juga mendapatkan banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Hadi Wiyono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pertama dan Ketua Progam Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura,
2. Bapak Haris Firmansyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Kedua
3. Bapak Rahmadi Romi, S.T selaku kepala sekolah SMP Negeri 28 Kota Pontianak
4. Ibu Kustini Handayani, M.Pd selaku guru mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 28 Pontianak
5. Bapak Dr. Ahmad Yani T,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura

6. Bapak Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan ilmu-ilmu sosial fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura
8. Kedua orang tua dan saudara yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
9. Rekan dan sahabat yang selalu membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penulisan desain penelitian ini
10. Serta pihak-pihak tidak dapat sebutkan satu persatu, terima kasih atas jasa yang telah diberikan selama penulisan desain penelitian ini

Penulis menyadari bahwa isi dari Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna serta masih memiliki banyak kekurangan dan kesalahan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna memperbaiki isi Skripsi ini sehingga menjadi desain penelitian dengan kualitas yang lebih baik kedepannya.

Pontianak, 5 Juni 2025

Era Dara Babalo
NIM F1261211027

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....i
DAFTAR ISI iii
DAFTAR TABEL.....vi
DAFTAR LAMPIRAN vii
DAFTAR GAMBAR viii
BAB I PENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang.....1
B. Rumusan Masalah.....7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 8
1. Manfaat Teoritis 8
2. Manfaat Praktis 8
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 11
F. Terminologi (Peristilahan) 11
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR.....13
A. Kajian Teori.....13
1. Pengembangan Media Pembelajaran 13
2. Pengembangan Model ADDIE 22
3. Media Pembelajaran.....27
4. Peranan dan Fungsi Media Pembelajaran 29
5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 35
6. Komik.....44
7. Komik Digital 46
8. Komik digital sebagai media pembelajaran 50

9. Pembelajaran IPS 53
10. Materi Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia 57
B. Penelitian Relevan.....67
C. Kerangka Berfikir.....72
BAB III METODE PENELITIAN.....74
A. Pendekatan Penelitian 74
B. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 75
C. Subjek Penelitian.....76
D. Prosedur Pengembangan 77
1. Tahap Analisis (*Analysis*) 79
2. Tahap Perancangan (*Design*) 81
3. Tahap Pengembangan (*Development*).....83
E. Instrumen Pengumpulan Data 84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 88
A. Hasil Penelitian 88
1. Tahap Analisis (Analyze).....88
2. Tahap Perancangan (*Design*) 94
3. Tahap Pengembangan (*Development*).....99
B. Pembahasan.....138
1. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Komik Digital Proses Kemerdekaan Indonesia.....138
2. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Komik Digital Proses Kemerdekaan Indonesia 141
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....143
A. Kesimpulan 143

B. Saran.....144
DAFTAR PUSTAKA.....146
LAMPIRAN.....151

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....67
Tabel 3. 1 Skala Likert.....85
Tabel 3. 2 Kriteria Kelayakan Produk.....86
Tabel 3. 3 Intepretasi respon peserta didik.....87
Tabel 4. 1 Hasil Validasi ahli materi.....113
Tabel 4. 2 Hasil validitas ahli media 1.....114
Tabel 4. 3 Hasil validitas ahli media kedua.....116
Tabel 4. 4 Perbandingan media setelah direvisi.....119
Tabel 4. 5 Perbandingan media setelah direvisi.....121
Tabel 4. 6 Perbandingan media setelah direvisi.....122
Tabel 4. 7 Perbandingan media setelah direvisi.....124
Tabel 4. 8 Perbandingan media setelah direvisi.....125
Tabel 4. 9 Perbandingan media setelah direvisi.....127
Tabel 4. 10 Perbandingan media setelah direvisi.....128
Tabel 4. 11 Perbandingan media setelah direvisi.....130
Tabel 4. 12 Perbandingan media setelah direvisi.....131
Tabel 4. 13 Perbandingan media setelah direvisi.....133
Tabel 4. 14 Perbandingan media setelah direvisi.....134
Tabel 4. 15 Perbandingan media setelah direvisi.....135
Tabel 4. 16 Hasil Uji Respon Peserta Didik.....137

