

Development Digital Comic Using Pixton Based of Model Problem Based Learning (PBL) On PPKn Material in Class VII Junior Hight School 10 At Serang City

Desi Ardianti*, Ria Yuni Lestari, Wika Hardika Legiani
Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Jl. Ciwaru Raya, No 25 Serang, Provinsi Banten.
desiardianti@gmail.com*
riayunilestari@untirta.ac.id
wika_hardika@untirta.ac.id

(Received: 2 Mei 2023 / Accepted: 8 Mei 2023/Published Online: 3 Juni 2023)

Abstrak

This research was conducted to develop digital comic learning media in the subject of Pancasila and Citizenship Education which was carried out at Junior Hight School 10 at Serang City. The purpose of developing digital comics is to help teachers in facilitating teachers in learning activities in the classroom and to attract students' attention. This research was conducted using the research and development (R&D) method using the Borg & Gall model which has been modified by Sugiono into 5 stages of development. Expert validation aims to determine the feasibility of the media carried out by two experts, namely media experts and material experts, obtaining a score of 80.00% from media experts who are categorized as feasible and obtaining a value of 81.33% from material experts who are included in the very feasible category. Trials were held to find out the responses and assessments of students which were carried out on 54 respondents who obtained a score of 83.22% which can be categorized as very feasible learning media.

Keywords: Development, Digital Comic, Pancasila and Civic Education.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dilakukan di SMP Negeri 10 Kota Serang. Tujuan dilakukan pengembangan komik digital yaitu untuk membantu guru dalam memudahkan guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan untuk menarik perhatian siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan {R&D) menggunakan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono menjadi 5 tahap pengembangan. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi memperoleh nilai 80,00% dari ahli media yang dikategorikan layak dan memperoleh nilai 81,33% dari ahli materi yang termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba diadakan untuk mengetahui respon dan penilaian dari peserta didik yang dilakukan pada 54 responden yang memperoleh nilai 83,22% yang dapat dikategorikan bahwa media pembelajaran sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Digital, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

I. Pendahuluan

Pendidikan diperlukan guna menaikkan kecerdasan dan pengetahuan setiap insan. Pendidikan harus ada dalam suatu negara sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan warganegarannya. Berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada pasal 1 ayat 1 berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual...". Pendidikan dapat dipandang sebagai pilihan terbaik untuk mengarahkan peserta didik melalui berbagai aspek yang ada

dalam pengertian pendidikan diatas sehingga pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumberdaya manusia sebuah bangsa dan menghasilkan generasi baru yang lebih baik lagi kedepannya. Generasi baru yang berkualitas, berasal dari peserta didik yang berkualitas yang dapat di hasilkan guru melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga pembelajaran tersebut dapat mengesankan siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan dan mengesankan. Dengan demikian peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berjalan secara efektif dapat di ciptakan oleh guru itu sendiri. Dalam [1], fase D SMP/MTS mengungkapkan bahwa “Mata pelajaran Pancasila diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam pengembangan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, UUD NRI tahun 1945...”. Dari pernyataan diatas maka diambil kesimpulan bahwa Pendidikan Pancasila (PPKn) ialah sarana untuk mendidik dan mengarahkan siswa untuk mencintai bangsa sendiri dengan menerapkan rasa berbangsa satu, mencintai tanah air, menerapkan nilai yang termuat dalam Pancasila, dan UUD NRI Tahun 1945, meningkatkan semangat persatuan serta mempererat kesatuan.

