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

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

ZAHRA PUTRI MAULINDA

NPM : 2114060064

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU
REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Oleh:

ZAHRA PUTRI MAULINDA

NPM : 2114060064

Judul:

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

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 01 Juli 2025

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Franx Aditia Wiguna, M. Pd	Kharisma Eka Putri, M. Pd
NIDN. 0719048206	NIDN. 0719109101

LEMBAR PENGESAHAN

skripsi oleh:

ZAHRA PUTRI MAULINDA

NPM : 2114060064

Judul:

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

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Tanggal: 18 Juli 2025

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M. Pd.
2. Penguji I : Erwin Putra Permana, M. Pd.
3. Penguji II : Kharisma Eka Putri, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : ZAHRA PUTRI MAULINDA

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : 16 Mei 2003

NPM : 2114060064

Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2025

Yang menyatakan,

ZAHRA PUTRI MAULINDA

NPM : 2114060064

MOTTO

Believe in yourself and all that you are. Know that there is something inside you that is greater than any obstacle. (Percayalah pada diri sendiri dan siapa diri Anda sebenarnya. Ketahuilah bahwa ada sesuatu di dalam diri Anda yang lebih besar daripada rintangan apa pun."

ABSTRAK

Zahra Putri Maulinda: Pengembangan Media Pembelajaran *Digital book* Berbasis Komik Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Bulusari 3
Kata Kunci : Media, Komik, *Digital book*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa merasa bosan dengan pembelajaran di kelas, siswa tidak menyimak saat guru menyampaikan materi hak dan kewajiban, siswa lebih asik berbicara bersama dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban, diketahui nilai ulangan harian siswa memperoleh rata-rata nilai 45, nilai tersebut masih terbilang rendah. Sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran. Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3.(2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3. (3) Untuk mendeskripsikan 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 langkah 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 penelitan 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 menunjukkan perolehan skor kepraktisan guru yaitu dengan persentase 100%. Dari angket kepraktisan siswa memperoleh rata-rata 92,3%. 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 E Pengembangan Media Pembelajaran *Digital book* Berbasis Komik Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Bulusari 3 yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran materi hak dan kewajiban di kelas IV SDN Bulusari 3.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis.
5. Kharisma Eka Putri M. Pd Selaku pembimbing Skripsi yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis.
6. Bapak Boimin tercinta dan panutanku terima kasih sudah berjuang untuk kehidupan penulis dan mampu mendidik penulis, memotivasi serta memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
7. Ibu Misilah yang telah melahirkan, memberikan kasih sayang dan cinta kepada penulis dan Terima kasih untuk do'a yang beliau panjatkan selama ini sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Keluarga Besar tercinta yang selalu mensupport saya selama ini dalam penulisan skripsi.
9. Yoga prasetya yang selalu membantu dan memberikan dukungan, semangat, serta doa untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Anjar puspitasari S.M, Emilia Wilda Azizah Dua sahabat baik yang selalu mendampingi penulis dari awal hingga akhir dalam penulisan skripsi.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 18 Juli 2025

ZahraPutri Maulinda
NPM: 2114060064

DAFTAR ISI

Halaman

COVER i
LEMBAR PERSETUJUAN ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iii
MOTTO v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 4
C. Rumusan Masalah 5
D. Tujuan Pengembangan 5
E. Manfaat Penelitian 5
1. Manfaat Teoritis 5
2. Manfaat Praktis 5
BAB II KAJIAN TEORI 7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 7
B. Landasan Teori 8
1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila 8
2. Media Pembelajaran 13
3. Komik 18
C. Kerangka Berfikir 22
BAB III METODE PENELITIAN 23

A. Model Pengembangan 23
B. Prosedur Pengembangan 24
1. Tahap Analysis (Analisis) 24
2. Tahap Design (Desain) 24
3. Tahap Development (Pengembangan) 25
4. Tahap Implementation (Implementasi) 25
5. Tahap Evaluation (Evaluasi) 25
C. Desain Pengembangan 26
D. Lokasi dan Subjek Penelitian 27
1. Lokasi Penelitian 27
2. Subjek Penelitian 27
E. Uji Coba Model/Produk 28
1. Desain Uji Coba 28
2. Subjek Uji Coba 28
F. Instrumen Pengumpulan Data 28
1. Pengembangan Instrumen 28
2. Validasi Instrumen 30
G. Teknik Analisis Data 34
1. Angket Validasi 35
2. Angket Kepraktisan 36
3. Angket Kee/fektifan 37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 39
A. Data Produk Hasil Pengembangan 39
1. Hasil Studi Pendahuluan 39
2. Hasil Uji Validasi 42
B. Data Uji Coba 47
1. Uji Coba Terbatas 47
2. Pengujian Model Perluas 53
C. Analisis Data 58

D. Revisi Produk 61
E. Kajian Produk Akhir 63
1. Spesifikasi Produk 63
2. Keunggulan dan Inovasi 64
3. Kelemahan 64
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model 64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 66
A. Simpulan 66
B. Saran 67
LAMPIRAN 68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 7
Tabel 2. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 21

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Media 30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi 31
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa 32
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru 33
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pre-Test 34
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Post-Test 34
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan 35
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Kepraktisan 36
Tabel 3. 9 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan 38

