

## Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi di sekolah dasar

Anisa Fitriani<sup>1</sup>, Srie Mulyani<sup>2</sup>, Jennyta Caturiasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> UPI, Purwakarta, Indonesia

<sup>1</sup> [annisafitriani1230@upi.edu](mailto:annisafitriani1230@upi.edu), <sup>2</sup> [sriemulyani@upi.edu](mailto:sriemulyani@upi.edu), <sup>3</sup> [jennytacs@upi.edu](mailto:jennytacs@upi.edu)

### Abstract

This research is motivated by three formulations of the problem, namely: (1) How to manufacture or design digital comic-based teaching materials (2) What is the feasibility test on digital comic-based teaching materials to instill economic literacy (3) What is the response of teachers and students to material digital comic-based teaching. The research method used is design and development (D&D) with the research procedure, namely the ADDIE model, which consists of five stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research location was carried out at SD EL FITRA. The research participants consisted of material expert validators, media validators, teachers and seven grade IV SD EL FITRA students. The results of the feasibility test from the material expert validator and media experts showed the category "Very Eligible", then the score results from the teacher and student response questionnaire were also obtained in the "Very Eligible" category. Based on the results obtained, it can be concluded that digital comic teaching materials are very suitable for use in learning, especially for instilling economic literacy in fourth grade elementary school students.

**Keywords:** Teaching Materials, Digital Comics, Economic Literacy.

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tiga rumusan masalah, yaitu: (1) Bagaimana pembuatan atau rancangan pada bahan ajar berbasis komik digital (2) Bagaimana uji kelayakan pada bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi (3) Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar berbasis komik digital. Metode penelitian yang digunakan adalah *design and development* (D&D) dengan prosedur penelitian yaitu model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Lokasi penelitian dilaksanakan di SD EL FITRA. Partisipan penelitian terdiri dari validator ahli materi, validator media, guru dan tujuh peserta didik kelas IV SD EL FITRA. Hasil uji kelayakan dari validator ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori "Sangat Layak", lalu hasil skor dari angket respon guru dan peserta didik diperoleh dalam kategori "Sangat Layak" juga. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik digital sangat layak digunakan dalam pembelajaran khususnya untuk menanamkan literasi ekonomi pada peserta didik kelas IV SD.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, Komik Digital, Literasi Ekonomi.

### 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah tindakan manusia dan upaya untuk memperbaiki kepribadian melalui pengembangan kemungkinan-kemungkinan yang ada, yaitu mental (pikiran, tujuan, rasa, cipta dan nurani) dan indera fisik dan keterampilan (Ihsan, 2005:7). Pendidikan juga upaya untuk membantu manusia menjalani kehidupan yang bermakna, sehingga tercapai kehidupan yang bahagia, baik secara individu maupun kelompok. Sebagai metode, pendidikan memerlukan sistem yang terprogram dan stabil serta tujuan yang jelas agar arah yang diinginkan dapat dengan mudah dicapai.

Teguh Triwiyanto (2014) menyatakan Pendidikan adalah usaha manusia memperoleh dan memberikan pengalaman belajar dalam bentuk pembelajaran formal, nonformal, dan informal di dalam dan di luar sekolah. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat dan bertujuan untuk mengoptimalkan keterampilan individu agar dapat digunakan dalam masyarakat dan di masa mendatang serta berperan secara tepat dalam kehidupan. Pendidikan juga upaya untuk membantu manusia menjalani kehidupan yang bermakna, sehingga tercapai kehidupan yang bahagia, baik secara individu maupun kelompok. Sebagai

metode, pendidikan memerlukan sistem yang terprogram dan stabil serta tujuan yang jelas agar arah yang diinginkan dapat dengan mudah dicapai. Pendidikan adalah usaha sadar, pendidikan adalah perencanaan proses operasional, yang mempunyai landasan yang kokoh dan arah yang jelas sebagai tujuan yang akan ditempuh (Qura, u. 2015, hal 2).