Ida Nurhayati menjelaskan “pada pembelajaran 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 dalam mengikuti proses pembelajaran” [2]. Kondisi diatas dapat diartikan bahwasanya siswa kurang memiliki keinginan dan ketertarikan belajar yang rendah pada saat proses pembelajaran khususnya pembelajaran PPKn. Untuk membangkitkan minat dan meningkatkan ketertarikan siswa, guru diharuskan untuk berupaya menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang bermakna sehingga siswa mampu menyerap dalam memori jangka panjangnya salah satu upaya yang dilakukan guru agar pembelajaran semakin bermakna adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik [3]. Sejalan dengan pendapat diatas [4] penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pelajaran. [5] Mengemukakan bahwa media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui bagaimana menerapkannya dengan benar, sehingga terkadang media mengganggu proses pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian diatas media pembelajaran diharuskan sesuai dengan tujuan, materi dan jenjang pendidikan agar konsep yang diajarkan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian guru dituntut agar mampu menentukan media penyampaian pesan sesuai dengan gaya belajar yang disukai dan juga minati siswa, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Saat ini guru dapat memanfaatkan berbagai media yang berguna untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ada yang klasik ada juga yang modern namun, dalam memilih media yang digunakan guru harus hati-hati dan harus tepat sehingga manfaat menggunakan media tersebut dapat dirasakan secara jelas oleh peserta didik.

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu komik. [6] “buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru dalam hal meningkatkan minat dan motivasi, mengembangkan perbendaharaan kata dan keterampilan membaca serta untuk memperluas minat baca siswa”. Dengan demikian komik dirasa dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran yang dapat guru gunakan dalam penyampaian materi di dalam kelas.

Pada hakikatnya ada 2 jenis komik, yaitu komik cetak dan komik digital. Kedua jenis ini memiliki keunggulan & kelemahan. Dengan mempertimbangkan peserta didik yang saat ini cenderung ke pembelajaran e-learning, tentu peneliti memilih komik digital yang dirasa sesuai dengan perkembangan zaman, komik digital itu ramah lingkungan, hemat biaya dan fleksibel (Tetti, 2015). Komik digital adalah komik berbentuk digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita [7]. Dengan begitu komik ini memuat unsur visual

atau gambar yang memuat suatu cerita yang dapat menarik peserta didik, memuat tokoh dan karakter yang berbeda-beda. Selain itu memuat unsur menghibur dan memiliki makna yang terkandung dalam cerita komik. Komik digemari semua kalangan baik anak kecil, remaja ataupun orang dewasa.

Pada hakikatnya komik memiliki alur cerita yang menghibur juga menarik yang diharapkan mampu mendorong minat serta memotivasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran PPKn yang mana media komik adalah hal yang belum pernah diterapkan dan dapat dikategorikan hal baru bagi siswa di SMP Negeri 10 Kota Serang, karena hasil wawancara yang dilakukan kepada guru Mata Pelajaran PPKn, beliau menyampaikan saat proses belajar mengajar media yang dipergunakan berupa buku paket, ppt dan video youtube, dengan demikian dirasa perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar yang disukai peserta didik. Diketahui juga bahwa gaya belajar yang disukai peserta didik yaitu berupa visual atau gambar, dengan adanya gambar siswa merasa tertarik. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berupa komik digital dirasa sesuai dengan masalah yang dipaparkan diatas. Komik digital ini menjadi produk media pembelajaran baru yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih tertarik pada saat pembelajaran.

Pada pra-penelitian diketahui bahwa SMP tersebut dalam fase persiapan atau peralihan ke kurikulum merdeka dimana guru dan peserta didik diberikan kebebasan baik dalam memilih media yang sesuai kebutuhan dan minat siswa. Menurut pendapat Nizam (dalam Kompas, 2016) mengatakan bahwa pelajar di Indonesia bagus dalam mengerjakan soal yang sifatnya hafalan, tetapi dalam mengaplikasi dan penalaran rendah. Oleh karena itu proses berpikir dan berpendapat merupakan hal yang harus ditingkatkan peserta didik. Ada banyak cara yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir dan berpendapat siswa salah satunya motivasi yang dapat menciptakan minat atau memberikan rangsangan siswa untuk mencapai suatu tujuan. Pada saat pra-penelitian juga diketahui bahwa saat proses pembelajaran didalam kelas kondisi siswa dapat dikatakan cukup pasif dikarenakan ada beberapa siswa yang tidak antusias dan tidak menyimak penjelasan yang guru sampaikan saat proses belajar berlangsung yang berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap materi yang telah di jelaskan, terbukti dengan hanya ada beberapa siswa yang dapat merespon ketika gur bertanya tetang materi yang telah dipelajari. Ada banyak cara untuk mendorong agar siswa aktif dan menggali kemampuan berpikir siswa salah satu caranya yaitu dengan penggunaan model pembelajaran.

