

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL BOOK* BERBASIS KOMIK MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS IV SDN BULUSARI 3**

Zahra Putri Maulinda<sup>1</sup>, Frans Aditia Wiguna<sup>2</sup>, Kharisma Eka Putri<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : [zahraputrimaulinda@gmail.com](mailto:zahraputrimaulinda@gmail.com)<sup>1</sup>, [frans@unpkediri.ac.id](mailto:frans@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[kharismaputri@unp.ac.id](mailto:kharismaputri@unp.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*This study and development aims to evaluate the validity, feasibility, and efficacy of comic-based digital learning media about the rights and duties for fourth-grade students at SDN Bulusari 3. This study employs the Research and Development (R&D) methodology utilizing the ADDIE model, which has five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. This research involved 25 students from class IV at SDN Bulusari 3. The employed data analysis methodologies were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The findings of this investigation suggest that. The validity test findings indicated a validation score of 88% from the material expert and 88% from the media expert, resulting in an average of 88%, categorized as extremely valid. The outcomes of the teacher's practicality assessment were 100%. The student practicality questionnaire yielded an average score of 92%. The two numbers were combined to get a score of 96%, based on the requirement of high practicality. The short trial efficacy test yielded an average score of 86.6%, whereas the assessment question score from the complete trial averaged 88%. The two numbers were aggregated, yielding a percentage of 87.3%, classified as extremely effective. The Development of Digital Book Learning Media Based on Comics for the Rights and Obligations of Class IV SDN Bulusari 3 has been deemed legitimate, practical, and effective.*

*Keywords: Media, Comics, Digital books*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bulusari 3 yang berjumlah 25 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa. (1) Hasil uji kevalidan didapat dari skor validasi ahli materi dengan persentase 88% dan validasi ahli media dengan persentase 88%, kedua nilai tersebut diakumulasikan menjadi rata-rata 88% dengan kriteria sangat valid. (2)

Hasil uji kepraktisan guru yaitu 100%. Angket kepraktisan siswa memperoleh rata-rata 92%. Kedua nilai tersebut diakumulasikan menjadi skor 96% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan uji coba terbatas memperoleh rata-rata 86,6% dan nilai soal evaluasi pada uji coba luas memperoleh rata-rata 88%. Kedua nilai tersebut kemudian diakumulasikan, sehingga memperoleh hasil persentase 87,3% dengan kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *Digital book* Berbasis Komik Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Bulusari 3 yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media, Komik, Buku Digital

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah sadar upaya yang dilakukan oleh individu dewasa untuk mengembangkan pemikiran dan mengatur moral peserta didik (Rahmawati et al., 2025). Pendidikan Pancasila menjadi landasan bagi mahasiswa untuk mampu menggali potensi diri dalam upaya merevitalisasi negara Indonesia di masa depan karena tingginya tingkat dan jangkauan ilmu pengetahuannya. Salah satu contoh materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila ialah hak dan kewajiban (Imron, 2020). Tujuan Pendidikan Pancasila adalah membina warga negara agar berpartisipasi secara aktif dan aktif dalam masyarakat (Munthe et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi melalui penyebaran angket pada materi hak dan kewajiban yang dilakukan di SDN Bulusari 3 pada tanggal 29 Oktober 2024, diketahui

bahwa banyak siswa yang kesulitan memahami materi hak dan kewajiban karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan model ceramah, dan siswa tidak menyimak saat guru menyampaikan materi hak dan kewajiban, siswa lebih asik berbicara bersama dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Bulusari 3, diketahui bahwa guru menggunakan buku paket sebagai sumber belajar untuk menjelaskan konsep materi saat kegiatan pembelajaran di kelas, guru menggunakan model ceramah dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban. Penggunaan media pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif dan dapat membuat siswa merasa bosan.

Solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pendidikan berfungsi sebagai instrumen yang sangat baik bagi para pendidik untuk mencapai tujuan mereka (Dessiane & Hardjono, 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *digital book* berbasis komik untuk meningkatkan pemahaman mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV. Tujuan pengembangan media pembelajaran *digital book* berbasis komik adalah untuk menyempurnakan media itu sendiri dan kesesuaiannya dengan pengajaran kurikulum Pendidikan Pancasila tentang Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab.