Pendidikan tidak dapat terpisahkan dari kurikulum. Kurikulum yaitu seperangkat program pendidikan yang dilaksanakan sekolah dalam suatu konsep yang sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Andriani, 2020, hal.2; Wahid, 2021, hal.21). Kurikulum Indonesia saat ini adalah kurikulum merdeka yang merupakan kurikulum pembaharuan sebagai perbaikan pada kurikulum sebelumnya. Kurikulum merdeka merupakan program yang dilaksanakan dan berlandaskan pada pengembangan profil siswa agar memiliki jiwa dan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dalam kehidupannya. Kurikulum Merdeka senantiasa mengedepankan pendidikan karakter melalui profil siswa Pancasila (Rosmana dkk., 2022). Kurikulum merdeka menurut pendapat Manalu dkk (2022), ini merupakan salah satu konsep kurikulum yang dimana kurikulum merdeka menuntut siswa untuk lebih mandiri. kesadaran mandiri siswa inilah yang lebih membebaskan siswa untuk mengakses ilmu yang akan dipelajarinya baik dicapai dalam pendidikan formal dan nonformal. Jadi, dalam kurikulum merdeka tidak memberikan batasan terhadap konsep pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah atau di luar sekolah. Selain itu, dalam kurikulum merdeka, guru dan siswa dituntut harus Lebih kreatif.

Dalam kurikulum terdapat sumber belajar yang dimana sumber belajar adalah sesuatu yang digunakan dalam suatu kegiatan untuk menyediakan proses belajar mengajar, pembelajaran dan pemahaman materi bagi guru dan siswa (Haryono, 2015:37). Berkaitan dengan kegunaan konten, bahan ajar harus memperhatikan kebutuhan anak usia 6 sampai 12 tahun. Pada usia ini, kemampuan kognitif anak berkembang pada tingkat efisien tertentu (Piaget dalam Winataputra 2014). Anak-anak mulai mengembangkan cara berpikir logis tentang objek tertentu. Aktivitas saat ini terkait dengan pengalaman pribadi tertentu. Kegiatan saat ini terkait dengan pengalaman individu yang konkret. Kekhususan ini memuat arti bahwa isi materi pendidikan harus realistik dan dekat secara fisik dan psikologis dengan siswa. Bahan pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat dipahami sebagai mengandung pesan-pesan pembelajaran, disusun menurut kompetensi inti dalam suatu program tertentu, digunakan secara khusus dan umum oleh siswa, serta dapat digunakan oleh siswa untuk tujuan akademik (Suci, 2018:278).

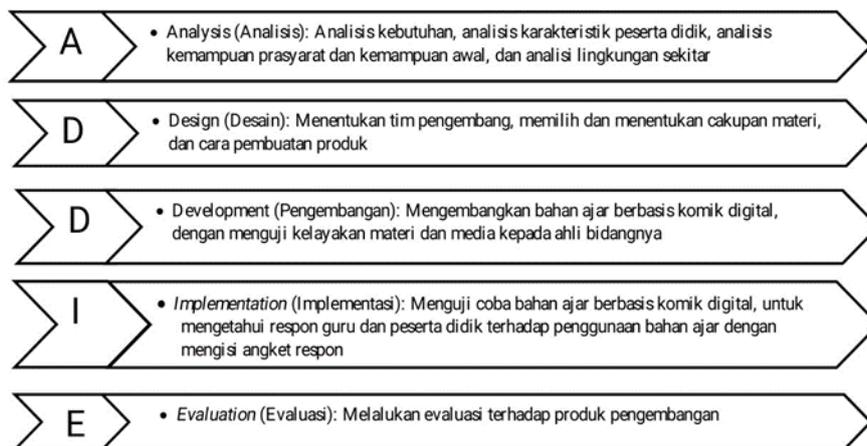
Adapun penelitian yang sejalan seperti yang di jelaskan dalam penelitian Cindy Kusuma Putri tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul "Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Edukatif "MERKAYASA" Untuk Menanamkan Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran IPS". Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Uji validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas IV SD, dan siswa kelas IV SD. Hasil dari penelitian ini adalah kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan hasil uji kelayakan dari validator ahli materi adalah 87,5% dengan kategori "Sangat Layak" dari ahli media validator 92,3% dengan kategori "Sangat Layak". Kemudian, skor yang diperoleh dari angket respon guru adalah 94,2% dengan kategori "Sangat Layak", dan skor yang diperoleh dari angka respon siswa adalah 92,5% dalam kategori "Sangat Layak" kategori.