Dengan demikian Media komik digital ini akan di kembangkan berbasis model pembelajaran problem based learning atau sering kita pahami dengan pendekatan yang berbasis masalah. Jadi metode pengajaran ini dimulai dari penyajian masalah tertentu dan untuk menyelesaikan masalah itu siswa perlu menggali pengetahuan baru atau menggali pengetahuan secara mendalam untuk dapat menyelesaikan masalah. Hal ini selaras dengan pendapat [8] bahwa PBL adalah untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah pada siswa, serta membuat siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri. PBL adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan [9]. Demikin disimpulkan bahwa PBL berdasarkan pada pemberian masalah yang tentu akan di cari jawaban secara mendalam oleh siswa, dengan demikian mau tidak mau siswa menjadi lebih aktif dan menggali informasi secara mandiri, serta melakukan proses berpikir yang dirasa sangat bermanfaat dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Pada hakikatnya pembelajaran lebih berfokus pada siswa untuk mendorong siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga PBL dirasa tepat sebagai metode pembelajar untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Melihat permasalahan yang telah di paparkan peneliti mengembangkan media ini berguna untuk membantu guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan meningkatkan ketertarikan serta pemahaman siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mengutip [10]

bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu program pendidikan yang memiliki ruang lingkup cukup luas dan meliputi sedikitnya tiga domain khususnya dalam proses pembangunan karakter. Selain itu tujuan pendidikan kewarganegaraan salah satunya yaitu: 1) agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan [11]. Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan harus diselenggarakan dengan sebaik-baiknya. Pengembangan media komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran PPKn di harapkan menjadi jawaban dari persoalan yang telah dijelaskan. Sehingga menjadi pembiasaan bagi siswa dalam membuat keputusan dari suatu permasalahan melalui kegiatan berpikir. Diharapkan melalui pengembangan komik digital berbasis problem based learning dengan materi keberagaman ras dan antar golongan mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dan tingkat berpikir peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti mengembangkan media Komik Digital menggunakan Pixton berbasis model Problem Based Learning (PBL) materi PPKn di kelas VII. Dengan media ini diharapkan dapat dimanfaatkan guru dengan baik dan dapat berdampak pada keaktifan peserta didik dan minat belajar.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono. [12] metode *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa metode R&D adalah proses atau kegiatan untuk melakukan perbaikan produk yang sudah ada atau mengembangkan media pembelajaran baru yang bertujuan untuk mengoptimalkan hasil belajar. Dalam penelitian ini populasinya yaitu seluruh siswa kelas VII dengan sampel yang di ambil yaitu 54 siswa, hasil data yang diperoleh diolah menggunakan excel versi 2016. Pemilihan responden dilakukan secara Purposive sampling penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan peneliti. Instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket dan dokumentasi.

III. Hasil dan Pembahasan

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model *Borg & Gall* yang di modifikasi oleh Sugiono menjadi 5 tahap pengembangan yaitu 1) Need Analysis (analisis kebutuhan), 2) Pengembangan Produk Awal, 3) Validasi Ahli, 4) Uji Coba dan 5) Produk Akhir/Revisi. Tahap awal dimulai dengan melakukan Need Analysis atau melakukan analisis kebutuhan kepada peserta didik dan guru. Analisis kebutuhan meliputi studi lapangan dan studi literatur. Pada saat studi lapangan di temukan bahwa pembelajaran dirasa kurang optimal, oleh karena itu menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebabnya ialah media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Diketahui juga bahwa gaya belajar yang disukai peserta didik yaitu berupa gambar dengan demikian peneliti berinovasi untuk mengembangkan media komik. Hal tersebut di dukung oleh pendapat [13] komik menjadi pilihan karena kecenderungan banyak siswa lebih menyukai bacaan media hiburan seperti komik, di bandingkan menggunakan buku yang monoton dan terpaku pada teks materi. Dengan demikian media komik bisa dijadikan pilihan alternatif media pembelajaran yang bisa mendorong siswa agar tertarik dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. hal ini sejalan dengan pendapat [14] bahwa ketepatan memilih media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu perlu diadakan pemilihan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memberikan kejelasan objek yang diamati.

