

# 27

*by Ratna Dewi*

---

**Submission date:** 04-May-2023 02:44PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2083883327

**File name:** MIKDITALPADAPELAJARANPENDIDIKANPANCASILADANKEWARGANEGARAAN.pdf (542.11K)

**Word count:** 4545

**Character count:** 29063

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI SMA NEGERI 3 KOTA SERANG**

**Aulia Najwa<sup>1</sup>, Ratna Sari Dewi<sup>2</sup>, & Ria Yuni Lestari<sup>3</sup>**

Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa<sup>1,2,3</sup>  
Email: [aulianajwaa20@gmail.com](mailto:aulianajwaa20@gmail.com)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran komik digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dilakukan di SMAN 3 Kota Serang. Tujuan pengembangan media pembelajaran komik digital dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran komik digital peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu (1) analisis masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Validasi ahli uji kelayakan media pembelajaran komik digital terdiri dari dua yaitu ahli media dan ahli materi. Uji coba produk dilakukan kepada dua puluh satu peserta didik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, hasil penelitian media pembelajaran komik digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi kemerdekaan beragama dan berkepercayaan di Indonesia menghasilkan nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 83,75% dikategorikan sangat layak, ahli media 95% dikategorikan sangat layak, dan respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 93,26% oleh peserta didik pada tahap uji coba produk memperoleh persentase sebesar 93,26% yang menyatakan media pembelajaran komik digital sangat layak.

**Kata Kunci :** Pengembangan Media Pembelajaran, Komik Digital, PPKn

### **Abstract**

*This research was conducted with the aim of developing digital comics learning media in Pancasila and Citizenship Education lessons conducted at SMAN 3 Serang City. The purpose of developing digital comics learning media is made to facilitate teaching and learning activities for teachers and students. With the digital comic learning media, students are more interested in teaching and learning activities. The research conducted by the author is development research using the R&D development model (*Research and Development*) which is carried out in stages, namely (1) problem analysis, (2) data collection, (3) product design, (4) product design validation, (5) design revisions, and (6) product trials. The validation of digital comic learning media test experts consisted of two, namely media experts and material experts. Product trials were conducted on twenty-one students. Based on these stages, the results of research on digital comics learning media in Pancasila and Citizenship Education lessons on freedom of religion and belief in Indonesia resulted in an average score of 83.75% from material experts categorized as very feasible, 95% media experts categorized as very feasible, and response students obtained a percentage of 93.26% by students at the product trial stage of 93.26% which stated that digital comic learning media was very feasible.*

**Keywords :** Learning Media Development, Digital Comics, PPKn



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah hal yang penting bagi suatu negara. Pendidikan merupakan

wadah bagi manusia untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kualitas diri. Suatu negara

dapat dikatakan maju apabila warga negaranya mempunyai pendidikan yang baik. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal yang paling utama dalam kehidupan. Apabila kualitas pendidikan baik, maka sumber daya manusia pun berkualitas.

Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang baik, maka dapat dimulai melalui proses pembelajaran yang lebih variasi dan inovatif, sehingga hal tersebut akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mengesankan bagi peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan peran dari guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Seperti halnya yang disebutkan oleh Mulyasa (dalam Zainal, 2017) bahwa "Peran pengajar bukan untuk memberikan informasi terhadap peserta didik, tetapi membantu sebagai fasilitator yang bekerja untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan peserta didik dapat belajar dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan".

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 menyatakan bahwa, "Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) dan kepribadian memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas diri siswa sebagai manusia, serta untuk menumbuhkan kesadaran dan wawasan siswa terhadap status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara." Untuk mencapai tujuan tersebut maka dalam proses pembelajaran PPKn diperlukan peran guru sebagai pengajar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah digunakan, agar mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disampaikan.

