



Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar

Luh Putu Mekar Wulandari^{1*} Ni Wayan Suniasih² 

^{1,2}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 22, 2022

Accepted March 14, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Komik Literasi, Kontekstual, PPKn

Keywords:

Literacy Comic, Contextual, PPKn



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya ketersediaan buku tematik yang menyebabkan siswa kurang dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini merupakan 1 dosen yang memiliki kualifikasi dibidang Teknologi Pendidikan, 1 dosen yang memiliki kualifikasi dalam mata pelajaran PPKn, 3 orang untuk uji coba perorangan dan 9 orang untuk uji coba kelompok kecil. Untuk pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode non tes berupa observasi, wawancara dan penyebaran angket dengan instrument angket. Setelah data terkumpul dilakukan analisis dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil uji kelayakan pada media komik literasi mendapatkan persentase 92,18% untuk ahli media pembelajaran dan 97,91% untuk ahli isi pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik. Sedangkan untuk ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase 89,58% dengan kualifikasi baik. Untuk uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil mendapat persentase masing-masing 90,14% dan 94,41% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi, media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

ABSTRACT

The lack of availability of thematic books causes students to be unable to understand the learning material well. This study aims to develop a contextual-based literacy comic media on the rights and obligations of the content of PPKn for fifth grade elementary school. In this research the development research model used is the ADDIE model. The subjects in this study were 1 lecturer who had qualifications in the field of Educational Technology, 1 lecturer who had qualifications in Civics, 3 people for individual trials and 9 people for small group trials. For data collection in this study using non-test methods in the form of observation, interviews and distributing questionnaires with a questionnaire instrument. After the data was collected, it was analyzed using descriptive quantitative and qualitative descriptive data analysis techniques. The results of the feasibility test on literacy comic media get a percentage of 92.18% for learning media experts and 97.91% for learning content experts with very good qualifications. Meanwhile, the learning design experts get a percentage of 89.58% with good qualifications. For individual trials and small group trials, the percentages were 90.14% and 94.41%, respectively, with very good qualifications. So, contextual-based literacy comics with material on the rights and obligations of class V Civics are appropriate to be used in learning activities.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses seseorang mentranformasikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi oleh seseorang atau kepada siswa disebut proses pembelajaran (Puspitasari, 2017; Sudiantini & Dewi Shinta, 2018). Dengan adanya proses pembelajaran siswa mampu mengembangkan diri menuju hal yang lebih baik. Proses pembelajaran terjadi dilingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah (Fadillah, 2018; Hidayah & Rohmatillah, 2021; Widiyasanti et al., 2018). Pada sekolah yang bertanggung jawab untuk memberikan kegiatan pembelajaran adalah guru. Guru dituntut untuk mampu melakukan inovasi dalam setiap kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan (Dharma, 2019; Supriyono, 2018; Wahono et al., 2017). Dengan adanya perubahan proses pembelajaran seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku karena pengalaman yang dimilikinya Gagne. Perubahan tingkah laku seseorang menuju kearah yang lebih baik relative tetap dan dapat diukur dalam kegiatan pembelajaran dan informasi yang diterima dapat bertahan lama dipikirkannya (Fajriah & Asiskawati, 2015; A. D. Putri, 2020) (Isrok'atun, 2019; Suharto, 2018). Kegiatan pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan pikiran serta kemampuan bernalarnya dan guru harus mampu mengembangkan kurikulum dengan baik (Sumar, 2018; Wulandari, 2020). Pada

*Corresponding author.

E-mail addresses: mekarwulandari7@gmail.com (Luh Putu Mekar Wulandari)

kegiatan pembelajaran dalam kurikulum 2013 mengintegrasikan beberapa mata pelajaran menjadi sebuah tema (Krissandi & Rusmawan, 2015; Novika Auliyana et al., 2018; Persada et al., 2020). Untuk menjadikan kegiatan pembelajaran menarik dapat dikembangkan dengan berbagai pendekatan salah satunya pendekatan kontekstual.