Tahap awal juga melakukan pengumpulan informasi dengan menganalisis kebutuhan sekolah, guru dan peserta didik. Analisis kurikulum dilakukan guna menentukan ATP dan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peserta didik memerlukan

media pembelajaran berupa gambar. Informasi bisa dilakukan dengan mengukur kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai [15]. Untuk membangkitkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dibutuhkan metode belajar yang tepat salah satunya menggunakan metode pembelajar Problem Based Learning, sehingga siswa terdorong untuk bersikap aktif saat pembelajaran, siswa dapat lebih memahami materi dan memperhatikan pemaparan materi. Hal ini sejalan dengan pendapat [16] yang mengungkapkan bahwa PBL merupakan aktivitas pembelajaran yang tidak hanya sekedar mengharapkan siswa untuk mendengarkan, mencatat, dan menghafal, melainkan harus aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengelola data kemudian menyimpulkan. Dengan demikian peneliti memilih mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran dengan model *problem based learning* pada materi keberagaman ras dan antar golongan.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan desain awal untuk membuat komik digital. Media komik ini dibuat menggunakan pixton, pembuatannya bisa menggunakan laptop atau hp untuk mengakses pixton. Dalam pixton tersebut sudah tersedia karakter, latar belakang, balon percakapan, dan pernak-pernik pelengkap lainnya tanpa harus menggambar. Setelah desain awal jadi maka komik digital tersebut di uji kan ke ahli media dan ahli materi untuk di dinilai menggunakan instrument angket yang telah disediakan. Setelah media selesai di validasi maka dilakukan tahap revisi. Tahap perbaikan atau revisi ini mengacu pada intrumen angket yang sudah dinilai diberi saran dan komentar dari validator.

Setelah media selesai di revisi dan telah diputuskan bahwa media ini dapat dikatakan layak maka langkah berikutnya yaitu melakukan uji coba pemakaian. Uji coba yang dilaksanakan di SMP Negeri 10 Kota Serang di kelas VII yang melibatkan 54 orang siswa. Peserta didik merespon positif media baru ini, hal tersebut terbukti dengan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang mendapat skor total 3146 dan persentase 83,22% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Komik digital ini sudah sangat bagus tetapi pengelolaan waktu harus diperhatikan karena materi arus disampaikan secara tuntas.

Media komik digital ini mendapat penilaian dan respon yang bagus dari ahli dan siswa sehingga, media ini bisa digunakan guru sebagai opsi atau pilihan media pembelajaran yang bisa guru gunakan dan diharapkan juga dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa dan mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

b. Kelayakan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran

Penilaian kelayakan media pembelajaran adalah hal yang perlu diperhatikan, karena hal itu berpengaruh pada hasil pembelajaran yang dilaksanakan. Penilaian terhadap komik digital dapat dilihat dari hasil validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan.