Menurut (Ida Nurhayati, 2019) mengatakan bahwa "Pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan banyak peserta didik yang berasumsi bahwa mata pelajaran PPKn lebih banyak membaca, menulis dan menghafal. Sehingga menyebabkan banyak peserta didik yang merasa kurang antusias dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran." Keadaan tersebut membuktikan bahwa peserta didik mempunyai minat belajar yang rendah pada saat proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Maka dari itu, guru mempunyai peran untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena dengan tingginya minat belajar peserta didik maka akan memberikan pengaruh pada saat melaksanakan proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan mewawancarai Guru Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 3 Kota Serang yaitu ibu Nursobah, M.Pd mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran PPKn media yang digunakan guru masih terbatas yaitu hanya menggunakan media *powerpoint* saja, hal tersebut terjadi karena guru masih belum dapat membuat media yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn. Media yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran belum optimal dalam meningkatkan daya tarik peserta didik sehingga berdampak pada minat belajar peserta didik yang semakin rendah yakni kurang fokus dalam belajar, seperti saat proses pembelajaran terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru, peserta didik juga pasif dan tidak antusias dalam proses pembelajaran. Dampak dari hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru, hal tersebut terlihat pada saat guru menanyakan kembali materi yang

telah dipelajari, hanya terdapat beberapa peserta didik yang merespon pertanyaan dari guru.

Dari hal tersebut untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik dan berkesan maka pengajar harus mencari cara agar lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran, caranya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Nurul Audie (dalam Rani Parera, 2020) mengatakan bahwa "Media Pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran untuk di dalam maupun di luar kelas, lebih lanjut di jelaskan bahwasannya media pembelajaran ialah suatu komponen untuk sumber belajar yang mengandung materi di lingkungan siswa agar dapat merangsang siswa untuk belajar." Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran agar mempermudah guru untuk menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik ketika sedang dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut (Isnarto, 2017) fungsi media pembelajaran yaitu: (1) dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) dapat meningkatkan dan memfokuskan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) proses pembelajaran akan lebih menarik, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, dan (5) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar, karena melalui media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif

dan efesien, demi tercapainya tujuan pembelajaran disekolah.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian peserta didik yaitu salah satunya ada media grafis. Media grafis merupakan media yang berbentuk gambar. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Zainal, 2017) "Media grafis adalah media yang menggabungkan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, terpadu, melalui kombinasi penggunaan kata-kata dan gambar". Terdapat beberapa macam jenis dalam media grafis, salah satunya yaitu komik. Komik merupakan suatu hal yang sudah tidak asing lagi ditelinga kita. Komik adalah media baca yang banyak diminati baik dari golongan anak-anak hingga dewasa, komik dapat menumbuhkan minat membaca anak tanpa dipaksa yaitu dengan kemauannya sendiri. Menurut Negara (dalam Erlanda Nathasia Subroto, 2020) menyatakan bahwa "Komik adalah tampilan gambar-gambar yang disusun berbentuk potongan-potongan dan tertata secara berturutan yang menampilkan suatu karakter cerita yang dikemas dengan menarik yang berfungsi untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca".

Menurut (Rifky Khumairo Ulva, 2017) "Komik mempunyai kelebihan dalam proses pembelajaran, pemakaian media pembelajaran komik dapat membantu untuk meningkatkan kemauan belajar peserta didik, dan dapat mendukung peserta didik agar lebih mudah dalam menangkap dan mengingat materi pelajaran yang diberikan oleh guru." Maka dari itu komik ini merupakan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena tampilan dalam komik menyatukan gambar dan naskah melalui bentuk yang kreatif, sehingga media komik mempunyai keunggulan yaitu dapat lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi tentunya sangat bermanfaat dalam kehidupan kita sekarang. Salah satu manfaat dari perkembangan IPTEK adalah cara pembuatan komik, dahulu komik dibuat menggunakan cara konvensional, namun sekarang bisa dibuat dengan menggunakan aplikasi *software* dalam komputer maupun laptop. Menurut (Oermila Hermawanti, 2019) menjelaskan bahwa "Komik digital itu ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Dikatakan ramah lingkungan karena komik digital tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaiannya sehingga kita dapat menghemat penggunaan kertas." Oleh karena itu komik digital dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk digunakan pada proses pembelajaran. Karena karakteristik peserta didik yang baru pada tahap remaja hal tersebut akan membuat peserta didik mempunyai rasa ingin tau yang tinggi, dengan menggunakan media pembelajaran komik digital maka akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukanlah penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Kota Serang".