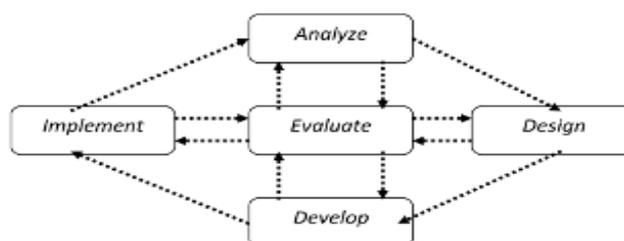
Namun pada kenyataannya penggunaan media pada kegiatan pembelajaran masih kurang. Guru hanya menggunakan media video yang diakses dari *YouTube* dan tidak adanya penggunaan media lain, sehingga siswa merasa jenuh karena penggunaan media yang sama setiap kegiatan pembelajaran (Pratiwi & Puspito Hapsari, 2020; Setiawan, 2021). Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media yang inovatif. Selain itu, ketersediaan bahan ajar seperti buku paket tematik yang kurang menyebabkan siswa sulit untuk belajar dan memahami materi pembelajaran karena penggunaan buku harus bergantian dengan teman sebangkunya (Maulidah & Aslam, 2021; Setiawan, 2021). Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, kesulitan menjawab pertanyaan. masih banyak yang menggunakan bahan ajar yang konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan tanpa ada rencana untuk menyiapkannya, dan menyusunnya sendiri (Br Sinulingga et al., 2019; Y. Sari & Yustiana, 2021). Akibatnya bahan ajar tidak kontekstual yang kemungkinan terjadinya bahan ajar tidak dapat menarik perhatian siswa dan monoton serta tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Ditambah lagi dengan adanya pembelajaran daring karena pandemi COVID-19 mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Siswa semakin kesulitan dalam memahami pembelajaran (Harahap, 2021; Sakti, 2021). Adanya permasalahan tersebut dan pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, maka dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat dengan baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan memberikan pengalaman siswa terlibat langsung dalam penggunaan media (Masyhud & Alfarisi, 2021; Permana & Sujana, 2021). Selain itu, media pembelajaran yang baik harus dapat memuat materi sesuai dengan Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran (Chusnia, 2014; Fadillah, 2018; Indriasih et al., 2020). Media komik yang dikembangkan memuat komponen gambar, teks, cerita, materi, soal latihan dan dikombinasikan dengan *background* dan warna-warna yang menarik (Indriasih et al., 2020; Ntobuo et al., 2018). Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang membantu guru mengkaitkan materi yang diajarkan dengan keadaan dunia nyata dan mendorong untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan implementasinya pada kehidupan sehari-hari serta membantu siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya (Geni et al., 2020; Octavyanti & Wulandari, 2021). Melalui pendekatan kontekstual siswa dapat memahami konsep dengan mengkaitkan ilmu yang dimiliki pada situasi kehidupan sehari-harinya sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna (Hasnidar & Elihami, 2019; Ramdani, 2018). Pendekatan kontekstual diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar salah satunya pada pelajaran PPKn.

