

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *QR CODE* PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS III SD

Faizal Tri Haryanto<sup>1)</sup>, Leo Charli<sup>2)</sup>, Armi Yuneti<sup>3)</sup>

Universitas PGRI Silampari

faizaltri13@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media pembelajaran komik berbasis *Qr Code*. Menguji kevalidan dan kepraktisan media komik berbasis *Qr Code* dalam pelajaran PPKn Kelas III SD N 1 Marga Sakti. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D (*Four-D*). Subjek penelitian ini adalah ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru, siswa kelas III SD N 1 Marga Sakti. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Berdasarkan hasil penilaian validitas yang dilakukan oleh ketiga ahli yaitu: ahli media yang mendapatkan nilai 0,76 dengan klasifikasi “Cukup Tinggi”, ahli bahasa yang mendapatkan nilai 0,85 dengan klasifikasi “Tinggi”, dan ahli materi yang mendapatkan nilai 0,84 dengan klasifikasi “Tinggi”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *Qr Code* memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 0,83. Sedangkan hasil analisis lembar penilaian kepraktisan guru dan siswa diperoleh hasil bahwa Media pembelajaran komik berbasis *Qr Code* memenuhi kriteria kepraktisan dengan rata-rata skor 92%. Berdasarkan hasil dari uji coba kevalidan dan kepraktisan tersebut, dapat disimpulkan media komik berbasis *Qr Code* memenuhi kriteria kevalidan dan praktis dan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** PPKn, *Qr Code*, Media pembelajaran, Pengembangan, Komik

### ABSTRACT

*This study aims to develop a comic learning media design based on Qr Code. Testing the validity and practicality of Qr Code based comic media in Class III PPKn lessons at SD N 1 Marga Sakti. This type of research is Research and Development with a 4-D (Four-D) development model. The subjects of this study were media experts, linguist, material expert, teachers, third grade students at SD N 1 Marga Sakti. Data collection techniques using interviews and questionnaires. Based on the results of the validity assessment conducted by the three experts, namely media experts who scored 0.76 with the classification "Quite high", linguists who scored 0.85 with the classification "High", and material experts who scored 0.84 with the classification "Tall". These results shows that the Or Code-based comic learning media meets the valid criteria with an average score of 0.83. Meanwhile, the results of the analysis of the practicality assessment sheet for teachers and students show that the Qr Code-based comic learning media meets the practical criteria with an average score of 92%. Based on the results from the validity and practicality trials, it can be concluded that Qr Code-based comic media meets the validity and practical criteria and can be used in learning activities*

**Keywords:** PPKn, *Qr Code*, Learning Media, Development, Comics

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan secara umum merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk membantu seseorang dalam mengangkat harkat dan martabatnya dengan mengoptimalkan serta mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya agar dapat melangsungkan kehidupan sampai menjadi orang yang berpendidikan. Manusia dididik agar menjadi orang yang bermanfaat bagi masyarakat, Agama, Nusa, Bangsa dan Negara. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia paripurna sesuai dengan tujuan yang ditentukan sebelumnya (Mustoip, 2018). Pendidikan pertama kali didapatkan yaitu dari lingkungan keluarga (Pendidikan Informal) dan lingkungan sekolah (Pendidikan Formal). Pendidikan informal adalah pendidikan yang di dapatkan seseorang dari pengalamannya sehari-hari sadar ataupun tidak sadar, dari lahir sampai meninggal. Sedangkan pendidikan formal adalah pendidikan yang didapatkan oleh seseorang dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung di jenjang pendidikan seperti Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Rusman, 2013). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadinya proses pemeroleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Ahdar Djamalain, 2019). Kesimpulannya pembelajaran adalah suatu interaksi guru dengan siswa baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung yang bertujuan untuk membantu siswa memperoleh ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar mendapat ilmu dan pengetahuan dengan baik.

Pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi sebuah proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman.