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2017) Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan

menurut Seels & Richey (dalam Ida Nurhayati, 2019) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan tersebut digunakan sebagai alat bantu antara penelitian dan praktik pendidikan. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang memerlukan usaha dalam mengembangkan produk tersebut sehingga nantinya akan mendapatkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah.

Pada penelitian R&D (*Research and Development*) ini akan menghasilkan suatu produk yang efektif berupa bahan ajar digital yang desainnya berupa media komik digital pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, cara untuk menguji kelayakan produk media komik tersebut yaitu dengan cara uji ahli dan uji terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan suatu produk sehingga menghasilkan produk yang dapat berfungsi untuk digunakan di sekolah.

Media pembelajaran yang sedang dikembangkan dunia pendidikan tentunya tidak serta merta bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tentunya untuk produk tersebut harus dilakukan uji keefektifan agar produk tersebut dapat berfungsi untuk guru dan siswa dalam membantu proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran serta dapat berfungsi untuk masyarakat luas. Hal tersebut juga dijelaskan oleh (Sugiono, 2017) bahwa untuk menghasilkan suatu produk tertentu maka harus dilakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat luas, oleh sebab itu penelitian ini perlu dilakukan untuk menguji kelayakan produk tersebut. Jadi penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan suatu produk tersebut yaitu penelitian

yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*).

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Analisis Masalah**

Analisis masalah merupakan langkah awal dalam melakukan proses pengumpulan informasi, analisis masalah dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan produk. Pada analisis kurikulum, yang digunakan di SMAN 3 Kota Serang yaitu Kurikulum 2013. Pembelajaran dikelas menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Inti (KI), dan kompetensi pada kurikulum yang disesuaikan dengan pemerintah. Dalam proses pembelajarannya disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan peserta didik namun tetap mengacu pada kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum 2013. Pada analisis kebutuhan, yaitu bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mengenai pengembangan produk berupa media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn yang mengajar pada kelas X di SMAN 3 Kota Serang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru hanya menggunakan media *powerpoint* saja, sehingga media pembelajaran komik digital tidak ditemukan pada pembelajaran PPKn. Pada analisis materi, dilakukan analisis materi pada produk berupa komik digital yang akan dikembangkan. Analisis materi ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi isi materi mengenai Bab 3 yaitu Kemerdekaan Beragama dan Berkepercayaan di Indonesia agar sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik di kelas X. Kemudian dilakukan analisis materi mengenai Kemerdekaan Beragama dan Berkepercayaan di Indonesia yang

sesuai dengan SK dan KD yang terdapat dalam kurikulum kelas X.

#### **2. Pengumpulan Data**

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi dan data yang dapat digunakan sebagai bahan dalam pembuatan produk media pembelajaran komik digital. Peneliti menggunakan informasi mengenai perangkat pembelajaran dan referensi materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran berupa komik digital. Peneliti juga mengumpulkan data yang diperlukan untuk media komik digital berupa ide cerita, gambar, dan karakter komik yang digunakan sebagai bahan untuk produk yang akan dikembangkan. Setelah data dan informasi terpilih, peneliti melakukan penyesuaian dengan materi dan gambar yang akan dijadikan dalam komik digital.

#### **3. Desain Produk**

Pada tahap ini dilakukan desain dan pembuatan produk berupa media pembelajaran komik digital untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan ini didesain dengan menggabungkan dua aplikasi yaitu menggunakan aplikasi *autodesk sketchbook* untuk membuat sketsa komik. Kemudian aplikasi *ibis paint* untuk mewarnai sketsa komik dan menulis dialog dalam komik, yang kemudian dihasilkan dengan berbentuk *softcopy*.

#### **4. Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah media pembelajaran komik digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan atau belum. Produk berupa media pembelajaran komik digital ini

dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Uji ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Banten Jaya yaitu ibu Aryanti Dwi Untari, M.Pd sebagai ahli materi untuk memberikan saran serta penilaian terhadap media pembelajaran komik digital yang dikembangkan khususnya pada materi kemerdekaan beragama dan berkepercayaan di Indonesia, sehingga dapat diketahui media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kategori kelayakan atau belum. Berdasarkan penilaian uji ahli materi diperoleh jumlah skor rata-rata 67 dengan skor maksimum sebesar 80. Nilai rata-rata dengan presentase 83,75 % masuk pada kategori "sangat layak", hal tersebut diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Uji ahli media bertujuan untuk menilai media yang telah dikembangkan. Uji ahli ini dilakukan oleh dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berasal dari lingkungan FKIP Universitas Banten Jaya yang berkompeten dibidangnya yaitu Lina Marlina, M.Pd sebagai ahli media. Untuk mengetahui penilaian serta masukan dari uji ahli media terhadap media pembelajaran komik digital, maka digunakan instrumen penilaian sebagai kritik dan saran agar media pembelajaran dapat diperbaiki. Berdasarkan penilaian uji ahli media diperoleh jumlah skor rata-rata 76 dengan skor maksimum sebesar 80. Nilai rata-rata dengan presentase 95% masuk pada kategori "sangat layak", hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

##### 5. Revisi Desain

Setelah produk divalidasi oleh para ahli, maka dapat diketahui saran dan masukan. Produk tersebut selanjutnya

direvisi atau diperbaiki berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Dilihat berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik digital termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan. Namun, media pembelajaran komik digital tersebut masih adanya tambahan yang harus dimasukan kedalam petunjuk penggunaan yaitu perlu ditambahkan daftar pustaka sebagai referensi.

Dilihat berdasarkan hasil validasi ahli media dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik digital termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan. Namun, media pembelajaran komik digital tersebut masih terdapat perbaikan dari ahli media sehingga diperlukan revisi atau perbaikan sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu pada bagian cover tambahkan unsur garuda pancasila, karakter tokoh agama islam harus diperjelas, font harus diperbaiki, dan tambahkan alur baca untuk mempermudah peserta didik dalam membaca urutan dalam media pembelajaran komik digital.

##### 6. Uji Coba Produk

Media pembelajaran komik digital yang telah dilakukan validasi dan revisi berdasarkan saran dan penilaian dari ahli materi dan ahli media, maka selanjutnya dilakukan uji coba produk atau uji skala terbatas berupa media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui respon dan penilaian dari peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital.

Pada proses uji coba produk ini peneliti meminta peserta didik bersiap-siap untuk memulai proses pembelajaran, pada saat proses pembelajaran peneliti meminta peserta didik menyiapkan handphone terlebih dahulu, setelah itu peneliti mengirim media komik digital

kepada peserta didik melalui WhatsApp, kemudian setelah semua peserta didik sudah mendapatkan komik digital di handphonanya masing-masing maka peneliti mempersilahkan peserta didik untuk membaca materi pembelajaran yang ada didalam komik digital. Setelah peserta didik selesai membaca materi pembelajaran yang ada didalam komik digital, peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket mengenai respon terhadap media pembelajaran komik digital. Sebelum mengisi angket, peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara pengisian angket kepada peserta didik. Setelah itu peserta didik diberi waktu untuk mengisi lembar angket mengenai respon terhadap media pembelajaran komik digital yang telah digunakan oleh peserta didik.

Untuk mengetahui respon dari peserta didik, media pembelajaran komik digital ini akan dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas X IPA II, SMAN 3 Kota Serang Jl. Raya Taktakan Panggungjati, Kecamatan Taktakan, Kota Serang, Provinsi Banten kode pos 42162, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 sebagai responden. Berdasarkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital diperoleh persentase nilai akhir sebesar 92,92% masuk dalam kategori sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa semua aspek dapat terpenuhi dengan baik.

### **Pembahasan**

#### **1. Hasil Kelayakan Komik Digital**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan penilaian dari produk yang dikembangkan. Terdapat 2 uji validasi ahli yang dilakukan yaitu validasi

ahli materi dan ahli media. Setiap uji validasi pada media pembelajaran komik digital dinilai oleh 1 ahli/dosen setiap uji validasi.

