

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MATERI HAK, KEWAJIBAN, DAN TANGGUNG JAWAB UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VI

Hanna Hanifah, Ani Nur Aeni, Asep Kurnia Jayadinata
hannahanifah20@upi.edu

INFORMASI ARTIKEL

Article history:

Received: January 02, 2023

Accepted: February 01, 2023

Published: February 28, 2023

Keywords:

Digital Comic Media;

Civic Education;

Increased Understanding.

ABSTRACT

Digital media continues to develop in various aspects of life, especially in education. Teachers are required to provide learning media in accordance with current developments so that students can adapt to digital media that continues to grow. The development of a learning media is very useful so that students can better understand learning and can improve student learning outcomes. This research has the purpose to (1) determine the feasibility of digital comic media in learning Civics for grade VI students, (2) describe the results of using digital comic media in Civics learning, 3) test the magnitude of the increase in understanding of grade VI students in the use of digital comics. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate. The subjects of this study were grade VI students of SDN Cimalaka III. The instruments used used a validation questionnaire and pretest-posttest questions. The results of this study show, 1) the feasibility of digital comics obtained from the percentage of validation results by media experts of 83.3% and material experts of 90%, 2) There is an average difference between the pretest and post test, where the post test result of 84.23 is better than the pretest result of 74.43, 3) The increase in understanding that occurred after learning Civics by using Digital Comics was 38.47%.

ABSTRAK

Media digital terus berkembang diberbagai aspek kehidupan khususnya pada pendidikan. Guru dituntut untuk memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan saat ini untuk membuat siswa dapat beradaptasi dengan media digital yang berkembang. Pengembangan suatu media pembelajaran sangat berguna agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kelayakan media komik digital dalam pembelajaran PPKn siswa kelas VI, (2) mendeskripsikan hasil penggunaan media komik digital pada pembelajaran PPKn, 3) menguji besarnya peningkatan pemahaman siswa kelas VI pada penggunaan komik digital. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Cimalaka III. Instrumen yang digunakan menggunakan angket validasi dan soal *pretest-posttest*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan, 1) kelayakan komik digital diperoleh dari persentase hasil validasi oleh ahli media sebesar

83,3% dan ahli materi sebesar 90% , 2) Terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *post test*, dimana hasil *post test* sebesar 84,23 lebih baik daripada hasil *pretest* sebesar 74,43 , 3) Peningkatan pemahaman yang terjadi setelah pembelajaran PKN dengan menggunakan Komik Digital adalah sebesar 38,47%.

Corresponding Author:

Hanna Hanifah

hannahanifah20@upi.edu

PENDAHULUAN

Teknologi telah berhasil mengubah format informasi menjadi format digital, memungkinkan adanya media informasi dalam berbagai bentuk. Media digital terus berkembang dalam semua aspek kehidupan, termasuk sosial, kesehatan, pekerjaan, dan pendidikan. Media digital menawarkan banyak manfaat dalam bidang pendidikan, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, membantu siswa memahami konsep yang sulit, membantu siswa dalam belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan masih banyak lagi lainnya.

Sumber belajar dan media serta lingkungan belajar itu beragam, sehingga guru harus mengidentifikasi dan memanfaatkannya semaksimal mungkin. Sumber belajar yang dirancang adalah sumber belajar, seperti buku teks atau multimedia interaktif, yang sengaja dirancang dan dibuat untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan untuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Media digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran antara lain: video animasi, podcast, komik digital, pembelajaran berbasis game, pembelajaran berbasis aplikasi, dan lainnya.