Penilaian ahli media mencangkup kualitas komik sebagai media pembelajaran berbentuk komik digital. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai rerata sebesar 60 dan persentase akhir di angka 80%. Data tersebut menunjukkan bahwa komik digital mendapat penilaian dalam kategori “layak” sehingga menunjukkan kualitas media pembelajaran sudah memenuhi kriteria layak untuk di uji coba, kualitas komik digital ini sudah baik dengan pemilihan karakter, latar belakang, dan juga pemilihan warna serta desain cover yang di sesuaikan dengan mata pelajaran dan materi pelajaran. Instrument penilaian yang di berikan kepada ahli media berisi 3 aspek dalam 14 pertanyaan, tiga aspek tersebut yaitu aspek tampilan memiliki nilai yang paling tinggi di mana terdapat 6 pertanyaan yang harus dinilai, adapun nilai yang di berikan ahli media di angka 5, 4 dan 3, aspek isi memiliki perolehan nilai 4 dan memperoleh nilai 3 di satu pertanyaan, maka dapat dikatakan bahwa penilaian dalam aspek isi termasuk dalam kategori baik. Untuk aspek kelengkapan memiliki nilai yang sangat baik di karenakan memperoleh nilai 4 dan 5.

Ahli media juga melingkari pada pilihan yang menyatakan bahwa produk ini dapat langsung di uji coba tanpa harus di perbaiki. Adapun komentar atau saran yang diberikan ahli media yaitu agar

penjelasan dalam balon percakapan di sederhanakan. Karena dirasa penjelasan dalam balon percakapan terlalu banyak dan panjang sehingga ahli media menyarankan untuk lebih menyederhanakan kalimat dalam balon percakapan.

Tujuan penilaian ahli materi yaitu untuk menilai kualitas materi yang ada dalam komik digital. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi memperoleh nilai rerata sebesar 61 jika dipersentasikan ada di angka 81,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari segi materi komik digital berbasis PBL termasuk kedalam kategori sangat layak. Dalam instrument angket penilaian ahli materi terdapat 3 aspek penilaian yang berisi 15 pertanyaan. Adapun 3 aspek tersebut yaitu: aspek bahasa dalam aspek bahasa terdapat 5 butir pertanyaan yang mendapatkan nilai 4 di 3 butir pertanyaan, mendapat nilai 5 di 1 butir pertanyaan dan mendapat nilai 3 di 1 butir pertanyaan. Ada 7 butir pertanyaan dalam aspek penyajian komik dan mendapat penilaian 4 di 4 butir pertanyaan, penilaian 5 di 1 butir pertanyaan dan penilaian 3 di 2 butir pertanyaan. Aspek konten dan materi terdapat 3 butir pertanyaan dan mendapat nilai 4 untuk 2 butir pertanyaan dan nilai 5 di 1 butir pertanyaan. Dengan demikian dapat kita lihat bahwa penilaian yang sering muncul ada di angka 4 atau dapat diartikan layak. Ahli materi menyetujui untuk melakukan uji coba tanpa dilakukan revisi karena dirasa sudah cukup layak untuk dilakukan uji coba. Berdasarkan penilaian dari kedua ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media ini sudah sangat layak dan sudah bagus untuk tahap uji coba.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli telah menyatakan bahwa media ini dinyatakan layak dan sangat layak dikarenakan setiap pertanyaan telah memenuhi kriteria kelayakan. Sehingga memungkinkan untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Media yang layak tidak terlepas dari proses penyusunannya dan pengembangan yang melakukan peninjauan terlebih dahulu terhadap kesesuaian dengan kebutuhan siswa. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

Tahap demi tahap telah dilewati begitu juga dengan tahap uji coba sehingga didapat lah respon siswa, yang melibatkan 54 responden dari setiap kelas di kelas VII. Setelah peserta didik melewati pembelajaran dengan media komik digital kemudian di bagikan angket yang harus diisi sebagai respon peserta didik terhadap media ini. Hasil angket respon komik digital memperoleh nilai akhir dalam persentase sebesar 83,22% masuk kedalam kategori “sangat baik” hasil tersebut dapat diartikan bahwa aspek-aspek dalam komik ini sudah terpenuhi dan peserta didik merespon media media pembelajaran dengan sangat baik. Hal tersebut di perkuat oleh pendapat [17] bahwa guru harus bisa memilih media yang digunakan agar mudah dipahami dan dimengerti, sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan membantu siswa dalam menerima pengetahuan yang diberikan guru. *Reflection on strengthening social studies learning with a game-based learning fun patter as a strategy for implementing effective learning methods* [18].