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu komponen pendukung bagi berlangsungnya sistem pendidikan yang dilaksanakan di negara Indonesia. Pelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang penting didalam pendidikan. Menurut Lubis & Hidayat (Wulandari & Suniasih, 2022) pelajaran PPKn wajib diikuti oleh semua siswa pada jenjang sekolah dasar karena dapat membentuk siswa yang berkarakter, bermoral, berakhlak, beretika maupun bersopan santun. Menurut Putri & Astawa (Wulandari & Suniasih, 2022) pelajaran PPKn memfokuskan pembelajaran dengan pembentukan karakter dan kepribadian warga negara yang dapat memahami melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Kesimpulan pembelajaran PPKn merupakan suatu komponen penting didalam pendidikan, karena dengan pembelajaran PPKn dapat membentuk siswa yang berkarakter, bermoral, berakhlak, dan dapat memahami serta melaksanakan kewajiban dan hak sebagai warga negara.

Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang

mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar (Wati, 2016). Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pembelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dengan materi pembelajaran.

Sekolah juga sebagai lembaga pendidikan harus memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran guna untuk meningkatkan kualitas belajar dalam proses pembelajaran, seorang guru juga harus mampu membuat dan memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, karena media merupakan salah satu elemen dari perangkat pembelajaran. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai diharapkan dapat membantu tercapainya tujuan dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi (lampiran hal 176) yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Marga Sakti kelas III pada tanggal 22 Oktober 2022 disimpulkan bahwa minat siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas tersebut rendah, hal ini disebabkan kurang mendukungnya sarana dan prasarana yang ada di SD tersebut, sehingga menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif. Hal tersebut dapat dilihat saat proses pembelajaran di kelas, siswa cenderung tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi dan siswa melakukan aktivitas lain yaitu berbicara dengan teman yang ada di sebelahnya sehingga kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena sarana dan prasarana perangkat pembelajaran yang dibutuhkan siswa kurang terpenuhi seperti media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara (lampiran hal 174) yang dilakukan dengan guru kelas III dikatakan bahwa guru masih menggunakan media sederhana berupa gambar sederhana dan menyampaikan materi dengan metode ceramah dan latihan soal serta menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media penyampai materi. Penggunaan media dan penyampaian materi seperti itu membuat siswa cepat merasa jenuh dan bosan, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan memilih untuk melakukan aktivitas lain dan tidak memperhatikan penyampaian materi yang di sampaikan oleh guru. Hal ini didukung dengan hasil belajar siswa (Lampiran 184) yang menyatakan dari 13 siswa terdapat 8 orang siswa yang memiliki nilai dibawah KKM pada mata pelajaran PPKn, dari 13 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM adalah 62%, sedangkan siswa yang memiliki nilai di atas KKM adalah 38%. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketidak tuntas lebih besar di banding tingkat ketuntasan pada mata pelajaran PPKn. Pada mata pelajaran PPKn siswa membutuhkan perangkat pembelajaran seperti media sebagai literasi untuk membangun pengetahuan awal siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa saat proses pembelajaran. Tidak semua penyampaian materi pelajaran sesuai dengan metode ceramah misalnya seperti pada pelajaran PPKn materi memahami arti pada lambang negara, karena siswa kelas III masih termasuk kelas yang cenderung memerlukan penjelasan dan membutuhkan ilustrasi yang menarik tidak hanya dengan menggunakan metode ceramah saja agar siswa lebih memahami materi tersebut. Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan fokus siswa terhadap proses pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan model 4-D, langkah awal yang telah dilakukan adalah pendefinisian (*Define*). Hasil dari langkah pendefinisian ini adalah analisis awal akhir, analisis siswa, dan analisis tugas. Pada tahap analisis awal akhir didapatkan hasil bahwa siswa

membutuhkan media yang dapat menarik minat belajarnya. Pada tahap Analisis siswa, hasil yang didapatkan adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pada saat guru menyampaikan materi hanya dengan menggunakan buku guru, buku siswa dan gambar sederhana serta siswa belum bisa memahami media yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan pengembangan media yang sesuai dengan kemampuan siswa tersebut. Pada tahap Analisis tugas, hasil yang didapatkan adalah guru memberikan tugas berupa soal evaluasi tertulis.

Dari langkah Pendefinisian (*Define*) tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan sarana dan prasarana berupa perangkat pembelajaran seperti media visual dengan gambar dan warna menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media komik untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa lebih cenderung menyukai belajar dengan menggunakan media yang menunjukkan visual, dan sederhana dalam penyampaiannya. Siswa lebih tertarik membaca cerita bergambar dibanding dengan buku pelajaran. Buku cerita bergambar memiliki alur cerita yang runtut dan memiliki unsur gambar yang menarik, sehingga mudah untuk dipahami dan diingat kembali. Dengan menggunakan media komik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang didukung dengan adanya penelitian relevan terdahulu.

