# ABSTRAK

Sagita, Ervina. 2024. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Book Creator Pada Materi Memahami Sila ke-4 Pancasila di Kelas IV MI Darul Huda Sumber*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Rohmah Ivantri, M.Pd.

**Kata Kunci : Media Komik Digital, Book Creator, Sila Ke-4 Pancasila.**

Penerapan sila Pancasila dalam kehidupan cukup sulit dipahami oleh peserta didik, sebab sumber belajar yang digunakan peserta didik hanya terfokus pada penekanan konsep. Pokok pembahasan yang memuat sila pertama hingga sila kelima memiliki materi yang saling berkaitan, sehingga terkadang siswa menjadi bingung membedakan Penerapan pancasila tersebut. Dalam hal ini perlu adanya inovasi media pembelajaran, salah satunya membuat media pembelajaran digital yang efektif dan efesien. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan dapat di gunakan dalam pembelajaran Sila ke 4 adalah media komik digital.

Tujuan penelitian ini (1) Mendeskripsikan pengembangan media komik digital berbasis Book Creator pada materi memahami sila ke- 4 Pancasila di kelas IV MI Darul Huda Sumber. (2) Mendeskripsikan kelayakan media komik digital berbasis Book Creator pada materi memahami sila ke- 4 Pancasila di kelas IV MI Darul Huda Sumber. (3) Mendeskripsikan keterbacaan media komik digital berbasis Book Creator pada materi memahami sila ke- 4 Pancasila di kelas IV MI Darul Huda Sumber.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahapan, yaitu tahapan Analysis (analisis), tahapan Design (desain), tahapan Development (pengembangan), tahapan Implementation (implementasi), dan tahapan Evaluation (evaluasi). Tahapan analisis dilakukan di MI Darul Huda dengan melakukan observasi dan wawancara di kelas IV A. Tahapan kedua yakin desain adalah tahapan merancang desain panel, pemilihan karakter, penulisan dialog, dan pewarnaan. Tahapan pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain/ rancangan komik pada aplikasi Book Creator, kemudian media yang sudah dikembangkan divalidasi kepada ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Tahapan implementasi dilakukan dengan melakukan uji coba skala kecil dengan jumlah siswa 10 serta uji coba skala besar dengan diikuti sebanyak 28 siswa kelas IV di MI Darul Huda. Tahap teakhir dari penelitian ini adalah tahapan evaluasi dimana peneliti mengevaluasi media pembelajaran dan pemahaman siswa dengan melakukan evaluasi formatif.

Hasil yang diperoleh menunjukan bahwa: (1) Pengembangan media komik digital berbasis Book Creator dihasilkan melalui software Ibis Paint X, Canva, dan Book Creator yang telah disesuaikan dengan cerita dan materi pelajaran. (2) Kelayakan media komik digital berbasis book creator mendapat presentase nilai sebagai berikut: (a) Penilaian ahli materi 94,75%. (b) Penilaian ahli media 91,9%. (c) Penilaian ahli bahasa 93,1 %. (3) Tingkat keterbacaan media komik digital yang didapat melalui angket respon siswa mendapat skor 94,28%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis Book Creator dapat digunakan dan dikembangkan serta memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran yang valid.

# ABSTRACT

Sagita, Ervina. 2024. Development of Digital Comic Media Based on Book Creator on Understanding the 4th Precept of Pancasila in Class IV MI Darul Huda Source. Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Science, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Thesis Supervisor: Rohmah Ivantri, M.Pd.

**Keywords: Digital Comic Media, Book Creator, 4th Precept of Pancasila**.

Application of Pancasila in life is quite difficult for students to understand, because the learning resources used by students are only focused on emphasizing concepts. The subject matter that contains the first precept to the fifth precept has interrelated material, so sometimes students become confused about distinguishing the application of pancasila. In this case, there is a need for learning media innovation, one of which is making effective and efficient digital learning media. One of the innovative learning media that can be used in learning the 4th Precept is digital comic media.

The aim of this research is (1) Describe the development of Book Creator-based digital comic media on the material of understanding the 4th precept of Pancasila in class IV MI Darul Huda Sumber. (2) Describe the feasibility of Book Creator-based digital comic media on the material of understanding the 4th precept of Pancasila in class IV MI Darul Huda Sumber. (3) Describe the readability of Book Creator-based digital comic media on the material of understanding the 4th precept of Pancasila in class IV MI Darul Huda Sumber.

This research method uses research and development (R & D) methods using the ADDIE development model which goes through 5 stages, namely the Analysis stage (analysis), Design stage (design), Development stage (development), Implementation stage (implementation), and Evaluation stage (evaluation). The analysis stage was carried out at MI Darul Huda by conducting observations and interviews in class IV A. The second stage of design confidence is the stage of designing panel design, character selection, dialogue writing, and coloring. The development stage is carried out by realizing the design / design of comics in the Book Creator application, then the media that has been developed is validated to material experts, media experts, and linguists. The implementation stage was carried out by conducting small-scale trials with 10 students and large-scale trials with 28 grade IV students participating in MI Darul Huda. The final stage of this research is the evaluation stage where the researcher evaluates.