Pemanfaatan teknologi seperti media digital dalam pembelajaran menghadirkan tantangan tersendiri baik bagi guru maupun siswa. Misalnya, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, lingkungan yang kurang mendukung serta aspek-aspek lainnya yang dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, penggunaan media digital dalam pembelajaran merupakan kebutuhan saat ini yang membantu mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan teknologi. Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan sebagai perantara untuk memudahkan guru mengkomunikasikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, dalam perkembangan teknologi, guru dituntut untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar tidak tertinggal dalam perkembangannya. Selain itu, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan yang ada. Media pembelajaran yang baik akan memudahkan siswa menerima dan memahami materi pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara guru kelas VI SDN Cimalaka III, media pembelajaran yang digunakan lebih banyak menggunakan gambar, pengembangan media digital yang dimiliki guru masih kurang, pembelajaran PPKn lebih banyak melalui metode ceramah dan diskusi. Penggunaan media dalam buku teks yang hanya sebatas gambar yang memungkinkan siswa kurang memahami materi secara optimal. Penyajian materi buku ajar

sebagai sumber belajar utama masih kurang menarik bagi siswa, padahal edia pembelajaran yang menarik dapat merangsang minat baca siswa. Media pembelajaran PPKn yang dikembangkan dalam bentuk media digital belum dapat diimplementasikan karena tuntutan yang dimiliki guru banyak. Padahal dengan mengembangkan media pembelajaran digital dapat mempermudah siswa belajar karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja, serta lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran berupa komik digital dapat diberikan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman materi PPKn pada siswa kelas VI. Pengembangan media komik digital ini bertujuan untuk (1) pengembangan media dan kelayakan media pada pembelajaran PPKn materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab. Keunggulan media komik digital yang dikembangkan yaitu sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat menyediakan berbagai lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Komik digital dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, karena komik memberikan penjelasan dan contoh yang dapat diikuti siswa.

Komik digital dipilih karena merupakan media yang menyajikan unsur cerita sederhana, menarik secara visual, dan mudah dipahami oleh siswa melalui bahasa lisan dalam dialog (Nawawi, 2020). Manfaat komik digital adalah dapat meningkatkan minat siswa, membuat materi yang disajikan lebih menarik, dan membantu siswa memahami konsep abstrak. Lebih lanjut para siswa sekolah dasar memiliki minat yang tinggi terhadap gambar visual (Aneng, 2021). Media komik digital dalam pendidikan hadir dalam bentuk buku teks, yang tidak hanya berperan deskriptif, tetapi juga menjadi alternatif untuk merangsang rasa ingin tahu siswa (Ida Nurhayati, 2019). Komik adalah salah satu bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan memainkan cerita dalam urutan yang terkait erat dengan gambar, dengan tujuan menghibur dan menginformasikan pembaca.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (research and development) yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. R&D adalah penelitian untuk menghasilkan produk tertentu yang telah diuji kevalidan dan keefektifannya (Sugiyono dikutip dalam Nurmalasari et al. 2022). Pengembangan media komik digital dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*Analyze*), (2) tahap desain (*Design*), (3) tahap pengembangan (*Development*), (4) tahap implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cimalaka III yang beralamat di Jalan Raya Sumedang-Cibereum No. 126, Kecamatan Cimalaka, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Penelitian mengenai media komik digital ini dilakukan terhadap 35 siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan soal tes. Sedangkan media komik digital dibuat dengan menggunakan laptop, aplikasi *canva* dan *pinterest*. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah data angket berupa penilaian dan data hasil tes siswa. Selanjutnya, informasi berupa jawaban, masukan dan saran perbaikan dari ahli materi dan media yang berupa hasil angket validasi dikategorikan dengan menggunakan metode

analisis deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Komik Digital

Hasil dan Pembahasan dapat disajikan dalam subbab. Membahas secara jelas pokok bahasan sesuai dengan masalah, tujuan penelitian, dan teori yang digunakan.