Komik merupakan salah satu bentuk tokoh kartun yang memiliki peran dalam cerita yang berbentuk gambar (Pratama et al., 2023). Media komik adalah narasi bergambar yang dirancang untuk menarik minat anak-anak (Fatimah & Ningsyih, 2021). Menurut Hanifah et al., (2023) perkembangan media komik digital mempunyai keunggulan dalam memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan sehingga menciptakan

suasana pembelajaran yang beragam dan menyenangkan bagi siswa.

Komik berfungsi sebagai instrumen pembelajaran pribadi dengan memfasilitasi pemahaman melalui penggunaan gambar untuk menyampaikan pengetahuan. Media pembelajaran *digital book* berbasis komik dibuat khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan penjelasan yang jelas dan contoh ilustratif agar mudah dipahami (Fatonah et al., 2024).

Menurut Wijaya et al., (2020) Pembaca akan terpicat oleh alur cerita yang menarik, terutama dalam komik yang memuat beragam karakter dan menggunakan elemen pendengaran dan visual. Komik merangsang minat anak dalam belajar dan mengajari mereka cara memvisualisasikan narasi, sehingga meningkatkan retensi pengetahuan (Kudadiri, 2023).

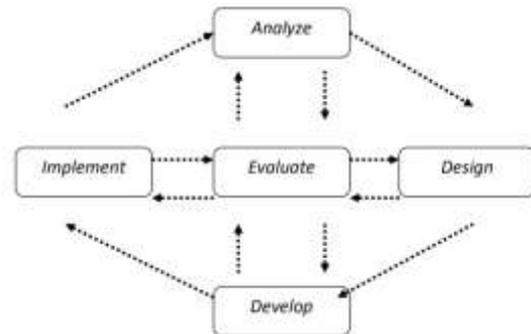
Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Book* Berbasis Komik Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Bulusari 3".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan bentuk penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan tujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3. Penelitian meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran

Penelitian yang dimaksud menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan. ADDIE adalah filosofi metodologis untuk mengembangkan produk, dengan ADDIE berarti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun prosedur pengembangan produk dengan model

ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Rusmayana, 2021)

Lokasi penelitian di SDN Bulusari 3 yang beralamat di Butak, Bulusari, Kec. Tarokan, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64152. Subjek uji coba pada penelitian ini menggunakan 23 siswa kelas IV SDN Bulusari 3. Subyek uji coba ini terdiri dari 9 siswa uji coba terbatas dan 16 siswa uji coba luas.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1) Tahap Analisis**

Tahap pertama penelitian ini adalah analisis (analysis). Pada fase ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

##### **a. Hasil analisis kebutuhan**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru-guru di sekolah terkait, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa ciri yang

menghambat motivasi belajar siswa, yaitu kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran dan pemanfaatan sumber daya pendidikan yang kurang memadai.

b. Hasil analisis kurikulum

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas kelas IV SDN Bulusari 3 diketahui bahwa yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Hasil belajar siswa mengenai hak dan kewajiban di bawah standar.

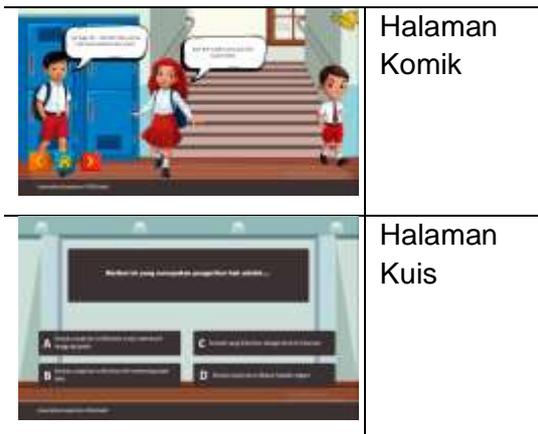
**2) Tahap Desain**

Fase kedua dari model pengembangan ADDIE adalah fase desain. Pada fase ini peneliti mulai merancang media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban yang akan mereka kembangkan. Tahap desain ini antara lain menyiapkan kerangka, membuat desain media pembelajaran *digital book* berbasis komik, dan menyiapkan materi, latihan, dan tugas penilaian. Penyusunan kerangka media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang akan dikembangkan. Media pembelajaran *digital book* berbasis komik terdiri dari tiga bagian utama awal, isi dan akhir. Dalam

media tersebut berisi percakapan antar tokoh yang menjelaskan materi hak dan kewajiban. Berikut merupakan desain Media pembelajaran *digital book* berbasis komik:

**Tabel 1. Desain media pembelajaran *digital book* berbasis komik**

Gambar Desain Media	Deskripsi
	Halaman sampul media pembelajaran <i>digital book</i> berbasis komik
	Halaman Petunjuk Pengguna an media
	Halaman menu
	Halaman Identitas Materi
	Halaman pengenalan

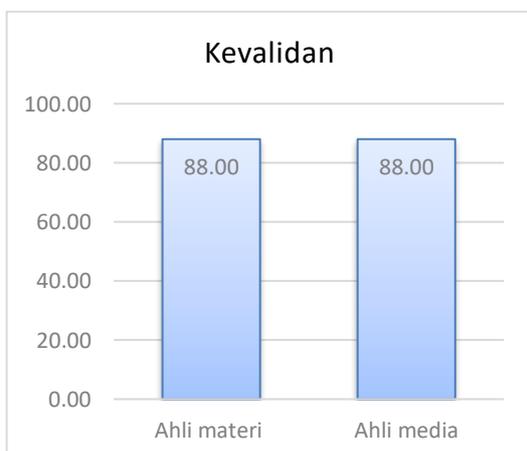


**Gambar 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

Hasil uji kevalidan media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang telah dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media memperoleh penilaian sangat valid. Hal ini didapat dari skor validasi ahli materi dengan persentase 88% dan validasi ahli media dengan persentase 88%, kedua nilai tersebut diakumulasikan menjadi rata-rata 88%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital book* berbasis komik mendapat kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Bulusari 3. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Meirisa (2022), berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 3) Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan berbagai proses, khususnya proses validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh komentar dan penilaian yang dapat digunakan untuk menganalisis dan merevisi produk yang dikembangkan, serta untuk melakukan pengujian produk tambahan. Berikut merupakan hasil skor uji validasi yang diperoleh dari validator ahli materi dan ahli media:



### 4. Tahap Implementation

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji validasi ahli materi dan ahli media sudah memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap pengguna yaitu guru mata pelajaran pendidikan

pancasila sebagai praktisi pembelajaran dan siswa kelas IV SDN Bulusari 3 dalam uji coba kelompok kecil, yaitu sebanyak 9 orang. Guru dan siswa diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba oleh guru Pendidikan Pancasila dan siswa kelas IV dalam kelompok kecil produk mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar siswa, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk media pembelajaran *digital book* berbasis komik pada siswa kelas IV dalam kelompok besar, yaitu sebanyak 16 orang. Komentar dan saran dari pengguna baik guru maupun siswa pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

Berikut merupakan perolehan angket kepraktisan guru dan siswa.



**Gambar 2. Hasil Uji Kepraktisan Guru dan Siswa**

Hasil uji kepraktisan menunjukkan perolehan skor kepraktisan guru yaitu dengan persentase 100%. Nilai kepraktisan siswa uji coba terbatas dan luas memperoleh rata-rata 92%. Nilai kepraktisan guru dan rata-rata kepraktisan siswa kemudian diakumulasikan, sehingga memperoleh skor 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis dan dapat diimplementasikan untuk pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Bulusari 3. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kudadiri, 2023), yang menunjukkan bahwa hasil respon siswa mendapat persentase 91%. Tampilan komik digital menawarkan perpaduan gambar, warna, dan teks yang bagus dan menarik, serta sampul komik dapat secara akurat mewakili keseluruhan isi komik. Komik digital yang mereka buat untuk para siswa mendapat tanggapan positif

Uji keefektifan dilakukan melalui soal evaluasi (posttest) setelah melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran *digital book* berbasis komik. Berikut merupakan hasil uji keefektifan siswa skala terbatas dan skala luas.