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen angket validasi kelayakan media 151
Lampiran 2 Instrumen angket validasi kelayakan materi 153
Lampiran 3 Angket respon peserta didik 155
Lampiran 4 Panduan wawancara bersama Guru 157
Lampiran 5 Panduan wawancara bersama peserta didik.....158
Lampiran 6 Dokumentasi pra riset 159
Lampiran 7 Story line komik digital 160
Lampiran 8 Surat keputusan dosen pembimbing skripsi 171
Lampiran 9 Surat keputusan review artikel 172
Lampiran 10 Surat Izin Pra Riset Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan 173
Lampiran 11 Surat izin pra riset Dinas Pendidikan Kota Pontianak.....174
Lampiran 12 Surat balasan izin pra riset SMP Negeri 28 Pontianak 175
Lampiran 13 Realisasi Produk awal Media Komik Digital Proses Kemerdekaan Indonesia 176
Lampiran 14 Penilaian validasi ahli materi.....185
Lampiran 15 Penilaian validasi ahli media pertama 188
Lampiran 16 Penilaian validasi ahli media kedua.....190
Lampiran 17 Rekapitulasi hasil uji respon peserta didik 193
Lampiran 18 Final produk komik digital proses kemerekaan Indonesia 194
Lampiran 19 Dokumentasi uji respon peserta didik 195
Lampiran 20 Penyerahan media komik digital di SMP Negeri 28 Pontianak 196
Lampiran 21 Surat Izin Validasi Materi 197
Lampiran 22 Surat Izin Validasi Media 203
Lampiran 23 Surat Izin Validasi Media 204
Lampiran 24 Surat Balasan Riset.....205

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Merancang Skenario Komik Story Line.....94
Gambar 4. 2 Aplikasi pembuatan Komik.....95
Gambar 4. 3 Sketsa Tokoh 96
Gambar 4. 4 Mewarnai tokoh komik 96
Gambar 4. 5 Ilustrasi dengan detail latar belakang.....97
Gambar 4. 6 Aplikasi Pics Art.....97
Gambar 4. 7 Menyusun panel menggunakan aplikasi Pics Art.....98
Gambar 4. 8 Tampilan Cover Depan Komik.....99
Gambar 4. 9 Tampilan Daftar Isi dan Kata Pengantar 100
Gambar 4. 10 Tampilan Daftar Isi dan Kata Pengantar 100
Gambar 4. 11 Tampilan Infomasi petunjuk dan pengenalan tokoh.....101
Gambar 4. 12 Tampilan isi komik.....109
Gambar 4. 13 Tampilan penutup.....110
Gambar 4. 14 Tampilan Soal diskusi 110
Gambar 4. 15 Biografi Penulis dan Tampilan Sampul Akhir Komik.....111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Derasnya arus globalisasi membuat perekembangan teknologi menjadi semakin pesat, keberadaan teknologi pada saat ini dianggap sebagai hal yang sangat penting karena hampir semua pekerjaan dapat dilakukan menggunakan teknologi. Dunia Pendidikan menjadi salah satu bidang yang tidak dapat menghindari perkembangan teknologi, akibatnya sudah banyak teknologi yang digunakan sebagai penyokong kegiatan pembelajaran seperti penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran digital adalah salah satu bentuk dari penggunaan teknologi dalam bidang Pendidikan, media pembelajaran digital diartikan sebagai media pembelajaran yang menghasilakan data digital seperti foto, poster, komik, audio, video dan dokumen-dokumen yang diakses melalui perangkat elektronik (Batubara, 2021).

Pada era teknologi, kebutuhan akan media pembelajaran yang berbasis digital sangat diperlukan, hal ini didasari pada penyesuaian perkembangan zaman. Penggunaan media pembelajaran diperuntukan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pendapat Kristanto (2016) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana pembantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat meransang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik menunjukan bahwa dirinya telah memperoleh dan melewati pembelajaran yang berkualitas. Namun, proses pembelajaran yang kurang variatif dapat membuat suasana pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, sehingga tujuan pembelajaran tidak dicapai dengan maksimal (Alti dkk, 2022).

Tujuan pembelajaran yang tidak tercapai sempurna dapat disebabkan karena rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Sunarti dkk, 2020). Dalam meningkatkan pemahaman peserta didik guru perlu menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, peran guru sebagai fasilitator harus mampu mengupayakan efektifitas pembelajaran di dalam kelas dengan menambahkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Sari dkk, 2022). Dalam Alti dkk, (2022) dikatakan bahwa adanya media dalam proses pembelajaran dapat merubah peran peserta didik yang pasif menjadi aktif, sehingga peserta didik tidak sertamerta menjadi pendengar namun ikut bertindak sesuai dengan peran yang ada pada media pembelajaran, peserta didik dapat mengamati, mengalami dan mengimpilakasikan ilmu yang didapat melalui media pembelajaran yang disediakan.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran yang kerap dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan karena hanya berisi hafalan dan jarang melibatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif

dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Baihaqi, dkk (2018) bahwa pembelajaran IPS dianggap sebagai pembelajaran yang membosankan karena guru cenderung mengajar dengan ceramah dan buku teks sehingga kondisi pembelajaran menjadi pasif. Pembelajaran IPS dianggap pembelajaran yang kurang menarik, indokrinatif, membosankan dan verbalistik sehingga menjadi pembelajaran yang tidak menarik (Karima & Ramadhani 2018). Media membelajaran merupakan sarana yang dapat membantu suatu mata Pelajaran menjadi menarik bagi peserta didik, namun pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kemampuan peserta didik. Sehingga perlu adanya pendalaman pada sekolah, peserta didik dan guru agar mengetahui media seperti apa yang sedang dibutuhkan.