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru dan siswa saat proses belajar-mengajar dikelas. Data diperoleh dari hasil wawancara guru dan peserta didik di kelas VI SDN Cimalaka III.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahapan selanjutnya yaitu merancang media pembelajaran yang akan dibuat yaitu berupa komik digital pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab pada pelajaran PPKn. Tahapan rancangan media yang dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) Penyusunan skrip cerita komik yang disesuaikan dengan materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada buku tematik kelas VI, 2) Penentuan sistematika komik digital yang akan dirancang, 3) Perencanaan alat evaluasi, 4) Penyusunan Instrumen Penilaian yang akan digunakan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media komik digital yang sudah dirancang, kemudian dikembangkan untuk menjadi komik yang mudah dipahami dan menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Adapun langkah-langkah pembuatan komik digital antara lain:

- 1) Peneliti mencari materi mengenai hak, kewajiban, dan tanggung jawab pada buku tematik tema 3 subtema 3 siswa kelas VI
- 2) Pembuatan komik digital dilakukan menggunakan aplikasi *canva*
- 3) Peneliti mencari referensi desain komik digital melalui web *pinterest*
- 4) Kemudian peneliti mendesain komik digital dengan memasukkan animasi, *text box*, gambar, dll yang terdapat di *canva*
- 5) Proses pengeditan untuk menghasilkan komik digital
- 6) *Finishing* produk digital.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah pengembangan media komik digital sudah selesai dan sudah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media maka media ini dapat langsung diimplementasikan dalam pembelajaran. Uji coba produk dilakukan di SDN Cimalaka III Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang dengan subjek penelitian kelas VI sebanyak 35 siswa. Dalam pembelajaran menggunakan media komik digital siswa belajar secara berkelompok, kemudian menyajikan hasil diskusinya mengenai materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab yang diperoleh dari komik digital tersebut.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam pengembangan ini yaitu tahap evaluasi yang dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis kelayakan dari ahli materi dan ahli media, dan analisis peningkatan pemahaman siswa kelas VI terhadap materi PKN.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.

Dari hasil validasi materi pada media komik digital oleh ahli materi yaitu Bapak Rana Gustian Nugraha, M.Pd. diperoleh skor rata-rata 4,54 dan persentase sebesar 90% dengan kategori layak yang diperoleh dari data dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Angket Kelayakan Media Komik Digital Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	No. item	Penilai	Jumlah per aspek	Rata -rata	Persentase
1.	Kelayakan Isi	1	4	13	4,33	86,6
		2	4			
		3	5			
2.	Keakuratan Materi	4	4	17	4,25	85,0
		5	4			
		6	4			
		7	5			
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	8	5	15	5,00	100
		9	5			
		10	5			
4.	Aspek Keingintahuan	11	5	5	5,00	100
Total				50	4,54	90,0

Sedangkan dari hasil kelayakan materi pada media komik digital oleh ahli materi yaitu Bapak Aah Ahmad Syahid, M.Pd. diperoleh skor rata-rata 4,42 dan persentase sebesar 83,3% dengan kategori layak dengan beberapa catatan yang diperoleh dari data dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Angket Kelayakan Media Komik Digital Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	No. item	Penilai	Jumlah per aspek	Rata -rata	Persentase
1.	Kesesuaian teknis dan tampilan desain	1	4	23	4,6	92,0
		2	5			
		3	5			
		4	5			
		5	4			
2.	Kesesuaian dengan materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab	6	5	13	4,3	86,6
		7	4			
		8	4			
3.	Aspek Kerapihan desain dan jenis huruf yang digunakan	9	5	9	4,5	90,0
		10	4			
4.	Aspek Kegunaan dalam Memfasilitasi	11	4	8	4,0	80,0
		12	4			
Total				53	4,42	88,3

Dari hasil validator ahli media didapatkan catatan revisi media komik digital yaitu: jenis *font* yang digunakan diubah menjadi *font comic*, konsistensi *font* dari percakapan dan pengantar cerita harus ditentukan kembali, kaidah penulisan EYD, dan penambahan *cover* penutup dibagian akhir komik.

3. Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post test*.

Penilaian hasil *pretest* dan *post test* pada uji pengembangan media komik digital untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas VI pada materi hak, kewajiban, dan tanggung jawab. Hasil tes pada *pretest* dan *posttest* diuji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui tidak adanya perbedaan antara data sampel dan populasi, kemudian dilakukan uji-t untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas VI SDN Cimalaka III setelah diberikan pembelajaran PKN dengan media Komik Digital.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 30 orang siswa, sehingga uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk*.