Media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dan telah dilakukan uji validasi oleh para ahli dan diperoleh hasil penilaian terhadap media yang telah dikembangkan tersebut memperoleh hasil rata-rata skor sebesar 89,37% yang masuk pada kategori "Sangat Layak". Meskipun hasil rata-rata skor yang diperoleh belum mencapai 100%, namun media pembelajaran komik digital ini sudah dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, sesuai hasil uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 89,37% yang masuk pada kategori "Sangat Layak". Hal ini menggambarkan bahwa media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata persentase kelayakan dari seluruh aspek yang diperoleh dari satu validator ahli materi adalah 83,75% dengan kategori "Sangat Layak", hal tersebut dikatakan sangat layak karena semua pertanyaan yang terdapat dalam angket uji validasi oleh ahli materi, mendapatkan skor yang baik. Hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Terdapat 16 pertanyaan pada angket uji ahli materi terhadap media pembelajaran komik digital, skor rata-rata yang diperoleh dari uji ahli materi memperoleh skor yang baik.

Penilaian oleh ahli media diperoleh rata-rata persentase kelayakan dari seluruh aspek yang diperoleh dari satu validator ahli media adalah 95% dengan kategori "Sangat Layak". Data hasil validasi ahli media ini ditinjau dari dua aspek yaitu: 1) aspek tampilan yang memuat indikator, 1) desain cover komik menarik, 2) ilustrasi

disajikan secara jelas, 3) ilustrasi menarik, 4) pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi, 5) pemilihan karakter sesuai, 6) pemilihan *background* sesuai, 7) karakter konsisten, 8) *background* konsisten, 9) proporsi warna sesuai, 10) tata letak teks dan gambar seimbang, 11) pemilihan jenis huruf sesuai, 12) pemilihan ukuran huruf sesuai, 13) pemilihan kalimat yang digunakan sederhana.

Dari tigabelas indikator tersebut rata-rata sama memperoleh penilaian tinggi dikarenakan keseluruhan dari tampilan media pembelajaran komik digital sudah sangat baik. Kemudian 2) pada aspek manfaat memuat indikator, 1) media komik digital nyaman digunakan dalam kegiatan pembelajaran, 2) media komik digital aman digunakan dalam kegiatan pembelajaran, 3) media komik mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dari ketiga indikator tersebut sama-sama memperoleh nilai tinggi, hal ini dikarenakan media komik digital sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil penilaian uji validasi ahli media dan materi, media pembelajaran komik digital memperoleh presentase rata-rata nilai sebesar 89,37% dan dinyatakan dengan kategori sangat layak, hal tersebut dikatakan sangat layak karena pada tiap pertanyaan sudah memenuhi kriteria kelayakan menurut para validasi. Sehingga media pembelajaran komik digital ini layak digunakan untuk pembelajaran di kelas. Layaknya suatu media tidak lepas dari bagaimana proses pembuatan dan pengembangan media yang mempertimbangkan beberapa faktor dalam pemilihan media tersebut, sesuai dengan kebutuhan dan dinilai dari berbagai aspek media dan aspek materi, hal inilah yang memungkinkan media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

## 2. Hasil Respon Peserta Didik

Setelah melakukan uji validasi ahli dan revisi maka produk dapat dilakukan uji coba terbatas pada SMA kelas X. Uji coba terbatas dilakukan di kelas X SMAN 3 Kota Serang dengan peserta didik berjumlah 20 orang. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan *handphone* masing-masing peserta didik untuk menampilkan media komik digital. Selanjutnya peserta didik membaca materi pembelajaran yang ada di dalam komik digital. Setelah selesai membaca materi pembelajaran, peneliti menjelaskan terlebih dahulu bagaimana cara pengisian angket kepada peserta didik. Selanjutnya peserta didik diberi waktu untuk mengisi lembar angket mengenai respon terhadap media pembelajaran komik digital yang telah ditampilkan. Dari skor rata-rata angket peserta didik menunjukkan respon positif dari peserta didik terhadap media pembelajaran komik digital.

Dilihat dari hasil penelitian skor rata-rata angket respon peserta didik memperoleh presentase nilai sebesar 92,92% masuk dalam kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa semua aspek dapat terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital untuk mata pelajaran PPKn materi kemerdekaan beragama dan berkepercayaan di Indonesia saat dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik memperoleh kategori sangat baik, dikatakan sangat baik karena pada saat menggunakan media komik digital, masing-masing peserta didik memperhatikan komik digital dengan baik, hal tersebut karena peserta didik memiliki ketertarikan dengan materi yang disajikan dalam komik digital seperti gambar cover, *background*, karakter serta materi dan kalimat yang ditampilkan sehingga komik digital mudah dimengerti oleh peserta didik.

