

ABSTRAK

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran komik interaktif yaitu sebagai media pembelajaran agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang menyenangkan, lebih melatih fokus karena komik interaktif akan memiliki interaksi antara peserta didik dan tidak jenuh karena komik memuat banyak aktifitas yang dapat mendukung pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan melatih fokus peserta didik serta dapat membantu menstimulasi karakter profil pelajar Pancasila kepada peserta didik. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan lebih tersusun dan sederhana serta dalam Langkah-langkah atau proses pengerjaannya merujuk pada tahapan R&D. ADDIE adalah singkatan dari analyze (analisis), design (desain), develop (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap utama. Pada data hasil penilaian validasi ahli media 1 orang, validasi materi 1 orang, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila menunjukkan bahwa pada validasi ahli media tahap awal memperoleh persentase sebesar 64,70% dengan kriteria “baik”, dan pada tahap akhir memperoleh persentase sebesar 85,9% dengan kriteria “sangat baik”. Pada tahap validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,7% dengan kriteria “sangat baik”. Kemudian pada tahap respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 92,8% dengan kriteria “sangat kuat”. Berdasarkan analisis yang telah dipaparkan sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik interaktif berbasis karakter profil pelajar Pancasila dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran; komik Interaktif; Profil Pelajar Pancasila

ABSTRACT

The aim of developing interactive comic learning media is as a learning medium so that students can more easily understand fun material, focus better because interactive comics will have interaction between students and will not get bored because comics contain many activities that can support learning to make it more fun. and train students' focus and can help stimulate students' character of the Pancasila student profile. The development model used in this research is the ADDIE model. Researchers use the ADDIE development model because it is more structured and simple and the steps or process refer to the R&D stages. ADDIE is an abbreviation for analyze, design, develop, implementation and evaluation. The ADDIE development model consists of five main stages. The data from the validation assessment results from 1 media expert, 1 person material validation, and student responses to interactive comic learning media based on Pancasila student profile characters show that in the initial stage media expert validation obtained a percentage of 64.70% with "good" criteria. and in the final stage obtained a percentage of 85.9% with "very good" criteria. At the validation stage, the material expert obtained a percentage of 91.7% with the criteria "very good". Then at the response stage students obtained a percentage of 92.8% with the criteria "very strong". Based on the analysis that has been presented, it can be concluded that the interactive comic learning media based on Pancasila student profile characters is declared valid and practical to use.

Keywords: Learning Media; Interactive comics; Pancasila Student Profile