Tabel 3. Hasil Uji *Shapiro-Wilk*

	Tes	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Nilai	Pretest	.963	35	.288
	Posttest	.966	35	.353

Hasil uji pada tabel diatas menunjukkan nilai peluang (*p-value*) atau *sig.* :

- 1) Untuk nilai *pretest*, *Sig.* = 0,288 > 0,05 → tidak ada perbedaan data sampel dan populasi, artinya data nilai *pretest* siswa kelas 6 SDN Cimalaka III adalah berdistribusi NORMAL.
- 2) Untuk nilai *posttest*, *Sig.* = 0,353 > 0,05 → tidak ada perbedaan data sampel dan populasi, artinya data nilai *posttest* siswa kelas 6 SDN Cimalaka III adalah berdistribusi NORMAL.

Kemudian dilakukan uji-t dari hasil data tes yang berdistribusi normal untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman pada siswa kelas VI SDN Cimalaka III setelah diberikan pembelajaran PPKn dengan media Komik Digital yang dilanjutkan dengan memeriksa *normalize gain* untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada pemahaman siswa.

Kriteria uji, *sig.* = 0,005;

- 1) Terima H_0 jika nilai peluang hasil pengujian $sig. \geq \alpha$
- 2) Tolak H_0 jika nilai peluang hasil pengujian $sig < \alpha$

Hipotesis :

H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan pemahaman pada siswa kelas 6 SDN Cimalaka III setelah diberikan pembelajaran PKN dengan media Komik Digital

H_1 : Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman pada siswa kelas 6 SDN Cimalaka III setelah diberikan pembelajaran PKN dengan media Komik Digital

Tabel 4. Hasil Uji-t pada *pretest* dan *post test* Siswa kelas VI

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	74.43	35	11.351	1.919
	Posttest	84.23	35	8.825	1.492

Tabel 5. Hasil Uji-t pada *pretest* dan *post test* Siswa kelas VI

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-9.800	10.079	1.704	-13.262	-6.338	-5.753	34	.000

Hasil uji-t untuk hasil *pretest* dan *post test* diperoleh nilai peluang (*sig.*) = 0,000 < 0,05. Karena nilai peluang lebih kecil daripada taraf signifikansi nya, sehingga H_1 diterima yang menyatakan terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, dimana hasil *posttest* (84.23) lebih baik daripada hasil *pretest* (74.43). Terjadinya peningkatan skor sebesar = 9,8 (*gain*) dari hasil rata-rata skor *pretest* dan *post test*. Untuk mengetahui terkait peningkatannya, maka perlu diperiksa *normalize gain* nya.

$$Normalize\ Gain = \left(\frac{Posttest - Pretest}{Skor\ Maksimal - Pretest} \right)$$

Menurut (Melzer dalam Syafitri, 2008) pembagian kategori perolehan nilai N-gain adalah sebagai berikut:

Jika $Ngain \geq 0,70$, maka menunjukkan adanya peningkatan yang tinggi (usaha seseorang untuk meningkatkan kemampuannya tergolong keras).

Jika $0.30 \leq Ngain < 0,70$, maka menunjukkan adanya peningkatan yang sedang (usaha seseorang untuk meningkatkan kemampuannya tergolong biasa).

Jika $Ngain < 0,30$, maka menunjukkan adanya peningkatan yang rendah (usaha seseorang untuk meningkatkan kemampuannya tergolong rendah).