Materi pelajaran PPKn wajib diikuti oleh semua siswa pada jenjang sekolah dasar karena dapat membentuk siswa yang berkarakter, bermoral, berahlak, beretika maupun bersopan santun dan pengamalan nilai Pancasila (Lubis, 2020; Hidayat, 2020). Pelajaran PPKn memfokuskan pembelajaran dengan pembentukan karakter dan kepribadian warga negara yang dapat memahami, melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara (Putri, 2018; Astawa, 2020). Pelajaran PPKn dengan pendekatan kontekstual meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong timbulnya kreatifitas siswa (Parhan & Sukaenah, 2020). Tujuan belajar PPKn yaitu untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 serta membentuk karakter siswa (Kartika, 2021; Irwan & Hasnawi, 2021). Kegiatan pembelajaran materi PPKn khususnya hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat diberikan agar siswa dapat memahami hak dan kewajibannya sebagai warga masyarakat. Dengan begitu diharapkan siswa mampu menjadi warga negara yang baik dan mematuhi segala aturan yang berlaku. Beberapa temuan menyatakan komik merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Kristiyanto & Rahayu, 2020; Widyaningsih & Ganing, 2021). Media komik efektif dan layak digunakan pada proses pembelajaran (Ariesta & Kusumayati, 2018; Artha et al., 2020; Puspitorini et al., 2014a). Media komik dapat digunakan untuk mengembangkan nilai karakter kepada siswa (Rohmanurmeta, 2019; Wibowo & Koeswanti, 2021). Media komik layak digunakan pada kegiatan pembelajaran karena mampu membantu siswa dalam pemecahan masalah, dapat menjadi media yang inovatif dan menarik, dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gumilang, 2019). Media komik dapat meningkatkan hasil belajar serta memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syukri et al., 2018). Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena terdapat gambar, teks, materi dan dikombinasikan dengan warna-warna yang menarik agar siswa tertarik untuk membaca dan mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Komik yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga membantu siswa untuk belajar menggunakan teknologi dan siswa dapat menggunakan media

komik kapan saja mereka membutuhkannya. Diharapkan dengan mengembangkan media komik literasi dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran khususnya materi hak dan kewajiban. Materi pelajaran PPKn dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran yang lain seperti komik literasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media komik literasi agar siswa dan guru terbantu untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menciptakan atau mengembangkan sebuah produk seperti media, bahan ajar, strategi pembelajaran, lembar kerja atau instrumen penilaian (Tegeh & Jampel, 2017). Model yang digunakan untuk mengembangkan media komik literasi ini yaitu model ADDIE. Model ini dipilih karena didesain secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan yang sistematis, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis merupakan tahap awal untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media, bahan ajar, modul ataupun yang lainnya. Tahap perancangan merupakan tahap kedua yaitu merancang skenario pengembangan, merancang tujuan pembelajaran dan merancang materi pembelajaran. Tahap pengembangan merupakan tahap selanjutnya yaitu merealisasikan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan rancangan desain. Tahap implementasi merupakan tahap pengimplementasian media yang dikembangkan pada kondisi dunia nyata. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yaitu tahap penilaian produk yang dikembangkan oleh para ahli. Adapun gambaran tahapan dari model penelitian ADDIE pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap ADDIE (Tegeh, 2017)

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Nomor 5 Abiansemal pada kelas V. Subjek uji pada penelitian ini yaitu 1 orang dosen dengan kualifikasi dalam bidang Teknologi Pendidikan dan 1 orang dosen dengan kualifikasi pelajaran PPKn. Subjek uji coba yaitu 3 orang siswa kelas V dan 9 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil. Setelah melakukan pengembangan pada media komik literasi, selanjutnya dilakukan penilaian oleh para ahli yaitu ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli isi/konten pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dua tahap yaitu tahap uji coba perorangan dan tahap uji coba kelompok kecil. Tahap uji coba perorangan dilakukan bersama tiga orang siswa yang memiliki tingkat prestasi tinggi, sedang dan rendah. Untuk uji kelompok kecil dilakukan dengan sembilan siswa kelas V. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode non tes berupa observasi, wawancara dan kuesioner. Metode non tes digunakan untuk mendapatkan data tentang kepribadian siswa seperti sikap, sifat, tingkah laku, riwayat hidup dan lain-lain (Agung, 2018). Observasi dan wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan suatu produk dan menganalisis karakteristik siswa kelas V. Angket digunakan untuk pengumpulan data saat melakukan uji ahli media pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji isi pembelajarn dan uji coba produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket tertutup dengan jawaban sudah disediakan untuk responden. Uji kelayakan media komik literasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan analisis data yaitu menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data dengan cara menyusun deskripsian data yang telah dikumpulkan. Pada analisis data deskriptif kualitatif berasal dari metode pengumpulan data seperti observasi dan wawancara serta data berupa masukan dan saran dari para ahli dan uji coba produk. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan dengan menyusun secara sistematis data dalam bentuk angka atau persentase (Agung, 2018). Teknik analisis data deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk mengolah data yang didapat dari angket. Untuk menganalisis respon yang diberikan oleh responden menggunakan skala *likert*. Skala *likert* dapat digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, persepsi pada