Dari proses observasi awal (wawancara) dengan salah satu guru kelas 4 SD EL FITRA Bandung yang merupakan sekolah berbasis scientific dan lebih memfokuskan pada pembelajaran sains membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran IPS (khususnya pada materi kegiatan ekonomi) meskipun dengan kondisi jam pelajaran yang lebih sedikit dibandingkan sains maka dari itu dengan adanya pengembangan komik digital pada materi IPS ini bisa membantu siswa, dikarenakan komik digital dirasa cukup efektif digunakan dalam pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas, serta pentingnya menanamkan literasi ekonomi pada anak melalui pengembangan materi yang akan disajikan pada komik digital.

Berdasarkan permasalahan, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi. Tujuan bahan ajar berbasis komik digital adalah menyediakan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa mudah paham dengan materi yang diberikan. Dengan disediakannya bahan ajar yang dekat dengan siswa, siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan mudah memahami materi. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian Design and Development dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital untuk Menanamkan Literasi Ekonomi di Sekolah Dasar”.

**2. Metode**

Penelitian Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi di sekolah dasar ini menggunakan jenis penelitian desain dan pengembangan atau Design & Development (D&D). Richey & Klein (dalam Hidayat, 2019, hlm. 44) mengemukakan, desain dan pengembangan terfokuskan pada desain dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan prosedur model ADDIE. Pemilihan model dikarenakan model ini dikembangkan secara terprogram dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ADDIE disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tegeh, dkk., 2015, hlm. 209). Berikut langkah-langkah atau tahapan pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE.



**Gambar 1. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE**

Partisipan dalam penelitian ini adalah dosen ahli bidang materi dan media di UPI Kampus Purwakarta serta guru dan peserta didik kelas IV SD EL FITRA. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan tidak terstruktur dan ditujukan kepada guru kelas IV SD EL FITRA. Sedangkan angket akan diberikan kepada dosen ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari materi dan media yang telah dirancang, dan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon dari penggunaan bahan ajar komik digital. Angket disusun dengan panduan penskoran skala likert. Sehingga data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), SK (Sangat Kurang). Data kuantitatif berupa skor penilaian SB= 4, B= 3, K= 2, SK= 1. Penyajian data akan termuat dalam bentuk deskriptif kualitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil skor data angket yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dengan menggunakan predikat “Sangat Layak”. “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak”.

**3. Hasil dan Diskusi**

**3.1. Hasil**



**Gambar 2. Bahan Ajar Komik Digital**

Bahan ajar komik digital yang dikembangkan disertai petunjuk penggunaan sehingga peserta didik dengan mudah mengikuti petunjuk yang telah disediakan. Latihan soal berupa permainan online dan quiz dari materi yang sudah dijelaskan dan harus di kerjakan oleh peserta didik.

