

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN PADA SISWA
KELAS 3 SD NEGERI 19 PANGKALPINANG**

Cyntia¹, Diana Pramesti², Feri Ardiansah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

¹tiacyntia195@gmail.com, ²diana.pramesti@unmuhbabel.ac.id,

³feri.ardiansah@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

Pancasila Education in elementary schools still faces challenges in improving students' understanding of rights and obligations. Observations at SD Negeri 19 Pangkalpinang revealed that students had difficulty distinguishing between rights and obligations because teachers had not used interactive media suitable for the characteristics of elementary school-aged children. Therefore, this study aims to develop a valid, effective, and practical digital comic medium to enhance students' understanding of rights and obligations at home. This study employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were 39 third-grade students of SD Negeri 19 Pangkalpinang. Validation was conducted by media and material experts, followed by small-group and large-group trials to determine the practicality and effectiveness of the developed media. The data collection techniques used in this study were interviews, questionnaires and tests. Data analysis techniques include analysis of validity, practicality and potential effects. The results showed that the digital comic medium was rated highly valid by media experts (95%) and material experts (92.5%). The N-Gain test results indicated a score of 0.8051 (80%), which falls into the high and effective category. The digital comic medium achieved practicality levels of 92.5% in the small-group trial and 90% in the large-group trial, placing it in the convenient category. Therefore, the digital comic medium is effective and valuable for use in Pancasila Education learning to improve students' understanding and learning outcomes regarding rights and obligations at home.

Keywords: *Digital Comic, Pancasila Education, ADDIE Model*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi kendala dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 19 Pangkalpinang, siswa mengalami kesulitan membedakan antara hak dan kewajiban karena guru belum menggunakan media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital yang valid, efektif, dan praktis sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban di rumah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*)

dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 39 peserta didik kelas III SD Negeri 19 Pangkalpinang. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data meliputi analisis kevalidan, kepraktisan dan efek potensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dinyatakan sangat valid oleh ahli media dengan persentase 95% dan oleh ahli materi sebesar 92,5%. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,8051 atau 80% yang termasuk kategori tinggi dan efektif, serta tingkat kepraktisan mencapai 92,5% pada uji coba kelompok kecil dan 90% pada uji coba kelompok besar yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian, media komik digital efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai hak dan kewajiban di rumah.

Kata Kunci: Komik Digital, Pendidikan Pancasila, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Pembelajaran di era sekarang sudah mengalami berbagai macam perubahan khususnya dalam proses pembelajaran dikarenakan sudah memanfaatkan teknologi Pramesti, (2024). perkembangan teknologi saat ini seharusnya memberikan dampak positif dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Menurut Huda, (2020) Penggunaan teknologi informasi di sekolah memberikan banyak manfaat dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, karena dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik yang membutuhkan media sebagai penghubung. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting dalam menunjang efektivitas

pembelajaran di sekolah, sehingga guru dituntut untuk berikir kreatif dan inovasi dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran Hakim dalam Feri Ardiansah (2020).

Berdasarkan, hasil observasi pada hari Senin, 20 Februari 2025, di kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang menunjukkan bahwa pembelajaran masih belum sepenuhnya mengoptimalkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Meskipun guru telah menggunakan media seperti buku paket dan alat bantu visual, siswa masih terlihat kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa siswa menunjukkan kecenderungan untuk berbicara dengan teman sebangku dan kurang fokus terhadap materi yang

disampaikan. Di sisi lain, minat mereka justru tinggi terhadap bahan bacaan seperti komik yang dinilai lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan lebih lanjut pada hari Selasa, 22 Februari 2025, dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Hak dan Kewajiban, guru telah memanfaatkan video pembelajaran dari *YouTube* dan menggunakan sarana penunjang seperti proyektor dan internet. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi sudah mulai dimanfaatkan, namun masih terbatas pada jenis media tertentu. Belum ada pengembangan media digital lainnya yang lebih interaktif atau sesuai dengan minat siswa.

Hasil analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa 87% pembelajaran Pendidikan Pancasila menarik untuk dipelajari, 74 % pembelajaran pendidikan Pancasila cukup sulit untuk dipelajari, 84% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menampilkan banyak gambar serta warna dan 94% peserta didik membutuhkan kegiatan belajar sambil bermain dan melihat gambar warna-warni. Berdasarkan hasil analisis dapat dikatakan bahwa Media komik digital sangat dibutuhkan

dan dibutuhkan peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran. Dimana Komik dengan tampilan animasi dan cerita visual lebih mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang menyenangkan ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Siswa masa kini merupakan generasi digital yang sangat akrab dengan perangkat teknologi. Menurut Ibrahim dalam Dalyanto (2016), di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, profesionalisme guru dituntut untuk mampu mengelola berbagai informasi dari lingkungan sekitar dalam rangka memfasilitasi kegiatan belajar mengajar siswa secara efektif dan relevan.

Khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban, siswa perlu memahami bahwa materi tersebut tidak hanya berkaitan dengan konsep, tetapi juga praktik langsung yang dapat mereka terapkan di rumah. Misalnya, siswa tidak hanya mengetahui hak-hak sebagai anak, tetapi juga memahami kewajiban yang harus mereka lakukan dalam

kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang, pengembangan media komik digital dinilai sebagai solusi yang sesuai. Media ini belum pernah diterapkan sebelumnya dalam materi tersebut. Beberapa penelitian juga mendukung hal ini. Penelitian oleh (Nur Mazidah Nafala, 2022) menunjukkan bahwa media komik digital layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Sementara itu, Sayidi, (2022) menyimpulkan bahwa media komik berbasis multimedia efektif digunakan dalam menyampaikan materi tertentu, seperti matematika.

Komik digital yang dirancang dalam format elektronik dapat diakses melalui perangkat seperti komputer dan smartphone. Dalam pengembangannya, media ini akan memuat nilai-nilai pembelajaran yang mengaitkan antara materi dan pengalaman nyata siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep Hak dan Kewajiban secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan mereka di rumah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pada penelitian ini peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu *research and development* (R&D). Menurut Tegeh (2019) metode penelitian *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dilakukan yaitu untuk mengembangkan komik digital, untuk melihat efek potensial penggunaan media komik digital dan tingkat keefektifan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan, hal ini juga didukung oleh penelitian

relevan yang menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dan menunjukkan hasil yang baik. Oleh karena itu Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban kelas 3 SD.

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan model ADDIE. Untuk langkah-langkah pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut (Tegeh & Kirna, 2013) Model ADDIE ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*) dan (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE

1. Tahap analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran

Analisis meliputi analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui urgensi pengembangan komik digital. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas 3 lebih menyukai pembelajaran visual yang menarik dan kontekstual.

Analisis materi dilakukan dengan mengkaji modul ajar Kurikulum Merdeka pada Fase B, khususnya elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berkaitan dengan hak dan kewajiban.

2. Tahap perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan media komik digital, meliputi penentuan tema, materi, alur cerita, tokoh, ilustrasi, serta penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 3 agar mudah dipahami dan menarik.

3. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk komik digital menggunakan platform Canva dan *website* Bing. Produk yang

dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan komik digital sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

4. Tahapan implementasi

Media komik digital yang telah dinyatakan valid diujicobakan kepada siswa kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (5 siswa) dan uji coba kelompok besar (39 siswa). Pada tahap ini dilakukan pemberian pre-test dan post-test untuk mengetahui efek potensial dan tingkat keefektifan penggunaan komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Tahap evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif digunakan untuk memperbaiki produk pada setiap tahap pengembangan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui kualitas akhir produk berdasarkan hasil validasi ahli, respon siswa, serta hasil belajar siswa. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan komik digital.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan komik digital ini akan diujicobakan kepada siswa kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang berjumlah 39 orang siswa. Menurut Nasron et al (2024) menyatakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil yaitu sebanyak 4-5 orang sedangkan uji coba kelompok besar 5-50 orang siswa. Maka, penelitian pengembangan ini akan melaksanakan dua tahapan uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dengan 5 orang siswa, dan uji kelompok besar dengan 39 siswa.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan kepada wali kelas untuk memperoleh informasi awal pembelajaran. Angket digunakan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media oleh ahli dan respon siswa. Tes berupa soal essay diberikan dalam bentuk pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa.

5. Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis kevalidan, kepraktisan, dan efek potensial. Analisis kevalidan dan kepraktisan dilakukan menggunakan

skala *Likert* dan dihitung dalam bentuk persentase. Efek potensial penggunaan komik digital dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Valid

Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
Skor Validator	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
Skor Maksimal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Hasil Perhitungan Persentase											95%

Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 95% dapat dikatakan “sangat valid” tetapi dengan beberapa revisi.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
Skor Validator	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37
Skor Maksimal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
Hasil Perhitungan Persentase											92,5%

Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 92,5% dikatakan “sangat valid” dengan beberapa revisi. Berdasarkan hasil ke dua validator, media komik digital pada materi hak dan kewajiban di rumah yang telah dikembangkan dikatakan “sangat valid” untuk

dikembangkan di sekolah. Hal ini diperkuat dengan hasil kevalidan pada penelitian yang dilakukan oleh Wicaksono (2022), Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 85,7% dan hasil validasi materi materi sebesar 85% dengan kriteria kevalidan sangat valid.