kegiatan penelitian mengenai pengembangan suatu produk. Hasil persentase dari angket yang diperoleh akan dibandingkan jumlah keseluruhan dari jawaban responden dengan skor maksimal sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Untuk kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini digunakan konversi tingkat pencapaian skala lima. Adapun tabel konversi skala lima pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Konversi Tingkat Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	90-100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi
2	75%-89%	Baik	Sedikit revisi
3	65%-74%	Cukup baik	Revisi
4	55%-64%	Kurang baik	Banyak hal yang direvisi
5	0-54%	Sangat kurang baik	Diulang membuat produk

Sumber: (Tegeh & Jampel, 2017)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Nomor 5 Abiansemal. Rancang bangun dalam mengembangkan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan pembelajaran PPKn menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yang sistematis, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis (*analysis*) dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap produk yang akan dikembangkan. Dalam menganalisis kebutuhan ini dilakukan wawancara dan observasi bersama guru wali kelas V dan beberapa siswa kelas V. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran lain terutama media komik literasi. Selain itu, siswa merasa bosan karena guru tidak menggunakan media yang lain dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa serta menganalisis keterbatasan dalam kegiatan pembelajaran. Analisis juga dilakukan pada tema dan materi untuk mengetahui ketersediaan bahan ajar serta menyesuaikan materi dengan produk yang akan dikembangkan. Setelah menganalisis tema dan materi ditemukan bahwa siswa kelas V kekurangan buku ajar tematik karena keterbatasan buku yang tersedia di sekolah. Maka dari itu, perlunya mengembangkan media pembelajaran untuk mengatasi kurangnya bahan ajar dan media pembelajaran. Setelah itu, menentukan tujuan pembelajaran agar memudahkan siswa untuk memahami materi dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Lalu, pada tahap analisis melakukan analisis mengenai kemampuan prasyarat dan ketersediaan sarana pembelajaran. Menganalisis kemampuan prasyarat dilakukan agar mengetahui kemampuan guru dan siswa menggunakan media elektronik *smartphone* atau *laptop* dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari analisis tersebut ditemukan bahwa guru dan siswa mampu menggunakan *smartphone* atau *laptop* karena sudah terbiasa mengoprasikannya. Ketersediaan sarana pembelajaran seperti laptop di sekolah sudah cukup baik karena adanya bantuan laptop dari pemerintah.

Tahap perancangan (*disign*) merupakan tahap kedua untuk mengembangkan media komik literasi. Tahap perancangan dilakukan untuk memfokuskan perancangan pada materi pada media komik literasi yang sudah dianalisis sebelumnya. Melakukan perancangan tampilan media komik literasi, membuat *flowchart*, menyusun *storyboard* dan merancang materi. Materi pada media komik literasi dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator sehingga materi sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, melakukan perancangan instrumen penilaian produk berdasarkan kisi-kisi yang sudah ditetapkan, dan merancang RPP. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan tokoh yang akan membawakan cerita dan materi pembelajaran. Tampilan tokoh dan tampilan media komik literasi dirancang semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk membaca dan membantu siswa dalam pembelajaran. Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap ketiga untuk mengembangkan media komik literasi. Pada tahap perancangan media komik literasi sudah mulai dikembangkan. Pengembangan media komik literasi dilakukan sesuai dengan rancangan produk yang sudah dibuat pada tahap perancangan dan menggabungkan komponen-komponen komik literasi. Komponen tersebut terdiri dari: materi pembelajaran yang bersumber dari Buku Siswa Tema 2, gambar tokoh disetiap cerita dan materi, gambar yang bersifat kontekstual, desain tampilan dengan warna-warna yang menarik. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan media komik literasi menggunakan *Paint Tol SAI* dan *ibisPaint X* untuk merancang dan memberikan warna menarik pada tokoh cerita dan materi. Perangkat

lunak lain yang digunakan yaitu *Canva* untuk menggabungkan semua komponen media komik literasi menjadi satu sehingga terbentuk komik yang utuh dengan format PDF. Setelah itu, komik diubah menjadi format PDF format HTML5 pada situs anyflip.com. Tampilan komik literasi disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Komik Literasi