Dalam data ini, peningkatan pemahaman yang diperoleh yaitu:

$$Ngain = \left(\frac{84,23 - 74,43}{100 - 74,43} \right) = \frac{9,8}{25,47} = 0.38476 = 38,47\%$$

Dari uji *normalize gain* menunjukan bahwa adanya peningkatan pemahaman yang terjadi setelah dilaksanakannya pembelajaran PPKn dengan menggunakan media komik digital sebesar 38,47% dengan kategori peningkatan sedang.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital sebagai variasi media pembelajaran dalam mata pelajaran PPKn materi hak, kewajiban dan tanggung jawab untuk siswa kelas VI di SD yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan siswa memahami materi dengan media visual yang menarik. Hasil pengolahan data diatas menunjukan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. komik digital. Hal ini ditunjukan dengan persentase peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PPKn sebesar 38,47%.

Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian Sri Ayu Cahya Pinatih (2021) yang menunjukan bahwa kelayakan media yang dikembangkan tidak terlepas dari model pengembangan yang sesuai yaitu model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yang terdiri dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil penelitiannya diketahui bahwa komik digital berbasis pendekatan

saintifik layak dikembangkan dengan kategori sangat baik dan menunjukkan media tersebut sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, memiliki desain yang menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar.

Fauzatul dan Candra (2019) dalam risetnya mendapatkan hasil bahwa pengembangan komik digital yang diuji cobakan mendapat kelayakan sebesar 84,17% dari guru, dan siswa memberika kelayakan sebesar 80,8%. Hasil belajar siswa dari penggunaan media komik digital ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,83 dari nilai standar ketuntasan minimal (SKM) yaitu 75. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital dikategorikan layak untuk diimplementasikan. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, Tambunan, Saringgih, Sirait, dan Sitanggung (2022) menemukan adanya perbedaan pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan menulis cerita siswa. Jika dilihat dari rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital, terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest*, dimana hasil *posttest* (73,06) lebih baik daripada hasil *pretest* (50,32). Kemudian pada jurnal lain yang meneliti mengenai pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran yang ditulis oleh Astutik, Rusijono, Suprijono (2021) mendapatkan hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata anatara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil rata-rata *post test* kelas eksperimen setelah menggunakan komik digital sebesar 85, sedangkan hasil rata-rata *post test* kelas kontrol sebesar 75,7. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai media komik digital sebagai media pembelajaran terdapat kesamaan hasil penelitian yang diperoleh yaitu pada kelayakan media dan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media komik digital pun dapat membuat siswa lebih tertarik dengan materi pembelajaran serta membuat siswa lebih mudah memahami materi karena berisikan media visual yang menarik dan juga bahasan yang mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa kelas VI di SDN Cimalaka III termasuk kategori sedang menurut hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan, namun dalam kategori tersebut dapat diartikan bahwa usaha siswa untuk meningkatkan kemampuannya masih tergolong biasa. Diperoleh hasil seperti diatas dapat disebabkan oleh beberapa hal, yaitu penggunaan media komik digital pada pembelajaran PPKn dilakukan setelah siswa berolahraga sehingga siswa masih merasa lelah dan kurang fokus terhadap arahan guru dan materi yang disampaikan, serta penggunaan komik digital yang digunakan hanya dalam satu kali dalam pembelajaran. Selain itu, ketika penerapan komik digital ini hanya 10 orang siswa yang membawa *handphone* sehingga siswa harus dikelompokkan terlebih dahulu agar semua dapat mengakses komik tersebut. Guru dapat memaksimalkan penerapan komik digital ini dalam beberapa pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* atau fasilitas sekolah seperti *proyektor* maupun laptop.

Meskipun demikian pengembangan komik digital dalam pembelajaran PPKn pada materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab ini memiliki kelayakan penggunaan media dari validasi ahli dengan kategori layak digunakan, kemudian dengan menggunakan media pembelajaran berupa komik digital terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar = 9,8 (gain) dari hasil rata-rata skor *pretest* dan *post test*, serta peningkatan pemahaman sebesar 38,47%.