**Hasil Uji Validasi Ahli Media**

Uji validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pada bahan ajar komik digital sebelum diuji cobakan kepada pengguna terbatas. Pada tahapan uji validasi oleh ahli media ini, media diuji oleh salah satu dosen di Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Rata-rata hasil penilaian pada empat aspek yang menjadi indikator kelayakan suatu media pembelajaran oleh validator ahli media disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media**

Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
Kualitas teknis	8	32	30
Kualitas instruksional	5	20	19
<b>Jumlah</b>			<b>49</b>
<b>Presentase %</b>			<b>94%</b>

**Hasil Uji Validasi Ahli Materi**

Uji validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar pembelajaran dari segi isi (*content*) dan kelayakan bahan ajar dari segi Bahasa. Indikator kelayakan isi materi yang divalidasi adalah 1) Ketepatan materi dengan Kompetensi Inti, 2) Relevansi materi dengan Kompetensi Dasar, 3) Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran, 4) Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik, 5) Penjelasan materi dilengkapi dengan gambar dan tulisan, 6) Menarik minat/perhatian peserta didik, 7) Teks/tulisan dapat dibaca dengan jelas, 8) Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD, 9) Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, 10) Memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, 11) Dapat membantu peserta didik untuk belajar memahami materi dan menanamkan literasi ekonomi, 12) Memberikan motivasi belajar pada peserta didik, 13) Memberikan dampak keberhasilan belajar peserta didik, 14) Memberikan kemudahan bagi guru dalam proses pembelajaran.

Pada uji validasi ahli materi, bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan diuji oleh salah satu Dosen dari Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Rata-rata hasil penilaian pada tiga aspek yang menjadi indikator kelayakan suatu media pembelajaran oleh validator ahli materi disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi**

Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
Kualitas isi dan tujuan	6	24	24
Kualitas teknis	3	12	9
Kualitas instruksional	5	20	19
<b>Jumlah</b>			<b>52</b>
<b>Persentase %</b>			<b>92,8%</b>

**Respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi di sekolah dasar**

Guru wali kelas IV SD EL FITRA setelah melakukan uji coba terhadap bahan ajar komik digital kemudian mengisi angket untuk mengetahui respon terhadap materi dan bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut.

**Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Respon Guru**

Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
Kualitas isi dan tujuan	7	28	27
Kualitas pembelajaran	5	20	17
Kualitas teknis media	1	4	4
<b>Jumlah</b>			<b>48</b>
<b>Persentase %</b>			<b>92%</b>

Uji coba pengguna pada peserta didik kelas IV SD EL FITRA uang dilakukan kepada 7 (tujuh) orang. Ketujuh orang peserta didik ini dipilih secara acak karena sebelumnya telah disampaikan materi kegiatan ekonomi.

Rata-rata skor hasil uji coba pada pengguna yaitu peserta didik disajikan pada tabel 4.

**Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Respon Peserta Didik**

Aspek	Item Pertanyaan	Skor Maksimal	Perolehan Skor
Kualitas isi dan tujuan	5	20	121
Kualitas pembelajaran	4	16	93
Kualitas teknis media	3	12	68
<b>Jumlah</b>			<b>282</b>
<b>Persentase %</b>			<b>83,9%</b>

Maka dari itu melalui perolehan respon guru dan peserta didik yang sangat baik, hal ini dinyatakan bahwa bahan ajar komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi di sekolah dasar sangat layak digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

**3.2. Diskusi**

Berdasarkan pendapat (Punaji Setyosari, 2013: 222-223) Pengembangan adalah mekanisme yang digunakan untuk mengoptimalkan dan konfirmasi produk pendidikan. Studi ini mengikuti langkah-langkah siklus. Tahap penelitian atau proses pengembangan ini meliputi mempelajari hasil penelitian terhadap produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil tersebut, melakukan uji coba lapangan tergantung pada konteks produk yang akan dikembangkan, produk yang akan digunakan dan hasilnya pengujian lapangan akan ditinjau. Menurut Sugiyono dalam (Isnani Sara