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan tahapan keempat dari pengembangan media komik literasi. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk oleh para ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi pembelajaran untuk mengetahui kelayakan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V. Setelah melakukan uji oleh para ahli, media komik literasi dilakukan uji coba produk pada siswa kelas V. Tahap uji coba produk melakukan tahap uji coba perorangan dan kelompok kecil. Adapun hasil dari penilaian para ahli dan uji coba produk pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Hasil Uji Kelayakan Media Komik Literasi

No	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi
1	Uji Ahli Media Pembelajaran	92,18%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	89,58%	Baik
3	Uji Ahli Isi Pembelajaran	97,91%	Sangat Baik
4	Uji Perorangan	90,14%	Sangat Baik
5	Uji Kelompok Kecil	94,41%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji kelayakan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V, hasil yang sudah didapatkan untuk uji ahli media pembelajaran dan uji ahli isi pembelajaran mendapatkan persentase skor dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli desain media pembelajaran mendapatkan persentase skor dengan kualifikasi baik, sedangkan untuk uji perorangan dan uji kelompok kecil mendapatkan masing-masing persentase skor dengan kualifikas sangat baik. Agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi, media komik literasi direvisi sesuai dengan saran dan masukan oleh para ahli. Adapun komentar dan saran yang diberikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Komentar dan Saran Para ahli

No	Komentar dan Saran
1	Tingkatkan pada hal keindahan, kesatuan, kesederhanaan dan keseimbangan
2	Tingkatkan lagi penempatan teks nama produk pada halaman sampul
3	Kembangkan kembali indikator
4	Bahasa lebih disederhanakan
5	Butir soal sesuaikan dengan indikator