Berdasarkan Pra Riset yang telah dilakukan pada tanggal 19 Juni 2024 bersama Ibu Kustini Handayani, M.Pd selaku guru mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 28 Pontianak, didapatkan informasi awal bahwa media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar masih terbatas seperti *PowerPoint* dan video *Youtube.* Media seperti video *Youtube* bersifat umum dan kurang kontekstual karena bersumber dari *platform* umum sehingga tidak spesifik mengangkat capaian dan tujuan pembelajaran dalam modul, akibatnya peserta didik kesulitan memahami materi pembelajaran secara utuh terutama pada materi mengenai sejarah. Selaian itu media seperti *PowerPoint* menyababkan ketergantungan peserta didik terhadap penjelasan guru tanpa adanya media yang mendukung pemahaman peserta

didik secara mandiri. Akibatnya peserta didik menjadi kurang konsentrasi, bosan sehingga minat belajar menurun, pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara pada peserta didik yang mengungkapkan bahwa mereka merasa jenuh ketika pembelajaran hanya menggunakan teks dan penjelasan guru saja. Permasalahan lain yang ditemukan adalah guru kesulitan menemukan media pembelajaran yang cocok untuk materi Sejarah. Adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis digital karena media digital yang digunakan selama ini masih kurang beragam, hanya berupa *PowerPoint* dan video *Youtube* saja

Selain menemukan beberapa masalah terkait media pembelajaran, saat melakukan pra riset peneliti juga menemukan potensi penting seperti adanya jaringan internet maupun jaringan *wifi* di sekolah, peserta didik dapat membawa ponsel untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik, didapatkan informasi bahwa Sebagian besar peserta didik menyukai media pembelajaran yang bersifat visual seperti gambar karena peserta didik merasa lebih mudah memahami materi apabila disuguhkan gambar saat kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan temuan masalah pada hasil pra riset, menunjukan bahwa guru masih perlu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan peserta didik, guru dan sekolah. Untuk itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran komik digital sebagai solusi dari masalah yang telah ditemukan, pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran komik digital akan mengangkat

materi kelas VIII Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia. Materi mengenai proses pelaksanaan kemerdekaan Indonesia diangkat berdasarkan adanya kesulitan guru dalam menemukan media yang cocok untuk materi Sejarah pada pembelajaran IPS. Materi proses pelaksanaan kemerdekaan Indonesia berisi tentang alur peristiwa yang membawa Indonesia pada kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945, dimulia dari persiapan kemerdekaan yang membentuk Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI), membentuk Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), peristiwa rengasdenklok, perumusan teks proklamasi dan pelaksanaan proklamasi kemerdekaan.

Komik digital adalah media yang cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi Sejarah karena dapat menyajikan peristiwa sejarah yang berat dalam bentuk cerita komik yang ringan, sehingga saat peserta didik akan lebih mudah memahami materi dengan pembawaan yang lebih ringan namun tetap memuat isi pembelajaran yang utuh. Selain itu dengan dikembangkannya komik digital akan membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik, peserta didik akan membaca sendiri materi yang diberikan memalui komik digital sehingga meminimalisir terjadinya kendala-kendala dalam pembelajaran seperti ketidak pahaman murid terhadap materi pembelajaran karena tidak memperhatikan atau tidak ikut membaca PPT.

Pada masa lalu komik dianggap sebagai media yang tidak mendidik karena penggunaan gambar yang menjadi ciri khas komik menjadikan

adanya *stereotype* bahwa komik tidak benar-benar dibaca namun hanya sekedar untuk melihat gambarnya (Soedarso, 2015). Namun, jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda dari masyarakat pada masa lalu, dimasa kini komik justru dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada penelitian Astuti (2021) dijelaskan bahwa media pembelajaran komik telah teruji layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan presentasi uji ahli sebesar 85% dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan persentase 75% efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik. Begitu pula dalam penelitian Taufiq dkk (2023) bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP dengan persentase hasil uji validasi media dan materi sebesar 84,11% yang meliputi aspek keaktifan, kenyamanan dan pemahaman, dalam penelitiannya dikatakan bahwa media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan persentase nilai hasil analisis angket sebesar 64,20%.