Proses validasi terdapat 2 orang ahli, yaitu 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Validitas dari pengembangan produk media komik digital pada materi hak dan kewajiban di rumah divalidkan oleh para ahli, dengan beberapa revisi dari ahli media yaitu menambahkan nama dosen pembimbing 1 dan 2 di halaman cover, daftar isi, petunjuk penggunaan, latihan soal, halaman dan biodata penulis, serta dari ahli materi yaitu menambahkan latihan soal.

2. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang dilakukan melalui tahapan model pengembangan ADDIE, yang meliputi: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan

melakukan identifikasi terhadap permasalahan pembelajaran yang evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti dihadapi siswa, seperti rendahnya minat dan pemahaman terhadap materi hak dan kewajiban. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan, serta kesesuaian materi dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila dan analisis kebutuhan. Selanjutnya pada tahap desain, peneliti merancang rancangan awal komik digital dengan menyusun naskah cerita, menentukan tokoh, alur, dialog, serta tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat komik digital menggunakan aplikasi BING dan Canva kemudian hasilnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan isi, bahasa, dan tampilan visual. Setelah media dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan komik digital tersebut dalam proses pembelajaran di kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang. Guru menggunakan komik digital sebagai media pendukung dalam penyampaian materi hak dan kewajiban agar siswa lebih mudah

memahami isi pelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu menilai efektivitas media yang dikembangkan melalui observasi, angket, dan hasil belajar siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media komik digital dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi hak dan kewajiban serta memberikan masukan untuk penyempurnaan media pada tahap selanjutnya. Pengembangan tersebut diperkuat dengan pengembangan yang dilakukan oleh Zakiah, dkk (2022) Proses pengembangan menggunakan lima tahap pengembangan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

3. Tingkat keefektifan

Tingkat Kefektifan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban pada siswa kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang dapat diketahui melalui hasil analisis uji *N-Gain* yang dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran. Setiap butir soal memiliki bobot yang sama, yaitu 20 poin, dengan skor maksimal 100 apabila seluruh jawaban benar.

Tabel 3 Hasil Pre-test dan Post-test Berdasarkan Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	39	0,25	1,00	0,8051	0,19568
Ngain_Persen	39	25,00	100,00	80,5128	19,56827
Valid N (listwise)	39				

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS versi 31, diperoleh nilai rata-rata (mean) *N-Gain Score* sebesar 0,8051 dan *N-Gain Persen* sebesar 80,5128% atau dibulatkan menjadi 80%. Berdasarkan kriteria uji N-Gain persen, apabila nilai yang diperoleh >76%, maka media pembelajaran tersebut dikategorikan efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Efektif” dengan Tingkat tinggi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berarti penggunaan komik digital mampu membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban dengan lebih mudah, menyenangkan, dan kontekstual. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia

sekolah dasar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik digital efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas 3 SD Negeri 19 Pangkalpinang. Hal ini diperkuat dengan hasil keefektifan pada penelitian yang dilakukan oleh Hanifah (2023), Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komik Digital efektif digunakan karena mampu meningkatkan pemahaman, dimana hasil post-test sebesar 84,23% lebih baik dari pada hasil pre-test sebesar 74,43%, sehingga peningkatan yang terjadi sebesar 38,47%.

4. Tingkat Kepraktisan

Penilaian kepraktisan Komik digital hak dan kewajiban yang dikembangkan pada penelitian ini dilakukan oleh siswa melalui dua tahap uji coba.

Tabel 4 Hasil Praktikalitas Uji Kelompok Kecil

Nama Siswa	Nomor Item Angket Respon Siswa								JS	SM
	1	2	3	4	5	6	7	8		
MZF	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
VR	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
FF	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32
MPA	4	3	3	4	3	4	3	4	28	32
KAM	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32
Jumlah									148	160
Hasil Perhitungan Persentase									92,5%	

Berdasarkan perhitungan praktikalitas dari angket respon siswa terhadap penggunaan komik digital

pada uji coba kelompok kecil termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis” dengan persentase sebesar 92,5%.