Aprili, Eka Supriatna dan Andika Triansyah, 2020:3), Desain penelitian pengembangan adalah kaidah penelitian yang diterapkan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Menurut Sutarti & Irawan (2017: 6) Penelitian Pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai studi sistematis tentang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan produk memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan keefektifan. Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital untuk menanamkan literasi ekonomi di sekolah dasar menggunakan metode design and development. Data didapatkan melalui kegiatan wawancara pada salah satu guru kelas VI SD El Fitra Bandung Kecamatan Antapani, pengisian angket validator ahli materi dan media, pengisian angket oleh guru dan peserta didik sebagai respon dari penggunaan media yang telah dirancang oleh peneliti. Pada perancangan dan pengembangan bahan ajar menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*): Pada tahap analisis dapat dilalui oleh beberapa kegiatan tahapan, yaitu diantaranya adalah analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal serta analisis lingkungan belajar (Rusdi, 2018, hlm.116). Berikut kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis yaitu: 1) Analisa Kebutuhan dirancang oleh peneliti dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang berada pada kelas IV SD, 2) Analisis Karakteristik Peserta Didik yang berada di kelas IV SD rata-rata berada pada usia 9-10 tahun, karakteristik peserta didik dalam usia tersebut berada pada tahap operasional konkret, ditahap operasional konkret peserta didik membutuhkan alat bantu dalam memahami sesuatu yang abstrak, sehingga mereka mampu dalam memahami sesuatu permasalahan, 3) Analisis Kemampuan Prasyarat dan Kemampuan Awal, Analisis terkait kemampuan prasyarat dan kemampuan awal berakaitan dengan orang yang ditujukan untuk menggunakan media, yang mana ialah peserta didik kelas IV SD. Dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD yang suka bermain, bergerak dan bekerja dalam kelompok bermain, maka dapat dikatakan bahwa mereka sudah mampu menyelesaikan pembelajaran, dan permainan secara mandiri ketika ditempatkan dalam sebuah kelompok bermain, 4) Analisis Lingkungan Belajar, Analisis lingkungan belajar peserta didik, berdasarkan hasil wawancara menyatakan bahwa rata-rata peserta didik kelas IV SD El Fitra sudah memahami aturan-aturan di sekolah, yaitu dengan lingkungan belajar mereka. Selain itu, mereka juga sudah memiliki rasa kepedulian atau tanggung jawab. Peserta didik dapat mengerjakan tugas baik itu secara individu dan bekerja sama dalam sebuah kelompok. Dalam hal berkomunikasi, terdapat, beberapa peserta didik yang berani mengutarakan pendapat dan ada juga yang tidak berani serta masih malu-malu untuk maju ke depan atau menjawab pertanyaan.

Tahap Desain (*Design*): Tahap desain dilalui oleh beberapa kegiatan, yaitu diantaranya adalah menentukan tim pengembang, memilih dan menentukan cakupan materi pembelajaran, dan cara pembuatan produk (Rusdi, 2018, hlm.124). Ditahap desain kegiatan yang paling awal dilakukan adalah menentukan tim pengembang. Yang dimana setiap orang di dalam tim pengembang memiliki perannya masing-masing. Tim pengembang yang terlihat dalam produk atau bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan diantaranya ialah, peneliti sebagai perancang dan pengembang utama dalam membuat bahan ajar. Ahli materi dan ahli media sebagai validator ahli dalam melakukan penelitian, komentar, dan masukan atas perbaikan terhadap kualitas bahan ajar yang dibuat oleh pengembang utama baik dari segi materi dan media. Ditahap desain kegiatan yang paling awal dilakukan adalah menentukan tim pengembang. Yang dimana setiap orang di dalam tim pengembang memiliki perannya masing-masing. Tim pengembang yang terlihat dalam produk atau bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan diantaranya ialah, peneliti sebagai perancang dan pengembang utama dalam membuat bahan ajar. Ahli materi dan ahli media sebagai validator ahli dalam melakukan penelitian, komentar, dan masukan atas perbaikan terhadap kualitas bahan ajar yang dibuat oleh pengembang utama baik dari segi materi dan media. Dalam mendesain produk bahan ajar komik digital, peneliti menggunakan aplikasi canva, youtube dan beberapa perangkat lunak seperti *voca.ro*, *answergarden*, *wordwall*, *quiziz*, dan *tricider*. Pembuatan produk disesuaikan dengan hasil analisis yang diperoleh dari wawancara kepada guru kelas IV SD EL FITRA Kecamatan Antapani Bandung. perancangan atau desain pada produk yang akan dibuat menggunakan aplikasi canva.

