

# PENGEMBANGAN KOMIK IPS BERBASIS ANDROID PADA TEMA VII MATERI PROKLAMATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN KALIWUNGU 2 JOMBANG

## *Development of Android Based Sosial Science Comics on Theme VII Proclaimer Material as Learning Media at SDN Kaliwungu 2 Jombang*

Submit Tgl.: 15-Juli-2025

Diterima Tgl.: 17-Juli-2025

Diterbitkan Tgl.: 18-Juli-2025

Lutfi Nabilla<sup>1\*</sup>M. Bambang Edy Siswanto<sup>2</sup><sup>\*1&2</sup> Universitas Hasyim Asy'ari,  
Jombang, Jawa Timur, Indonesia\*email: [lutfi.nabilla27@gmail.com](mailto:lutfi.nabilla27@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan dari diadakannya riset ini adalah untuk pengembangan suatu media yang akan digunakan dalam pelajaran berbentuk aplikasi android yang diterapkan pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan, subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan, pembelajaran ke 3, kelas V di SDN kaliwungu 2 Jombang dan untuk mengetahui sebuah kelayakan dalam media pembelajaran komik dalam bentuk android ini berdasarkan penilaian dari beberapa yakni ahli kematerian, ahli kemediasan, ahli kebahasaan, Guru kelas 5 dan peserta didik. Data yang telah diperoleh dalam penelitian melalui angket yang kemudian akan divalidasi oleh kemediasan ahli, ahli kematerian, dan ahli kebahasaan. Jenis data yang telah dihasilkan adalah data kualitatif yang dianalisis menggunakan pedoman pada kriteria jenis penilaian untuk menentukan kualitas suatu produk. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media dalam suatu komik pembelajaran pada android memiliki kriteria yaitu sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V.

### Kata Kunci:

Peristiwa Proklamasi  
Media Pembelajaran  
Komik

### Keywords:

The Even of Proclamation  
Learning Media  
Comic

### Abstract

The purpose of this research is to develop a media that will be used in lessons in the form of an android application applied to the theme of 7 events in life, subtheme 2 National Events Around the Proclamation of Independence, learning 3, class V at SDN Kaliwungu 2 Jombang and to determine the feasibility of comic learning media in the form of android based on assessments from several namely material experts, media experts, language experts, grade 5 teachers and students. The data obtained in the study through a questionnaire which will then be validated by media experts, material experts, and language experts. The type of data that has been produced is qualitative data that is analyzed using guidelines on the criteria for the type of assessment to determine the quality of a product. The results of this study can be concluded that the media in a learning comic on Android has the criteria that it is very suitable for use in learning activities in class V.

**Cara mengutip** Nabilla, L., & Siswanto, M. B. E. (2025). Pengembangan Komik IPS Berbasis Android pada Tema VII Materi Proklamator sebagai Media Pembelajaran di SDN Kaliwungu 2 Jombang. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 764–767. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1382>

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ialah program pendidikan pembelajaran di suatu lembaga sekolah yang isi materinya merupakan kombinasi dari berbagai ilmu sosial yang sudah ditentukan. Sebagai mata pelajaran yang konteksnya merupakan berbagai ilmu

sosial, yang dalam pengajarannya saling berhubungan sehingga pembeda dari setiap ilmu tersebut dalam pelajaran ini tidak terlihat (Wahidmurni, 2017) .

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti selama melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada tanggal 02 Januari 2020 s.d. 29 Februari 2020 di SDN Kaliwungu 2

Jombang, peneliti mengamati bahwa selama kegiatan pembelajaran peserta didik di kelas V kurang tertarik dengan pembelajarannya terutama dalam materi ilmu pengetahuan sosial. Setelah peneliti melakukan diskusi dan wawancara dengan wali kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang ibu Miftachul Rahma, S. Pd. ternyata peneliti menemukan beberapa permasalahan yang menjadi hambatan selama proses kegiatan belajar dan mengajar antara lain adalah:

- (1) Pendidik selama kegiatan pembelajaran menggunakan model konvensional, informasinya hanya diperoleh dari pendidik sehingga dalam praktiknya siswa cenderung menjadi penangkap informasi pasif.
- (2) Pendidik dalam kegiatan pembelajarannya terkadang hanya mengandalkan buku tematik sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih pasif.
- (3) Media pembelajaran yang diaplikasikan selama proses pembelajaran belum inovatif mengandalkan media gambar sederhana.
- (4) Rendahnya ketertarikan baca peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan materinya pembelajarannya sangat banyak sehingga mengharuskan peserta didiknya untuk menghafalkan. Dari faktor yang telah disebutkan oleh peneliti di atas dapat mempengaruhi hasil evaluasi pembelajaran dari peserta didik sehingga tidak efektif.

## METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah model penelitian yang diadaptasi dari Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan

penelitian yang digunakan untuk merancang dan menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan dari produk tersebut. (Sugiyono, 2013). Pengembangan merupakan proses yang tersusun dengan tujuan untuk menciptakan produk terutama dalam bidang pendidikan dengan menggunakan penemuan (Emzir, 2013). Penelitian kualitatif ditekankan pada penelitian yang fleksibel dan bergantung pada kemampuan peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh (Arikunto, 2010). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 di SDN Kaliwungu 2 Jombang. Terdapat unsur bahasa didalam komik yakni penokohan, alur, tema dan moral dan Gambar dan Bahasa (Nurgiyantoro, 2018).

Pada penelitian ini, peneliti membatasi tahapan dalam metode penelitian pengembangan menjadi tujuh langkah saja karena keterbatasan waktu, biaya, dan kesempatan. Adapun langkah-langkah tersebut meliputi: 1) Studi pendahuluan dan pengumpulan data, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan produk awal, 4) Uji coba terbatas, 5) Revisi produk berdasarkan hasil uji coba, 6) Uji coba luas, dan 7) Penyempurnaan akhir produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari awal terciptanya sebuah komik adalah hanya ditujukan untuk hiburan (Daryanto, 2018), namun dengan perkembangan zaman yg lebih modern komik dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran yang dapat dipakai oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran dengan hasil yang efektif, dikarenakan di dalam sebuah komik berisikan gambar yang menarik sehingga dapat memicu semangat peserta didik dalam belajar. Dengan menggunakan media komik kegiatan pembelajaran akan menyenangkan (Avrilliyanti et al., 2013). Selain itu



media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran akan selalu mengikuti perkembangan teknologi. Seperti contohnya percetakan merupakan teknologi dan yang paling lama yang digunakan dalam proses belajar. Komik sebagai karya seni yang berbentuk gambar yang tidak bergerak yang berisi teks dan pencetakannya diatas kertas kemudian disusun membentuk suatu rangkaian cerita. Komik telah diterbitkan ke dalam banyak bentuk mulai dari majalah, koran, atau berbentuk buku. Komik adalah media visual yang dilengkapi dengan ilustrasi menarik, yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan variasi dalam proses belajar. Berdasarkan berbagai pendapat tentang definisi komik, dapat disimpulkan bahwa komik adalah rangkaian cerita bergambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan tujuan dan pandangan penulisnya. (Gumelar, 2010). Dengan menggunakan aplikasi mobile komik membuat pembacanya dapat membaca materi komik dimana pun dan kapan pun (Anesia, 2018)

Pengembangan media komik berbasis Android dalam penelitian ini melalui tujuh tahapan. Pada tahap identifikasi potensi dan permasalahan, peneliti melakukan studi pustaka dan observasi lapangan. Data yang dikumpulkan berupa informasi serta referensi yang relevan untuk mendukung pengembangan produk dalam penelitian ini. Kajian literatur mengenai media pembelajaran dilakukan melalui berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan buku, dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan media komik yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V. Mengumpulkan faktor-faktor yang menjadi penghambat seperti minimnya sumber alat belajar, keterbatasan media pembelajaran, keterbatasan pendidik dalam memahami konsep IPS. Studi lapangan telah dilaksanakan ketika peneliti dalam kegiatan PPL, yakni pra penelitian di

SDN Kaliwungu 2 Jombang dengan memakai metode observasi, serta interview yang dilakukan dengan guru kelas V yang bertujuan untuk mengetahui standar yang menjadi patokan produk berupa media pembelajaran yang peneliti akan kembangkan.