**Tabel 5 Hasil Praktikalitas Uji
Kelompok Besar**

Nama Siswa	Nomor Item Angket Respon Siswa								JS	SM
	1	2	3	4	5	6	7	8		
AHAF	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
AP	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
ARA	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32
AD	4	3	3	4	3	4	3	4	28	32
AA	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32
AAF	4	3	3	4	3	4	3	4	28	32
DZRA	4	3	4	4	3	4	3	3	28	32
EZA	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
FF	4	3	4	4	3	4	3	3	28	32
FFH	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
FAG	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32
FV	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
FNG	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
FFA	3	4	3	3	4	3	4	4	28	32
HAH	3	4	4	3	4	3	4	4	30	32
HS	4	4	3	4	3	4	3	4	29	32
IAB	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
IER	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
KZW	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
KAM	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
KNP	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
KAR	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
KHD	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
LA	4	3	3	4	3	4	4	4	29	32
MPA	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
MA	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
MAA	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
MRAB	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
MR	4	3	3	4	3	4	3	4	28	32
MZF	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
NAQ	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
NKF	3	4	4	3	4	4	4	4	30	32
PRK	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
QM	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
QAS	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
RAS	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
RR	3	4	4	3	4	3	4	4	29	32
VR	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32
ZA	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
MA	4	3	3	4	3	4	3	3	27	32
Jumlah									1.128	1.248
Hasil Perhitungan Persentase									90%	

Selain itu juga, pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase sebesar 90% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kedua tahap uji coba tersebut, dapat diketahui bahwa komik digital

materi hak dan kewajiban di rumah yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan praktis yang artinya produk yang dikembangkan sudah mudah dan praktis digunakan oleh pengguna. Diperkuat dengan hasil kepraktisan pada penelitian yang dilakukan oleh Damayanti (2021), Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa memperoleh nilai sebesar 98 dan angket guru memperoleh nilai sebesar 90 sehingga masuk kedalam kategori praktis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, peneliti melihat bagaimana mengembangkan media pembelajaran Komik Digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di rumah yang valid, efektif, dan praktis. Adapun kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media Komik Digital yang dikembangkan sangat valid, berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase 95% dan ahli materi dengan persentase 92,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi sesuai masukan validator.

2. Proses pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang menghasilkan produk komik digital pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di rumah yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3.

3. Media Komik Digital efektif digunakan dalam pembelajaran, dibuktikan dengan hasil uji *N-Gain* score sebesar 0,8051 dan persen sebesar 80% yang termasuk kategori tinggi dan efektif. Artinya, penggunaan komik digital mampu meningkatkan hasil belajar serta pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban di rumah.

4. Media Komik Digital sangat praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil angket respon

siswa pada uji coba kelompok kecil (92,5%) dan kelompok besar (90%) yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media mudah digunakan dan disukai siswa. berdasarkan hasil angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil (92,5%) dan kelompok besar (90%) yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media mudah digunakan dan disukai siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, M. I., Pd, S., & Pd, M. (2014). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Abstrak*. 2670–2684.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). *Pengembangan Komik Digital Materi Hak , Kewajiban , Siswa Kelas Vi*. 04(01), 1–10.
- Huda, I. A. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>

- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). *Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia*. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
- Nur Mazidah Nafala. (2022). *Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
<https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Sayidi, I. M. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint 2010 pada Materi Perbandingan Kelas VII*. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(2), 103–114.
<https://doi.org/10.55868/jeid.v2i2.118>
- Tegeh, I. M. (2019). *Model Penelitian Pengembangan*. *Graha Ilmu Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model*. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wicaksono, V. D. (1945). *Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V Sd Plus Darul Ulum Jombang*. 1007–1016.
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., & Saputra, E. R. (2022). *Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis*. 6(5), 8431–8440.
- Feri Ardiansah. (2020). *Pengembangan Buku Ajar Dengan Model ADDIE Pada MataKuliah Manajemen Teknologi Pendidikan*. 3, 247–258.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). *Pengembangan Komik Digital*
- Pramesti, D. (2024). *Video, Pengembangan Berbantuan, Pembelajaran Videoscribe, Sparkol Keseimbangan, Materi*

Kelas, Ekosistem Dasar, V
Sekolah Of, Development
Videos, Learning With, Assisted
Videoscribe, Sparkol. 13–25.
<https://doi.org/10.1234/jbes>