Adapun penelitian pengembangan komik ini pernah dilakukan oleh Junoviona, dkk (2020), dengan judul “Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil validasi memperoleh hasil presentase ahli materi 87% serta 88% ahli media dengan rata-rata keseluruhan 87,5% dengan kategori valid. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh hasil yang sangat baik dengan nilai rata-rata 86%. Serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan hasil rata-rata pertemuan pertama 60 menjadi 88 pada pertemuan kedua dengan kategori tinggi berdasarkan hasil analisis *n-gain* sebesar 0,71. Respon siswa yang telah diberikan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berkategori sangat baik dengan presentase 87%. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran dalam materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian pengembangan komik tersebut juga pernah diteliti oleh Yulia Daryanti, dkk, (2021), yang berjudul “Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas III di Sekolah Dasar Kabupaten Darmasaya”. Hasil validasi yang dilakukan oleh 4 validator diperoleh nilai validitas media rata-rata 79% dengan kategori valid, nilai validasi RPP rata-rata 94% dengan kategori sangat valid, nilai validasi soal rata-rata 86% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya nilai praktikalitas memperoleh rata-rata 89% dengan kategori sangat praktis dan nilai efektivitas memperoleh rata-rata 86% dengan kategori sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa komik penerapan pancasila memenuhi kategori valid dalam arti dapat diterapkan kepada peserta didik, kategori sangat praktis dalam arti mudah digunakan oleh peserta didik, dan kategori sangat efektif dalam arti komik penerapan pancasila dapat membantu peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian pengembangan komik tersebut juga pernah diteliti oleh Sari, A, L (2018), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09 hasil analisis data memperoleh hasil sebagai berikut. Ahli isi muatan pelajaran Tematik memperoleh persentase 97.5% dengan

kualifikasi sangat baik, Ahli desain instruksional memperoleh persentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh persentase 94,1% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,05%. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran), hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa produk media komik berbasis powerpoint ini layak digunakan pada pembelajaran muatan Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup pada pembelajaran 1 kelas III SD Negeri 1 Keliki.

Dari hasil penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta efektif digunakan dalam media pembelajaran. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media komik layak digunakan pada kegiatan pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah, dapat menjadi media yang inovatif dan menarik. Dalam hal ini komik berfungsi sebagai perangkat pembelajaran yang menyampaikan pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat lebih diminati oleh siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mengembangkan media berupa komik. Media komik layak digunakan pada kegiatan pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah, dapat menjadi media yang inovatif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *QR Code* Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SDN 1 Marga Sakti”.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model 4-D melalui yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perencanaan), *develop* (tahap pengembangan), dan *deseminate* (tahap penyebarluasan) Melalui uji validasi bahasa yang dinilai oleh Dr. Yohana Satinem, M.Pd ahli bahasa yaitu dosen dari Universitas PGRI Silampari, validasi Materi dinilai oleh ahli materi Dwi Agus Santoso S.Pd yaitu guru kelas III SD N 1 Marga Sakti dan validasi media yang dinilai oleh ahli media Dr. Dodik Mulyono, M.Pd yaitu dosen dari Universitas PGRI Sillampari. Dengan uji kepraktisan guru, uji coba *One to one* yang terdiri dari 3 siswa dengan tingkat kognitif yang berbeda-beda yaitu tinggi, sedang, dan rendah serta uji coba kelompok kecil (*small group*) yang terdiri 6 siswa, dengan tingkat kognitif yang berbeda-beda yakni dengan 2 siswa pada tingkat kognitif tinggi 2 siswa pada tingkat kognitif sedang dan 2 siswa tingkat kognitif rendah.

Menurut Fadhallah (2020) wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lain berperan sebagai *interview* dengan tujuan tertentu, misal untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara

dengan guru kelas SD N 1 Marga Sakti, dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar.

Menurut Djaali (2020) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan instrument (Kuesioner) angket kepada responden untuk dijawab secara tertulis lalu dikembalikan lagi kepada peneliti. Angket yang digunakan untuk memvalidasi di dalam penelitian ini yaitu terdiri dari angket validasi bahasa, angket validasi materi dan angket validasi media. Kemudian angket kepraktisan yang digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa.