**Gambar 3. Hasil Uji Keefektifan**

Hasil uji keefektifan media pembelajaran *digital book* berbasis komik diketahui dari perolehan nilai soal evaluasi. Nilai soal evaluasi pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata 86,6% dan nilai soal evaluasi pada uji coba luas memperoleh rata-rata 88%. Kedua nilai tersebut kemudian diakumulasikan, sehingga memperoleh hasil persentase 87,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang dikembangkan memiliki kriteria sangat efektif dan dapat meningkatkan pemahaman

belajar siswa pada pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Bulusari 3. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suhartiningsih & Safirah, 2023), yang menunjukkan bahwa. Media pembelajaran komik terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa terlibat secara langsung dalam membangun pemahaman mereka sendiri dan menerapkan konsep dalam situasi kehidupan nyata.

### **5. Tahap Evaluasi**

Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan. Tahap Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Kegiatan evaluasi pada tahap ini bukan hanya terbatas dilakukan ketika perancangan, pengembangan, dan implementasi produk, tapi juga dilakukan ketika melakukan semua tahap pengembangan model ADDIE.

Terdapat revisi pada media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang meliputi:

- a. Mengubah urutan media pembelajaran *digital book* berbasis komik
- b. Memperbaiki kata/ kalimat yang typo dan menyesuaikan dengan ejaan KBBI yang benar

### **E. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang dapat digunakan pada pembelajaran materi hak dan kewajiban untuk siswa IV SDN Bulusari 3. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Media pembelajaran *digital book* berbasis komik telah melalui uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang dikembangkan mendapat kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berikut

merupakan hasil penelitian dan pengembangan ini:

1. Hasil uji validasi ahli materi dengan persentase 88% dan validasi ahli media dengan persentase 88%, kedua nilai tersebut diakumulasikan menjadi rata-rata 88%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *digital book* berbasis komik mendapat kriteria sangat valid.
2. Hasil uji kepraktisan guru yaitu persentase 100%. Dari rata-rata angket kepraktisan siswa uji coba terbatas dan luas memperoleh rata-rata 92%. Nilai kepraktisan guru dan rata-rata kepraktisan siswa kemudian diakumulasikan, sehingga memperoleh skor 96% dengan kriteria sangat praktis.
3. Hasil uji keefektifan pada skala terbatas memperoleh rata-rata 86,6% dan uji coba luas memperoleh rata-rata 88%. Kedua nilai tersebut kemudian diakumulasikan, sehingga memperoleh hasil persentase 87,3% dengan kriteria sangat efektif.

Saran yang diberikan yaitu Kepala sekolah SDN Bulusari 3 diharapkan

dapat mengoptimalkan ketersediaan sarana dan prasarana sebagai pendukung pembelajaran proses pembelajaran di kelas. Fasilitas pembelajaran yang lengkap sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Media pembelajaran *digital book* berbasis komik dapat dijadikan sebagai referensi untuk guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas. Guru diharapkan dapat lebih berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi hak dan kewajiban maupun pada materi lainnya. Dengan penerapan media pembelajaran yang digunakan guru, dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Fahrurrozi Imron. (2020). Penerapan Pembelajaran PPKn dalam menumbuhkan Pemahaman Ideologi Pancasila pada Siswa. *PKn Progresif*, 15(2), 147–173.
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2400>
- Fatonah, R. J., Yunizar, D. A., Yunita, N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook “Kodiga” Tentang Halal Dan Haram Dalam Kegiatan Berniaga Pada Pembelajaran Pai Kelas 6 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01).
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
- Meirisa, S. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 8(3), 800–807. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2538>
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri,

- Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Pratama, D. R., Mujiwati, E. S., & Putri, K. E. (2023). Development of Comic Media Material Determining Character and Character of Fairy Tales for Class 4 Primary School Students. *Jurnal Eduscience*, 10(3), 742–754.  
<https://doi.org/10.36987/jes.v10i3.4748>
- Rahmawati, I., Aka, K. A., & Wiguna, F. A. (2025). Analisis Kemampuan Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Ditinjau Dari Guru Penggerak Gugus 2 Sdn Sekecamatan Durenan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 231–239.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6, Issue 1).
- Suhartiningsih, & Safirah, A. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Contextual Teaching And Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03).
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4, 67–78.