Diharapkan media komik digital yang dikembangkan ini dapat memberikan sumbangsih terhadap penyelenggaraan proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn, selain itu media pembelajaran komik digital ini dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan guru kepada peserta didik.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media pembelajaran komik digital dengan materi kemerdekaan beragama dan berkepercayaan di Indonesia mata pelajaran PPKn kelas X SMA, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut: Kelayakan media pembelajaran komik digital diperoleh dari uji validasi ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi ahli materi memperoleh presentase nilai rata-rata 83,75% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji validasi media memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 95% dengan kategori "sangat layak". Dari hasil penilaian uji validasi ahli media dan materi, media pembelajaran komik digital memperoleh presentase rata-rata nilai sebesar 89,37% dan dinyatakan dengan kategori sangat layak, karena pada tiap aspek sudah memenuhi kriteria kelayakan menurut para validasi. Media pembelajaran komik digital yang telah menjadi produk akhir telah diuji terbatas pada peserta didik kelas X SMAN 3 Kota Serang diperoleh nilai rata-rata sebesar 92,92% dengan kategori sangat baik.

Respon peserta didik pada media pembelajaran komik digital dapat dilihat dari hasil penyebaran angket pada uji coba lapangan yang melibatkan 20 siswa,

terhadap media pembelajaran komik digital memperoleh presesntase nilai rata-rata sebesar 92,92% dengan kategori "sangat baik", hal tersebut menunjukkan bahwa semua aspek dapat terpenuhi dengan baik.

Penulis memberikan beberapa saran berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital adalah sebagai berikut: Bagi Guru, dalam proses pembelajaran PPKn, hendaknya guru dapat menggunakan media yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran akan lebih menarik, serta membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar, salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik digital. Adapun media komik digital ini dapat digunakan oleh guru dengan cara memperlihatkan setiap halaman atau lembaran, yang didalamnya terdapat gambar dan cerita. Kemudian guru dapat mengomunikasikan kepada siswa apa saja yang terdapat pada setiap halaman di dalam media komik digital tersebut. Bagi Peserta Didik, dengan adanya media komik digital ini hendaknya siswa lebih konsentrasi pada saat kegiatan belajar, dan materi yang disampaikan oleh guru perlu dipahami khususnya pada mata pelajaran PPKn. Bagi Sekolah, sekolah hendaknya mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang lebih baik demi menunjang proses belajar dan prestasi belajar peserta didik. Bagi Peneliti, peneliti yang akan melakukann peneliti selanjutnya, disarankan untuk mencari dan membaca referensi lain lebih banyak lagi sehingga hasil penelitian selanjutnya akan semakin baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adam, Steffi & Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam" Vol 3(2), 79.  
Damanhuri, (2018). Pendidikan Kewarganegaraan. Serang : Nurani.

- Hermawanti, Oermila. 2019. "Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia dengan Powerpoint pada Pembelajaran PPKn Materi Globalisasi kelas IV B SD Negeri Manayaran 03" (Universitas Negeri Semarang).
- Imansyah, Salma. 2020. Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Cerita Rakyat Dalm Peningkatan Sikap Toleransi Peserta Didik. (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia).
- Maulana Arafat Lubis (2018) Volume 25 Nomor 2 dengan judul " Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. "Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar" Vol 7(2), 112.
- Nurhayati, Ida. 2019. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA" Vol 6(1), 68.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" Vol 03(01), 171&176.
- Khumairo Ulva, Rifky. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran" Vol 4(1), 35-36.
- Kurniawan, Dedi & Hasan Saragih. 2016. Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn. Vol 3(1), 1.
- Moleong, Lexy J (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhan, Ayuk. 2019. "Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang" (Skripsi Universitas Negeri Semarang).
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Yaumi, Muhammad (2017). Media & Teknologi Pembelajaran. Makassar : Prenada Media Group.
- Zainal (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Persamaan Dasar Akuntansi pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Sambas" Vol 6(10).

0  
%

SIMILARITY INDEX

0  
%

INTERNET SOURCES

0  
%

PUBLICATIONS

0  
%

STUDENT PAPERS

---

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

---

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches &lt; 30%