Menurut Sugiyono (2016) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data ini juga dapat diartikan sebagai penganalisisan data yang telah diperoleh dalam sebuah penelitian. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media komik berbasis *Qr Code* ini dalam aspek kevalidan maupun aspek kepraktisan.

Menurut Arikunto (Febriandi, dkk, 2021) mengemukakan bahwa validitas adalah sesuatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan apabila dapat mengungkapkan data dari variable yang diteliti secara tepat. Data penelitian kevalidan media diperoleh dari angket ahli bahasa, ahli materi dan ahli media yang akan diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Pedoman penskoran kevalidan Media komik berbasis *Qr Code* yang dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media serta ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel. 1**  
**Pedoman Pemberian Skor Penilaian Kevalidan Media Komik**

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sumber: Sugiyono,2016)

Memberikan nilai validitas dengan menggunakan rumus Azwar (Febriandi,dkk, 2021) sebagai berikut:

$$v = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan :

V : Nilai kevalidan

n : Jumlah validator ahli

S : r- lo

lo : Angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1 )

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5 )

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

Mencocokkan rata-rata hasil validitas dengan kriteria kevalidan media komik dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2**  
**Intepretasi Validitas Aiken's V**

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Klasifikasi</b>
> 0,80	Tinggi
$0,60 \leq V < 0,80$	Cukup Tinggi
$0,40 \leq V < 0,60$	Cukup
$0 \leq V < 0,40$	Buruk

(Sumber: Febriandi, dkk, 2021)

Menurut Arifin (Febriandi, dkk, 2021) menyatakan bahwa kepraktisan merupakan syarat suatu tes standar. Kepraktisan media komik berbasis *Qr Code* dapat dilihat melalui diidentifikasi angket kepraktisan guru dan siswa. Data lembar penilaian kepraktisan media komik berbasis *Qr Code* menggunakan langkah-langkah berikut:

Memberikan skor pada angket respon guru untuk setiap item dengan jawaban sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2), dan sangat tidak baik (1). Sedangkan untuk angket respon siswa diberikan skor dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Pemberian nilai kepraktisan dengan cara menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jawaban skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Mencocokkan skor rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan yang dijabarkan dalam tabel 3.

**Tabel 3**  
**Kriteria Penialain Kepraktisan media**

<b>Interval rata-rata skor</b>	<b>Klasifikasi</b>
80% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Sangat kurang praktis

Sumber: Riduan (Zakirman, 2017)

## HASIL PENELITIAN

Media Pembelajaran komik berbasis *Qr Code* ini dilakukan uji vaidasi oleh ke 3 ahli yakni media, bahasa, dan materi. Kemudian diberikan untuk mendapat penilaian ataupun revisi dari validator untuk mendapatkan masukan dan saran dari media yang ingin dikembangkan sekaligus memberikan penilaian terhadap media komik. Dirancang dengan menggunakan

model *skala likert* yaitu dari skor kriteria skor 5 Sangat baik, 4 Baik, 3 Cukup baik, 2 Kurang baik, 1 Sangat kurang baik.

Validasi Bahasa dilakukan oleh ahli bahasa dosen dari Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau yakni Dr. Yohana Satinem, M.Pd. analisis ahli bahasa ini digunakan untuk menganalisis data dan memberikan penilaian terhadap ketepatan Bahasa yang digunakan pada media komik yang telah disusun.

**Tabel 4**  
**Hasil Analisis Penilaian Ahli Bahasa**

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Angka <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koevisien <i>Aiken's V</i>
<b>Kelayakan Bahasa</b>	A. Lugas	3	0,91	Tinggi
	B. Komunikatif	1	0,75	Cukup Tinggi
	C. Dialogis dan interaktif	1	0,75	Cukup Tinggi
	D. Kesesuaian dengan perkembangan siswa	3	1	Tinggi
	E. Kesesuaian dengan kaidah bahasa	5	0,85	Tinggi
<i>V rata-rata</i>			<b>0,85</b>	Tinggi

Validasi dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket ahli media serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Validasi media ini dilakukan untuk menganalisis dan memberikan penilaian tentang kesesuaian antara format, untuk setiap komponen- komponen dan *desain* pada media komik.