Pada langkah perencanaan peneliti mengumpulkan segala hal dan informasi untuk merancang produk agar sesuai dengan indikator pembelajaran, kompetensi dasar dan kompetensi inti yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta perencanaan terkait penelitian berupa pertimbangan biaya, waktu dan energi agar produk yang dihasilkan menjadi efektif dan efisien.

Pada tahap perancangan produk, peneliti menyusun naskah yang akan digunakan dalam media komik pembelajaran. Selanjutnya, peneliti membuat sketsa ilustrasi, menggambar, mewarnai, dan menambahkan detail pada komik pembelajaran menggunakan aplikasi *IbisPaint*. Peneliti juga merancang tampilan menu atau beranda aplikasi komik pembelajaran dengan memanfaatkan platform *Kodular*, serta menggunakan sistem operasi *Windows 10* dalam proses pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran. Pada tahap validasi desain, produk yang telah dibuat divalidasi oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah itu, peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dari para validator. Untuk uji coba terbatas, peneliti melibatkan enam peserta didik sebagai sampel. Hasil evaluasi menunjukkan adanya kekurangan, seperti ukuran teks yang terlalu kecil, sehingga peneliti melakukan revisi. Pada tahap uji coba kelompok besar, seluruh siswa kelas V di SDN Kaliwungu 2 dilibatkan. Peneliti menyebarkan angket untuk mengevaluasi produk dan menilai kelayakan aplikasi komik berbasis Android ini sebagai media pembelajaran.

## KESIMPULAN

Hasil dari pengembangan media pelajaran dalam bentuk komik ini mendapatkan kategori sangat layak untuk digunakan kedalam kegiatan belajar mengajar, yakni pembelajarannya yang berbentuk aplikasi dalam android dengan menggunakan materi peristiwa menjelang dan sesudah pembacaan teks proklamasi dapat digunakan sebagai alternatif media pelajaran yang mudah untuk dipahami oleh para peserta didik yang kesulitan untuk memahami pelajaran khususnya pada materi IPS yang terdapat dalam pelajaran tematik. Selain itu media komiknya ini tentunya jauh lebih mudah perizinan dan pengaksesannya dibandingkan dengan peneliti-penelitiannya terdahulu yang harus menggunakan jaringan internet terlebih dahulu baru bisa membuka materi pembelajaran sedangkan aplikasi yang peneliti buat ini dapat diakses dalam mode offline. Kelebihan dari versi ini adalah pengguna iOS dapat menginstal aplikasi komik ini jadi tidak terbatas pada android saja. Media ini dibuat memakai aplikasi *ibispaint*, *kodulare*, dan *scanner app* selanjutnya untuk diubah menjadi format *pdf*.

## REFERENSI

- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan media komik berbasis android pada pokok bahasan gerak lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 149–153.  
<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/2774>
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 173(2).
- Avrilliyanti, H., Budiawanti, S., & Jam, J. (2013). *Penerapan Media Komik Untuk Pembelajaran Fisika Model kooperatif Dengan Metode Diskusi Pada Siswa SMP Negeri 5 Surakarta kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak*. Sebelas Maret University.
- <https://www.neliti.com/publications/119935/penerapan-media-komik-untuk-pembelajaran-fisika-model-kooperatif-dengan-metode-d>
- Daryanto, J. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).  
<https://core.ac.uk/download/pdf/289790505.pdf>
- Emzir, E. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers, 28.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic making: Membuat komik*. AnImage.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM press.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Wahidmurni, W. (2017). *Metodologi pembelajaran IPS: pengembangan standar proses pembelajaran IPS di sekolah/madrasah*. Ar-Ruzz Media.