Tahap Pengembangan (*Development*): Tahap ketiga dari model ADDIE adalah tahap pengembangan (*Development*). Tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan adalah menilai materi serta bahan ajar yang telah dirancang oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan instrumen, berupa angket yang telah divalidasi. Jika terdapat saran atau masukan dari para ahli, maka akan dilakukan revisi terhadap materi dan media yang telah dirancang. Pengisian instrumen angket oleh ahli materi dan media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil validasi oleh ahli media secara persentase adalah 94%, dan oleh ahli materi pembelajaran secara persentase adalah 92,8% yang secara umum keduanya berada dalam kategori sangat layak.

Tahap Implementasi (*Implementasion*): Sebelum melakukan percobaan terhadap media yang telah dirancang. Peneliti melakukan perbaikan atas masukan yang diberikan oleh ahli materi. Perbaikan yang dilakukan bertujuan agar produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang semakin baik untuk diimplementasikan. Produk atau media yang dikembangkan akan diuji cobakan di SD EL FITRA Bandung Kecamatan Antapani. Media yang dikembangkan ditujukan kepada guru kelas IV SD dan peserta didik kelas IV SD. Implementasi pada media yang dibuat oleh peneliti akan diuji cobakan secara langsung, yaitu peneliti mendatangi langsung SD EL FITRA.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat dan menganalisis respon dari pengguna atau peserta didik setelah menggunakan bahan ajar pembelajaran. Hasil respon ketujuh pengguna atau peserta didik dalam persentase adalah 83,9% yang menunjukkan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar untuk anak sekolah dasar.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar, dengan nilai ahli media sebesar 94%, ahli materi terhadap bahan ajar sebesar 92,8% dalam kategori sangat baik, serta hasil tanggapan peserta didik dengan tingkat responden 83,9% juga memiliki kualifikasi sangat layak.

#### 5. Referensi

- Andriani, W. (2020). Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum dan Permasalahannya. *Jurnal edarxiv preprints*. <https://doi.org/10.35542/osf.io/rkjsjg>
- Haryono, A. D. (2015). *Metode Praktis Pengembangan Sumber Dan Media Pembelajaran. Malang: Genius Media dan Pustaka Inspiratif.*
- Hidayat, Tatang, dkk. 2019. "Model Pengembangan Kurikulum Tyler Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah". *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, (hlm.197-218). <http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v5i2.6698>
- Ihsan, Fuad, H. 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Manalu, J., Sitohang, P., & Henrika, N. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Putri, K., C., Umar., Arifin, H., (2022). Rancang Bangun Media Permainan Monopoli Edukatif "Merkayasa" Untuk Menanamkan Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa*, Vol.11 No. 8, 836- 846. :10.26418/jppk.v11i8.56822
- Rosmana, P., Iskandar, S., Faiziah, H., Afifah, N., & Khamelia, W. (2022). Kebebasan Dalam Kurikulum Prototype. *As-Sabiqun*, 4(1), 115–131
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)* (1 ed.). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Triyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.*
- Setyosari, Punaji. 2013 *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan. Jakarta: Predana Media Group*

- Suci Perwitasari dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual," *Jurnal Pendidikan: Teori, Pemikiran dan Pengembangan* 3, no. 3 (2018): 278. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i3.10623>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. CV
- Sutarti, T., Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: CV Budi Utama
- Ummul Qura, (2015) "Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. H.M Arifin". *Jurnal Pendidikan*: Vol. VI, No. 2, hlm.2
- Winataputra, SU, Delfi, R., Pannen, P., & Dina, M. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.