**Tabel 5**  
**Hasil Analisis Penilaian Ahli Media**

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Angka <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koevisien <i>Aiken's V</i>
Ukuran Kertas	1. Kesesuaian ukuran media komik dengan stanar ISO	1	0,76	Cukup Tinggi
	2. Kesesuaian ukuran materi isi media komik	1		
	3. Penampilan unsur tataletak pada sampul muka, belakang dan punggung secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	1		



Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Angka Aiken's V	Kriteria Koevisien Aiken's V			
Desain Sampul Media Komik	4. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi	1	0,78	Cukup Tinggi			
	5. Ukuran huruf judul media komik lebih dominan dan proporsional dibanding ukuran media komik, nama pengarang	1					
	6. Warna judul media komik kontras dengan warna <i>background</i>	1					
	7. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	1					
	8. Menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter objek	1					
	9. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita	1					
	Desain Isi Komik	10. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola			1	0,75	Cukup Tinggi
		11. Pemisah antara paragraf jelas			1		
		12. Bidang cetak dan margin proporsional			1		
13. Spasi antara teks dan ilustrasi sesuai		1					
14. Kreatif dan dinamis		1					
<b><i>V rata-rata</i></b>			<b>0,76</b>	Cukup Tinggi			

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi. Dimana didalam validasi ini menyesuaikan antara isi materi pada pelajaran PPKn didalam media komik. Hasil dari penelitian ini dijadikan sebagai bahan pedoman untuk memperbaiki produk agar media pembelajaran komik yang dikembangkan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

**Tabel 6**  
**Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi**

Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Angka <i>Aiken's V</i>	Kriteria Koevisien <i>Aiken's V</i>
<b>Aspek Kelayakan Materi</b>	A. Kesesuaian materi dengan KD	3	0,81	Tinggi
	B. Keakuratan materi	3		
	C. Kemutakhiran materi	1		
	D. Mendorong rasa ingin tahu	1		
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>	E. Teknik Penyajian	3	0,87	Tinggi
	F. Pendukung Penyajian	1		
	G. Penyajian Pembelajaran	1		
<b><i>V rata-rata</i></b>			<b>0,84</b>	<b>Tinggi</b>

Hasil penilain yang dilakukan oleh ketiga validator yaitu, validator ahli media, validator ahli bahasa dan validator ahli materi setelah memvalidasi produk yang dikembangkan penulis adalah sebagai berikut:

**Tabel 7**  
**Hasil Analisis Ketiga Validasi Ahli Menggunakan *Aiken's V***

No.	Nama ahli	Skor yang diperoleh
1	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd.	0,76
2	Dwi Agus Santoso, S.Pd.	0,84
3	Dr. Yohana Satinem, M.Pd.	0,85
<b>Rata-rata</b>		<b>0,81</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *Qr code* telah sesuai dan valid untuk digunakan.

Hasil uji kelompok *One to one* dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan komik pada siswa kelas III SD N 1 Marga Sakti. Melibatkan 3 orang siswa Lembar kepraktisan siswa ini menggunakan angket, selanjutnya siswa memberikan *ceklist* pada angket yang serta dapat memberikan sebuah saran dan masukan terhadap penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 8**  
**Hasil Respon Siswa Pada Uji Coba *One to one***

No.	Kode Siswa	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor	Tingkat Kepraktisan	Kasifikasi
1	S-1	15	15	100%	Sangat Praktis
2	S-2	14	15	93%	Sangat Praktis
3	S-3	13	15	86%	Sangat Praktis
Jumlah		42	45	279%	
Rata-rata				93%	Sangat Praktis

Hasil uji kelompok kecil (*Small gurp*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan komik pada siswa kelas III SD N 1 Marga Sakti. Melibatkan 6 orang siswa Lembar kepraktisan siswa ini menggunakan angket, selanjutnya siswa memberikan *ceklist* pada angket yang serta dapat memberikan sebuah saran dan masukan terhadap penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.