Tahap evaluasi adalah tahap kelima atau tahap terakhir. Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian dari media komik literasi untuk mengetahui kesesuaian dan keberhasilan produk yang dikembangkan dengan rancangan pembuatannya. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap data dari angket yang diberikan pada tahap implementasi oleh para ahli dan uji coba produk dengan menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan setelah mendapatkan hasil dari ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi pembelajaran dan uji coba produk untuk mengetahui kelayakan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn mendapatkan hasil kualifikasi sangat baik berdasarkan penilaian ahli media, ahli isi, ahli desain pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil. Media komik literasi dikembangkan dengan model penelitian ADDIE karena model ini memiliki tahapan yang sistematis berlandaskan teori desain pembelajaran dengan melakukan kegiatan evaluasi disetiap tahapannya serta dapat digunakan untuk mengembangkan media, bahan ajar, lembar kerja dan sebagainya (Tegeh & Jampel, 2017). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran, media komik literasi memperoleh kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian menggunakan instrument berupa angket atau kuesioner yang memiliki beberapa aspek. Pertama, aspek desain cover meliputi desain cover menarik, huruf mudah dibaca, kombinasi warna yang sesuai dan ilustrasi cover yang menggambarkan materi. Pemilihan huruf sesuai, keterbacaan huruf, teks disajikan dengan tepat, gambar mendukung pemahaman materi, tata letak gambar sesuai, kualitas gambar standar, warna background sesuai, warna gambar jelas, kualitas animasi baik, karakter disajikan menarik (Artha et al., 2020; Siregar et al., 2018). Petunjuk penggunaan komik jelas dan komik mudah digunakan. Media komik yang menarik harus disajikan dengan jelas sesuai dengan materi, teks, warna dan tokoh yang menarik (Artha et al., 2020; Puspitorini et al., 2014b; Rahmi et al., 2019). Kedua, aspek materi pembelajaran media komik literasi mendapat kualifikasi baik. Hasil yang didapat berdasarkan tiga aspek penilaian yaitu aspek tujuan, aspek strategi dan aspek evaluasi. Aspek tujuan memuat tentang tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media komik literasi dan tujuan pembelajaran selaras dengan materi dan evaluasi. Pada aspek strategi memuat tentang materi disampaikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran, materi yang disampaikan memberikan motivasi belajar, materi disampaikan dengan contoh kontekstual, materi disampaikan dengan jelas, penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang disajikan menarik, materi yang disampaikan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual dapat membantu siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan prinsip pendekatan kontekstual (Geni et al., 2020; Ramdani, 2018). Pada aspek evaluasi memuat tentang soal sesuai dengan indikator, petunjuk pengerjaan soal jelas dan umpan balik diberikan secara tepat. Pada media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn memperoleh kualifikasi sangat baik. Aspek kurikulum mencakup kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Pada aspek materi mencakup kesesuaian materi dengan karakteristik siswa, materi sesuai dengan contoh, materi mudah dipahami, materi sesuai dengan kehidupan nyata, materi benar dan akurat, materi menarik dan materi yang disajikan mendalam. Penggunaan bahasa pada media berfungsi untuk menyampaikan pesan dan memotivasi dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan membaca siswa (Ngalimun, 2019; Sari, 2018). Media komik dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran PPKn karena materi dengan mudah disampaikan secara konkret dan dapat membantu siswa dalam pengamalan ilmu di kehidupan sehari-hari (Wicaksono et al., 2020; Indah Pradnyani et al., 2018). Sehingga, media komik ini layak digunakan pada proses pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan komik efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Kristiyanto & Rahayu, 2020; Widyaningsih & Ganing, 2021). Media komik efektif dan layak digunakan pada proses pembelajaran (Ariesta & Kusumayati, 2018; Artha et al., 2020; Puspitorini et al., 2014a). Media komik dapat digunakan untuk mengembangkan nilai karakter kepada siswa (Rohmanurmeta, 2019; Wibowo & Koeswanti, 2021). Media komik layak digunakan pada kegiatan pembelajaran karena mampu membantu siswa dalam pemecahan masalah, dapat menjadi media yang inovatif dan menarik, dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gumilang, 2019). Media komik dapat meningkatkan hasil belajar serta memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Syukri et al., 2018). Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pengembangan ini, media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn layak dan valid digunakan pada proses pembelajaran. Implikasi dari hasil penelitian ini yaitu siswa dapat memanfaatkan media komik literasi berbasis digital secara interaktif melalui *smartphone* atau *laptop*. Selain itu, pembelajaran menjadi bermakna karena menggunakan pendekatan kontekstual yang memberikan siswa kesempatan untuk mengkaitkan ilmu yang dimiliki dengan kehidupan dunia nyata.

4. SIMPULAN

Media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V sekolah dasar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih aktif dan variatif. Hasil dari penelitian ini dijadikan referensi

untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya dan dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>.
- Artha, R. S., Suryana, D., & Mayar, F. (2020). E-Comic: Media for Understanding Flood Disaster Mitigation in Early Childhood Education. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(2), 341–351. <https://doi.org/10.21009/JPUD.142.12>.
- Astawa, I. W. W., Putra, M., & Abadi, I. G. S. (2020). Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 199. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25677>.
- Br Sinulingga, S. H., Jaria, J., & Barus, E. (2019). Development of Animation-Based Teaching Material on Explanation Text on XI Grade Students at MAN 2 Aceh Tenggara. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 257–266. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.030203>.
- Chusnia, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk SD Kelas III. *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesi* (Vol. 1, Issue 1). <https://eprints.umm.ac.id/24851/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/24851/1/jiptumpp-gdl-sitichusni-37836-1-pendahul-n.pdf>.
- Dharma, I. M. A. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>.
- Fajriah, N., & Asiskawati, E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 157–165. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i2.643>.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>.
- Harahap, S. A. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825–1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>.
- Hasnidar, H., & Elihami, E. (2019). Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar PKN Murid Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 42–47.
- Hidayah, N., & Rohmatillah, R. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Islami Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca di SD/MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.29240/jpd.v5i1.2668>.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 2–3.
- Indah Pradnyani, G. A. M., Kristiantari, M. R., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Pembelajaran Quantum Berbasis Kearifan Lokal Tat Twam Asi Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKN Siswa Kelas IV SD Gugus PB. Sudirman Denpasar Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 281. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12959>.
- Indriasih, A., Sumaji, Badjuri, & Santoso. (2020). Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–166. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i9459>.
- Irwan, I., & Hasnawi, H. (2021). Analisis Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 235–245. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.343>.
- Kartika, Ni Kadek Dela, & M. P. (2021). Media Permainan Monopoli pada Muatan PPKn Siswa Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 75–79. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32426>.
- Krissandi, & Rusmawan. (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 34(3), 457–467. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7409>.
- Kristiyanto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Development of Comic Media on Learning Theme 7 Sub-Theme 4 in Third Grade Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 530–536. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i4.30206>.
- Masyhud, M. S., & Alfarisi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Asik (MASIK) Berbasis Augmented Reality pada Materi Volume Bangun Ruang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 7–29. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JIPSD/article/view/24755>.
- Maulidah, A. N., & Aslam. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281–286. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246–251. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Parhan, M., & Sukaenah. (2020). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran a Contextual Approach to Improving Pancasila and Civic Education. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(2), 360–368.
- Permana, I. M. J., & Sujana, I. W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9.
- Persada, Y. I., Djatmika, E. T., & Degeng, I. N. S. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1), 114–120. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13151>.
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi melalui Pemanfaatan YouTube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>.
- Puspitasari, F. D. A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Serat Wulangreh Pupuh Pangkur untuk Pembelajaran Bahasa Jawa di SMP Kota Semarang. *Journal of Javanese Learning and Teaching*, 5(2), 17–25. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v7i2.29601>.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014a). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014b). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>.
- Putri, A. D. (2020). Nilai Antikorupsi dalam Buku Cerita Bergambar Peternakan Kakek Tulus dan Byur! *KEMBARA: Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 6(1), 49–61. <https://doi.org/10.22219/kembara.v6i1.11353>.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jupis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jupis.v10i1.8264>.
- Rohmanurmeta, M. . & D. . (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 9(02), 131–141. <https://doi.org/10.24269/muaddub.v11i2.1213>.
- Sakti, S. A. (2021). Persepsi Orang Tua Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Yogyakarta. *Jurnal Obsesi*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.804>.
- Sari, I. F. R. (2018). Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 89–100.

- <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.131>.
- Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar Cerita Bergambar Bemuatan Religius terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175 – 185. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.175-185>.
- Setiawan, W. (2021). Matematika pada Sekolah Dasar di Era Pandemi. *Majamath: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 12–22. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/majamath/article/view/888/509>.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i2.425>.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17.
- Suharto. (2018). Peningkatan Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Contekstual Teaching and Learning (CTL) di Kelas VI SDN 45 Jambak Kecamatan Bayang. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 63–69.
- Sumar, W. T. (2018). Implementasi Kompetensi Guru Mengelola Kurikulum K13 dalam Pembelajaran Tematik di SDN se-Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Pedagogika*, 9(1), 71–87. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v9i1.28>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Syukri, R., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. 1–23.
- Wahono, Sa'ada, N., & Kurniawati, T. (2017). Pembelajaran Interaktif Media Film Pendek. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 198–211. <https://core.ac.uk/download/pdf/229569990.pdf>.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Widyaningsih, N. P. A., & Ganing, I. N. (2021). Kelayakan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32534>.
- Wulandari, A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach (Case Study at SD Cluster II Kintamani). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>.