Instrument respon peserta didik terdiri dari 14 pertanyaan yaitu: 1) tulisan dalam media komik mudah di baca dan pahami. 2) warna yang digunakan dalam media komik menarik. 3) gambar yang digunakan dalam media komik menarik. 4) kemudahan penggunaan media. 5) media komik bermanfaat dalam menunjang pembelajaran. 6) media komik dapat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari. 7) media komik menambah motivasi saya untuk belajar. 8) saya senang dengan media pembelajaran baru ini. 9) materi yang dikemas dalam komik sangat jelas dimengerti. 10) materi yang disampaikan menggunakan media komik ini menarik. 11) materi yang disajikan dalam media komik mudah dipahami. 12) materi yang disajikan dalam media komik sangat menarik. 13) isi cerita dalam komik mudah dipahami. 14) jalan cerita dalam media komik sangat jelas. *Media literacy is not only a matter of a person's ability to read, see and grasp information from the media* [19]. *Learning media is related to the communication process between teachers and students. The teacher communicates in charge of conveying messages or teaching materials to students; students act as recipients of messages* [20]. Dari beberapa pertanyaan tersebut peserta didik banyak yang menjawab baik/setuju, karena media komik di

susun sedemikian rupa yang mempertimbangkan dengan kondisi dan ketertarikan siswa, sehingga siswa dapat menangkap materi yang di sampaikan dengan mudah dan menarik perhatian siswa agar tertarik untuk belajar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2019) media pembelajaran harus meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan interaksi lebih antara siswa dan lingkungan. Dengan demikian peneliti membuat media ini agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan meningkatkan partisipasi siswa. Sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Upaya mewujudkan bangsa yang berkarakter sesuai dengan tujuan pendidikan IPS dalam mewujudkan karakter warga negara yang baik tentunya, perkembangan media pembelajaran menjadi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pembentukan karakter sosial bagi pengembangan keilmuan dan pendidikan IPS [21]. Diharapkan pengembangan media ini bukan hanya sebagai bahan penelitian namun dapat menjadi dedikasi bagi pembelajaran PPKn dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

IV. Kesimpulan

Komik digital berbasis model *Problem Based Learning* dikembangkan dengan memuat materi pelajaran disesuaikan dengan temuan penelitian pengembangan media pelajaran komik digital pada materi keberagaman ras dan antar golongan mata pelajaran PPKn untuk kelas VII SMP yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka, menampilkan gambar yang merepresentasikan 3 dari 5 keberagaman ras yang ada di Indonesia dan membahas tentang keberagaman antar golongan melalui percakapan. Media dikembangkan dengan tampilan yang disesuaikan dengan materi dan di susun semenarik mungkin sehingga komik yang di buat ada kaitan dengan materi yang di bahas.

Hasil ahli media dikategorikan “layak” dan hasil ahli materi dan masuk dalam kategori “sangat layak”. Sehingga media ini dikatakan dapat dipakai berdasarkan hasil validasi uji ahli media dan materi. Karena menurut para ahli setiap bagian atau aspek dari produk telah memenuhi kriteria kelayakan dengan demikian komik digital telah memenuhi kriteria kelayakan yang sehingga layak untuk digunakan dan menuju tahap uji coba. Selain itu dari angket tanggapan yang dibagikan kepada 54 siswa yang telah melakukan pembelajaran menggunakan komik digital memperoleh kategori “sangat baik” yang dapat diartikan bahwa siswa merasa aspek yang ada dalam komik telah terpenuhi. Dengan demikian komik digital ini layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar siswa.