The results obtained show that: (1) The development of Book Creator-based digital comic media is produced through Ibis Paint X, Canva, and Book Creator software that has been adapted to the story and subject matter. (2) The feasibility of book creator-based digital comic media gets the following percentage scores: (a) Material expert assessment of 94.75%. (b) Media expert rating 91.9%. (c) Linguist assessment 93.1%. (3) The readability level of digital comic media obtained through student response questionnaires received a score of 94.28%. So it can be concluded that Book Creator-based digital comic media can be used and developed and meet the requirements as a valid learning media.

## امللخص

ساجيتا ، إرفينا.٤٢٠٢. تطوير الوسائط المصورة الرقمية بناء على مؤلف الكتاب على فهم المبدأ الرابع لبانكاسيلا في مصدرته يشقعم اعيش من الفئة الرابعة. أطروحة ، قسم تعليم، المعلمين المدرسة الإرشادية ، كلية التربية وعلوم المعلمين ، الجامعة الإسلامية الحكومية السيد علي رحمة الله تولونغاغونغ. المشرف على الرسالة: رحمة إيفانتري ، دكتوراه في الطب.

الكلمات مفتاحية: الوسائط المصورة الرقمية ، مؤلف الكتاب ، ٤ مبدأحشؤششهمش.

يصعب على الطلاب فهم ممارسة مبادئحشؤششهمش في الحياة ، لأن موارد التعلم التي يستخد مها الطلاب تركز فقط على التأكيد على المفاهيم. يحتوي الموضوع الذي يحتوي على المبدأ الأول إلى المبدأ الخامس على مواد مترابطة ، لذلك في بعض الأحيان يصبح الطلاب مرتبكين بشأن التمييز بين ممارسةحشؤششهمش . في هذه الحالة ، هناك حاجة إلى ابتكار وسائط التعلم ،أحدها هو صنع وسائط تعليمية رقمية فعالة وفعالة. واحدة من وسائل الإعلام المبتكرة التي يمكن استخدامها في تعلم يمكن استخدامها في تعلم٤حقثؤخف هي وسائل الإعلام الهزلية الرقمية.

الغرض من هذه الدراسة (١) وصف تطور الوسائط الهزلية الرقمية القائمة على مؤلف الكتب على مادة فهم المبدأ الرابع لبانكاسيلا في الفئة الرابعةة يشقعم اعيش سعةلاثق (٢) وصف جدوى الوسائط الهزلية الرقمية القائمة على مؤلف الكتب على مادة فهم المبدأ الرابع لبانكا سيلا في الفئة الرابعةة يشقعم اعيش سعةلاثق (٣)وصف قابلية قراءة الوسائط الهزلية الر قمية القائمة على لاخخن ؤقششفخق على مادة فهم المبدأ الرابع ل حشؤششهمش في الفئة الرابعة ة يشقعم اعيش سعةلاثق.

تستخدم طريقة البحث هذه أساليب البحث والتطوير (ق&ي ) باستخدام نموذج تطويرش ي ي ه ث الذي يمر عبر٥ مراحل، وهي مرحلة التحليل (التحليل) ، ومرحلة التصميم (التصميم)،ومرحلة التطوير (التطوير) ، ومرحلة التنفيذ (التنفيذ) ، ومرحلة التقييم (التقييم). تم تنفيذمرحلة التحليل في ة يشقعم اعيش من خلال إجرا ء الملاحظات والمقابلات في الفئة ٤ ش. المر حلة الثانية من الثقة في التصميم هي مرحلة تصميم تصميم اللوحة واختيار الشخصيات وكتابة الحوار والتلوين. يتم تنفيذ مرحلة التطوير من خلال تحقيق تصميم / تصميم القصصالمصورة في تطبيق لاخخن ؤقششفخق، ثم يتم التحقق من صحة الوسائط التي تم تطويرها لخبراء المواد وخبراء الإعلام واللغويين. تم تنفيذ مرحلة التنفيذ من خلال إجراء تجارب صغيرة النطاق مع١٠ طلاب وتجارب واسعة النطاق مع ٢٨ طالبا من الصف الرابع يشاركون في ة يشقعم اعيش المرحلة الأخيرة من هذا البحث هي مرحلة التقييم حيث يقوم الباحث بتقييم .

تظهر النتائج التي تم الحصول عليها ما يلي: (١) يتم تطوير الوسائط الهزلية الرقمية القائمة على لاخخن ؤقششفخق من خلال برنامج، هلاهس حشهف ء ، ؤشدرش٠ لاخخن ؤقششفخق الذي تم تكييفه مع القصة والموضوع. (٢) حصلت جدوى الوسائط المصورة الرقمية القائمة على منشئ الكتب على درجات النسبة المئوية التالية: (أ) تقييم خبير المواد بنسبة ٩٤،٧٥٪. (ب) تقدير خبراء وسائط الإعلام ٩١،٩٪ في المائة. (ج) تقييم اللغويين ٩٣،١٪ في المائة. (٣)حصل مستوى قابلية قراءة الوسائط الهزلية الرقمية التي تم الحصول عليها من خلال استبيانات استجابة الطلاب على درجة٩٤،٢٨٪. لذلك يمكن الاستنتاج أنه يمكن استخدام الوسائط المصورة الرقمية القائمة على لاخخن ؤقششفخق وتطويرها وتلبية المتطلبات كوسائط تعليمية صال