

# **PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS MATERI KEDATANGAN BANGSA-BANGSA BARAT UNTUK PESERTADIDIK KELAS SMP VIII**

**Oleh: Supardi, Taat Wulandari, Satriyo Wibowo, Primanisa Inayati Azizah, Riko Septiantoko**

## **ABSTRAK**

Perkembangan pembelajaran di sekolah akibat perubahan pembelajaran era pandemi, menuntut inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah bentuk sumber belajar baru dalam bentuk digital yang fleksibel penggunaannya. Untuk itu penelitian ini memiliki tujuan melakukan pengembangan sumber belajar yang menghasilkan produk komik digital materi kedatangan bangsa-bangsa Barat ke Indonesia. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan keterbatasan waktu belajar tatap muka sehingga diperlukan bahan pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model Borg & Gall dengan mengadopsi tujuh dari sepuluh langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk utama, revisi produk. Subjek penelitian ini adalah 60 peserta didik SMP. Kelayakan produk dinilai dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi Teknik pengumpulan data menggunakan teknik angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar komik digital materi kedatangan bangsa-bangsa barat ke Indonesia yang dikembangkan pada kategori layak untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS kelas VIII. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi kategori baik (3,58). Hasil validasi ahli media kategori baik (3,88). Respon guru menunjukkan kategori sangat baik (4,88). Respon peserta didik 89% menilai komik digital sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

*Kata Kunci: Komik Digital, kedatangan bangsa barat ke Indonesia, IPS*