**Tabel 9**  
**Hasil Respon Siswa Pada Uji Kelompok Kecil**

No	Kode Siswa	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
1	S-1	14	15	93%	Sangat Praktis
2	S-2	15	15	100%	Sangat Praktis
3	S-3	14	15	93%	Sangat Praktis
4	S-4	15	15	100%	Sangat Praktis
5	S-5	13	15	86%	Sangat Praktis
6	S-6	15	15	100%	Sangat Praktis
Jumlah		86	90	572%	
Rata-rata				95%	Sangat Praktis

Uji coba dilakukan dengan cara memberi nilai pada lembar kepraktisan guru serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Berikut hasil respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran komik berbasis *Qr Code*

**Tabel 10**  
**Hasil Respon Guru**

No	Responden	Jumlah Skor yang di peroleh	Skor total	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
1	Dwi Agus Santoso, S.Pd.	40	45	88%	Sangat Praktis
Hasil				88%	Sangat Praktis

Berikut ini hasil keseluruhan uji kepraktisan yang dilakukan melalui uji *one to one*, uji kelompok kecil dan uji kepraktisan guru dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11**  
**Hasil Keseluruhan Kepraktisan Media Komik Berbasis *Qr Code***

No.	Penilaian	Jumlah Skor total	Jumlah Skor yang diperoleh	Presentase	Kasifikasi
1	Dwi Agus Santoso, S.Pd	45	40	88%	Sangat Praktis
2	3 Siswa kelas III SD N 1 Marga Sakti	45	44	93%	Sangat Praktis
3	6 Siswa kelas III SD N 1 Marga Sakti	90	86	95%	Sangat Praktis
Rata-rata				92%	Sangat Praktis

## PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian bahwa diperoleh produk media pembelajaran komik berbasis *Qr Code* pada mata pelajaran PPKn kelas III. Adapun desain pengembangan media pembelajaran komik berbasis *Qr Code* sebagai berikut:

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Analisis awal dilakukan pada saat observasi yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian dengan melakukan persiapan dengan meminta persetujuan oleh kepala sekolah untuk memulai penelitian kemudian mewawancarai guru kelas III SD N 1 Marga Sakti untuk mengetahui kendala dan kondisi dalam proses pengajaran didalam kelas. Serta analisis peserta didik, analisis ini berdasarkan pada kebutuhan sesuai dengan karakteristik anak kelas III di SD N 1 Marga sakti.

### Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap Perancangan (*Design*) Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya penyusunan media dirumuskan berdasarkan analisis materi dan analisis tugas yang dicantumkan dalam indikator pencapaian yang menjadi tolak ukur setelah kegiatan pembelajaran. Dengan pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

### Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran komik setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Untuk berusaha menghasilkan sebuah produk yang direalisasikan dengan dua langkah, yakni penilaian atau validasi oleh para ahli yang kemudian diikuti dengan revisi sebagaimana masukan dan anjuran dari ahli yang bersangkutan, dan uji coba pengembangan.

### Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Media pembelajaran yang dihasilkan pada akhir tahap pengembangan selanjutnya disebarkan kepada guru yang ada di sekolah lain tetapi karena keterbatasan waktu dan materi, maka tahap penyebaran ini terbatas hanya dilakukan pelaksanaan penelitian pada media komik didalam kelas penyebaran kepada, guru dan perpustakaan,

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian uji kepraktisan media pembelajaran komik berbasis *Qr code* yang dikembangkan didapatkan berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil dan uji kepraktisan guru diperoleh tingkat kepraktisan 92% dengan kriteria “ Sangat praktis”. Kevalidan media pembelajaran komik berbasis *Qr code* yang dikembangkan didapatkan berdasarkan penilaian lembar angket kevalidan yang diisi oleh ketiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Produk mendapatkan skor rata-rata 0.81 dengan kategori “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *Qr code* pada mata pelajaran PPKn telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darniyanti, Y. Efriani, N & Susilawati, W.O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*. Vol.30. No.3
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamaludin, A. Wardana.( 2019) . *Belajar dan Pembelajaran : 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Sulawesi Selatan* : CV Kaffah Learning Center.
- Fadhallah, R, A. (2021). *Wawancara*. Jakarta Timur: UNJ Press.
- Febriandi, R, Egok, A, S, Lestari F. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicude*. Vol.5 No.1
- Junoviona, A, Q. Setiowati, N. & Yani, M, T (2020), Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and development*. Vol.8 No.3
- Mustoip, S. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV Jakad Publising Surabaya.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sari, A, L (2018), “ Pengembangan Media Komik dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09. *Jurnal Widyagogik* .Vol 5 No. 2
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, E, R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran (Visual-Audio visual-Komputer-Power Point- Internet- Interactiv Video*. Jakarta: Kata Pena.
- Wulandari, L,P,M & Sunasih, N, W. (2022) Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Vol,5. No.1*