PENUTUP

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran PPKn dengan materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab dikatakan layak digunakan serta dapat meningkatkan pemahaman siswa, hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media komik digital dengan sesudah menggunakannya. Dengan adanya media tersebut membuat materi yang disampaikan tidak terfokus pada media buku ataupun gambar saja, serta membuat siswa tertarik membaca materi karena media yang digunakan berisi media visual yang menarik. Selain itu, pengembangan komik digital ini dapat membuat guru untuk lebih beradaptasi dengan teknologi dalam media pembelajaran yang digunakannya. Penerapan media komik digital selain menggunakan *handphone* untuk mengaksesnya dapat juga digunakan menggunakan fasilitas sekolah yaitu laptop ataupun ditampilkan dengan *proyektor*. Dengan pemanfaatan media digital seperti komik tersebut, siswa dapat lebih memahami materi dan juga beradaptasi dengan teknologi yang ada. Media ini akan berfungsi maksimal jika terjadi interaksi dua arah antara guru dan siswa yang dapat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., dan Muhtar, T. 2017. "Nilai-Nilai Kesholehan Sosial Pada Mata Kuliah Pembelajaran Dan Aktivitas Senam Ritmik II Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Jasmani Di SD." Indonesian Journal of Primary Education 1(2):1–12. doi: <https://doi.org/10.17509/IJPE.V1I2.9310>.
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. 2022. Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 6(4), 1214–1222. doi: <https://doi.org/10.35931/AM.V6I4.1113>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., Fauzi, I. A., Guru, P., & Dasar, S. 2022. Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia, 2(6), 279–287. doi: <https://doi.org/10.52436/1.JPTI.183>
- Astutik, A. F., . R., & Suprijono, A. 2021. Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Ips Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman. Jurnal Education And Development, 9(3), 542–554. doi: <https://doi.org/10.37081/ED.V9I3.2894>
- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara Putra, N. 2021. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), 115–121. doi: <https://doi.org/10.23887/JPPP.V5I1.32279>
- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara Putra, N. 2021. Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), 115–121. doi: <https://doi.org/10.23887/JPPP.V5I1.32279>
- Ekonomi, P., Ekonomi, F., & Yogyakarta, U. N. 2018. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi, 7(3), 204–212. doi: <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/10517>
- Gulo, W. (2002 C.E.). Metodologi Penelitian. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hardani, H., Juliana Sukmana, D., & Fardani, R. 2020. Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Narestuti, A., Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi, 6(2), 305–317. doi: <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyah, K. 2022. Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890. doi: <https://doi.org/10.31004/JPTAM.V6I2.4171>
- Nurdansyah, & Fahyuni, F. E. (2016). *Buku Model Pembelajaran Inovatif*.
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. 2019. Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn DI SMA. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1). doi: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPm/article/view/7413>
- Penelitian Pendidikan IPA, J., & Fitria, Y. 2022. Development of Problem Based Learning (PBL) Oriented Digital Comics to Improve Students' Science Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 699–704. doi: <https://doi.org/10.29303/JPPIPA.V8I2.1349>
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Gusar, M. R. S. 2022. Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. doi: <https://doi.org/10.47709/JBSI.V2I02.1870>
- Rohmanurmeta, Fauzatul ma'rufah, & Dewi, C. 2019. Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2), 100–109. doi: <https://doi.org/10.24269/MUADDIB.V1I2.1213>
- Subekti, P., Susilowaty, P., Aeni, A. N., Kurnia Jayadinata, A., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. 2017. Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Sifat Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 671–680. doi: <https://doi.org/10.17509/JPI.V2I1.10106>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. doi: <https://doi.org/10.30870/JPSD.V3I2.2138>
- Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Setia Budhi Rangkasbitung, S., Budi Utomo No, J., & Rangkasbitung Lebak, L. 2019. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. doi: <https://doi.org/10.35568/NATURALISTIC.V4I1.679>
- Siyoto, S., & Sodik, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publish, 1–124.
- Syahnaz, E., Wijaya, V., Wahyuni, S., Studi Teknik Multimedia Politeknik Negeri Sambas, P., Salahuddin, K., & Wijaya Sri Wahyuni, V. 2020. Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 061–070. doi: <https://doi.org/10.56670/JSRD.V2I2.15>