Maka berdasarkan uraian mengenai permasalahan dan potensi yang telah ditemukan, maka penulis akan mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan materi bagaimana proses pelaksanaan kemerdekaan Indonesia sebagai soslusi atas permasalahan yang terjadi. Media pembelajaran komik digital proses kemerdekaan Indonesia akan dikembangkan menggunakan metode pengembangan ilmiah Rnd Model ADDIE dengan judul "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Proses Kemerdekaan Indonesia"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran IPS kelas VIII materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia?
2. Bagaimana perancangan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran IPS kelas VIII materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital Pada mata Pelajaran IPS kelas VIII materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran IPS kelas VIII materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia?
2. Untuk mengetahui bagaimana perancangan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran IPS kelas VIII materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia?

3. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata Pelajaran IPS kelas VIII materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah penelitian yang bermanfaat bagi banyak orang terutama secara teoritis dan praktis

1. **Manfaat Teoritis**

   Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

   a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai pengembangan media pembelajaran pada mata Pelajaran IPS materi Sejarah
   b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai penegmbangan media pembelajaran komik digital
   c. Sebagai refrensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran

2. **Manfaat Praktis**

   a. Bagi Guru

   Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi guru sebagai berikut:

1) Sebagai alternatif media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran IPS terutama pada materi Bagaimana Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia kelas VIII.
2) Sebagai sarana mempermudah penyamapian materi yang kompleks menjadi lebih ringan, mengingat komik disajikan dengan bahasa yang lebih ringan sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan dan memvisualisasikan materi pembelajaran yang rumit sehingga lebih mudah dalam penyampaiannya.
3) Sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas mengajar guru, terutama dalam merancang media pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat menjadi refrensi untuk guru agar agar dapat mengeksplorasi media pembelajaran terutama media dengan elemen visual bebasis digital.

b. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai berikut:

1) Sebagai tambahan media pembelajaran di sekolah
2) Sebagai sarana untuk memaksimalkan pemanfaatan media digital disekolah, mengingat zaman yang semakin maju sehingga mengharuskan untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi dengan cara menggunakan media pembelajaran

berbasis digital seperti komik digital dalam proses pembelajaran

3) sebagai daya tarik sekolah untuk meningkatkan keunggulan kompetitif kepada orang tua maupun peserta didik, karena dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam dan berbasis teknologi digital seperti komik digital dapat memberikan kesan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan mengikuti perkembangan zaman.

c. Bagi Peserta didik

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai berikut:

1) Sebagai sarana untuk meringankan beban tulis menulis di kelas, dengan adanya media pembelajaran komik digital diharapkan dapat bermaanfaat untuk meringankan beban tulis menulis peserta didik di kelas. Dengan adanya penggunaan media digital peserta didik dapat menyimpan komik di masing-masing gawai agar tidak terlalu banyak menulis materi pembelajaran.
2) Sebagai sarana untuk mempermudah memahami materi pembelajaran yang sulit dengan menggabungkan penggunaan Bahasa yang lebih ringan dan perpaduan gambar pada komik digital, diharapkan dapat menjelaskan materi pembelajaran

yang sulit dimengerti dengan lebih mudah dan sederhana sehingga dapat dipahami dengan lebih mudah.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

a. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan berkaitan dengan materi Proses Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia yang dapat digunakan dalam bentuk file pdf.

b. Apabila media pembelajaran komik digital sudah diunduh di ponsel peserta didik maka media komik digital dapat diakses secara online karena file berbentuk pdf.

c. Media pembelajaran komik digital dapat menjadi variasi baru dalam kegiatan pembelajaran materi Pelaksanaan Kemerdekaan Indonesia.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Katerbatasan waktu dan software yang digunakan

b. Media ini tidak dapat digunakan pada materi IPS lainnya karena hanya membahas materi tentang pembentukan BPUPKI

F. Terminologi (Peristilahan)

Agar tidak terjadi kesalahpahaman bagi pembaca maka penting bagi penulis untuk menuliskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. **Penelitian pegembangan**

   Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dalam penelitian ini akan digunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) model ADDIE.

2. **Media pembelajaran**

   Media pembelajaran merupakan alat atau benda yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. **Komik digital**

   Komik digital merupakan media bacaan bergambar yang digunakan menggunakan perangkat elektronik seperti ponsel, komputer dan tablet yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

4. **Pembelajaran IPS**

   Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran terpadu dari ilmu sosial dan humaniora yang digabungkan menjadi satu pembelajaran yang terdapat di sekolah menengah pertama.