Saran Peneliti kepada guru bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital dapat dikembangkan lebih jauh lagi dengan menggunakan materi yang tidak sama atau pada mata pelajaran yang berbeda. Untuk siswa sekiranya dengan pemakaian media baru ini siswa bertambah konsentrasi dan aktif saat proses pembelajaran dan siswa dapat lebih paham materi yang di sampaikan. Saran untuk sekolah yaitu hendaknya sekolah untuk lebih menyarankan atau memberikan pelatihan media pembelajaran yang berbeda bagi guru sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah. Untuk peneliti selanjutnya yang sekiranya akan melakukan penelitian model pengembangan saya sarankan untuk mengembangkan media komik lebih inovatif lagi dengan menggunakan banyak karakter dan kata yang simpel sehingga peserta didik lebih paham materi yang disajikan dengan menggunakan media ini serta banyak-banyaklah mencari dan membaca referensi lainnya, sehingga hasil penelitian selanjutnya akan lebih baik lagi.

V. Daftar Pustaka

- [1] Pemerintah Indonesia. Undang-undang Nomor 033 tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan, kementerian

- Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi No 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran
- [2] N., Riskilah. 2019. Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Metro Timur. (Skripsi IAIN Metro).
- [3] H., Muhammad dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klatern: Tahta Media Group
- [4] A., Regita. 2017. Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus Untuk Siswa SMP Kelas VII. (Skripsi UIN, Lampung).
- [5] A., Ningrum. 2020. Development Of Interactive Media Based On Videoscribe With Realistic Mathematics Education Approach To Navigation. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- [6] F., Siti, dkk. 2020. *MEDIA PEMBELAJARAN TRASFORMATIF*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- [7] Fahyuni., E., Fariyatul & W., Aini. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Tutorial Sujud Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Menengah Pertama. *Halaqa: Islamic Education Jurnal*.
- [8] Gunawan dan A., A., Ritonga. 2019. *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRY 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- [9] H., A., Furkon. 2017. Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta).
- [10] Hidayah., K., M., Nur. 2019. Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai *Quiz* (Kahoot) Pada Konsep System Gerak. (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- [11] Jumaisyaroh, T, E.E Napitupulu, Dan Hasratuddin (2014). “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah”. Vol 5 (2).
- [12] Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* Cetak Ke-27. Bandung: ALFABETA
- [13] M., Mahfud. 2014. Optimalisasi Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas VI Melalui Metode Contextual Teaching And Learning (CTL). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*.
- [14] Mahfuzah., Aulia., & S., Ramdiah. 2020. Pengaruh Project Based Learning (PjBL) pada konsep system kordinasi manusia terhadap keterampilan metakognitif siswa kelas XI SMA Negeri 4 banjarmasin. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajaran*
- [15] M., Noor. 2021. *Pembelajaran Dengan Media TIK Untuk Pendidikan*. Jakarta Barat: Multi Kreasi SatuDelapan.
- [16] Ramadhan & Ayuk. 2019. Pengembangan Media Komik Pada Muatan Ppkn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongan Sari 02 Kota Semarang. (Skripsi Universitas Negeri Semarang).
- [17] Rossani., Laila., Siswandi & Sudiyanto (2019). “Komik Digital Berbasiss PBL Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Berpikir Kritis: Sebuah Kajian Literatur”. ISSN: 2503-4855.

- [18] T. Tetep & A., Dahlena. (2021). Fun Pattern Based Learning Approach for Social Studies Learning during the Covid-19 Pandemic. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, Vol. 13, No.3, ISSN: 2087-9490 (Printed), pp. 1572-1580.
- [19] T. Tetep & A. Suparman. (2019). Students' Digital Media Literacy: Effects on Social Character. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)* ISSN: 2277-3878, Vol. 8, No. 2S9, pp. 394-399.
- [20] T. Tetep., Y., Arista. (2022). Students' Perception towards Kahoot Learning Media and Its Influence towards Students' Motivation in Learning Social Studies and Civic Education amid Pandemic in SMKN 9 Garut. *Innovation of Social Studies Journal* Vol. 4, (1), September 2022 ISSN: 2716-2354 (p); 2723-1119, pp. 99.
- [21] T. Tetep. (2018). Kontribusi Kompetensi Guru Dan Iklim Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Sosial Peserta Didik Smp Negeri Di Kabupaten Garut. *Journal Civic and Social Studies*, Vol. 1, No. 1, pp. 1-51.