Tabel 4. 1 Ahli Media dan Materi 40
Tabel 4. 2 Desain awal media pembelajaran *digital book* berbasis komik 41
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi 43
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media 45
Tabel 4. 5 Hasil Angket Kepraktisan Guru 47
Tabel 4. 6 Hasil Angket Kepraktisan Siswa 49
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Soal Evaluasi Uji Coba Terbatas 51
Tabel 4. 8 Angket Kepraktisan Siswa 53
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Soal Evaluasi Uji coba Luas 55
Tabel 4. 10 Desain Awal dan Desain Akhir 61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangkan berpikir..... 22

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Rusmayana, 2021) ..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 2 Tahapan Desain pengembang Komik 27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket guru 71
Lampiran 2 Dokumentasi evaluasi 74
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Coba Luas 75
Lampiran 4 Dokumentasi Uji Terbatas 76
Lampiran 5 Foto Bersama 77
Lampiran 6 LKPD 78
Lampiran 7 Penyerahan Surat Penelitian 79
Lampiran 8 Dokumentasi Pemanfaatan Media oleh Guru 80
Lampiran 9 Hasil Evaluasi Skor Siswa 81
Lampiran 10 Surat Keterangan 82
Lampiran 11 Surat Pengantar 83
Lampiran 12 Tanda Tangan RPP 84
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Materi 88
Lampiran 14 Lembar Validasi Materi 89
Lampiran 15 Surat Permohonan Validasi Media 92
Lampiran 16 Lembar Validasi Media 93
Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Plagiasi 96
Lampiran 18 Hasil Cek Plagiasi 97

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kebutuhan mendasar manusia yang harus dipenuhi adalah pendidikan, yang memiliki tujuan lebih besar dari sekedar kelangsungan hidup. Pendidikan adalah komponen lain yang terkait erat dengan manusia. Menurut Fitriani & Dewi, (2021) Manusia menjalani proses pendidikan yang dimulai sejak dalam kandungan dan berlanjut hingga kedewasaan dan masa tua, dengan ilmu yang diperoleh dari orang tua, sekolah, dan lingkungan sekitar. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 berjudul "Sistem Pendidikan Nasional" secara khusus mengatur pasal 3 "Tujuan pendidikan nasional adalah menumbuhkan dan membentuk watak serta budaya bangsa yang bermartabat, dengan tujuan meningkatkan kapasitas intelektual warga negaranya.

Pendidikan adalah landasan pembangunan bangsa, maka harus ada hasil yang jelas untuk masa depan dalam berbagai sesi (proses pembelajaran) yang diadakan di sekolah. Pendidikan Pancasila sama pentingnya dengan mata pelajaran lainnya karena pada hakikatnya memberikan pengetahuan tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik dan nyata. Menurut Fahrurrozi, (2020) semua kalangan memerlukan pengetahuan dan pemahaman Pendidikan Pancasila karena muatan topiknya terdapat pada bidang-bidang yang berkontribusi terhadap pertumbuhan bangsa Indonesia. 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. Pembelajaran Pendidikan Pancasila memuat materi tentang hak dan kewajiban. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran sekolah yang

mengikuti prinsip pokok pembelajaran Pancasila dan UUD 1945 yang merupakan nilai-nilai budaya luhur bangsa Indonesia.

Pendidikan Pancasila dapat dipahami sebagai sarana penanaman dan pemeliharaan prinsip-prinsip luhur dan beretika yang telah mendarah daging dalam budaya nasional Indonesia. Hal tersebut dimaksudkan untuk diwujudkan melalui perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dalam konteks berbangsa dan bernegara. Menurut Munthe et al., (2023) Tujuan Pendidikan Pancasila adalah membina warga negara agar berpartisipasi secara aktif dan aktif dalam masyarakat. Pendidikan ini diselenggarakan oleh lembaga-lembaga formal di dalam negeri. Pendidikan Pancasila mempunyai peranan penting dalam membentuk pemahaman dan kesadaran peserta didik untuk menjadi warga negara Indonesia yang patut diteladani, sebagaimana diatur dalam Pancasila dan UUD 1945.

Sebagai warga negara Indonesia kita perlu mengetahui bahwa menurut Hanifah (2023) Hak adalah sifat bawaan yang dimiliki oleh individu sejak lahir, yang dianugerahkan kepadanya oleh entitas ketuhanan, dan harus dilindungi, dihargai, dan diamankan oleh setiap manusia karena kaitannya dengan martabat dan nilai-nilai kemanusiaan. Menurut Rahmawati et al., (2020) Kewajiban mengacu pada situasi ketika ada kekuatan atau persyaratan yang memaksa. Anak-anak memiliki kesadaran diri dan akuntabilitas penuh karena pemahaman mereka tentang komitmen untuk memperoleh pengetahuan tentang hak-hak dan tanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi melalui kegiatan pengamatan pembelajaran pada materi hak dan kewajiban yang dilakukan di kelas IV 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 di kelas, siswa tidak menyimak saat guru menyampaikan materi hak dan kewajiban, siswa lebih asik berbicara bersama dengan temannya saat

pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut dapat berdampak pada rendahnya kemampuan belajar yang diterima oleh siswa, hal ini diketahui saat siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai materi hak dan kewajiban. Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban dibuktikan dari dokumen ulangan harian siswa kelas IV yaitu rata-rata memiliki nilai 45, nilai tersebut masih berada dibawah KKM dengan nilai KKM yang telah ditentukan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila oleh SDN Bulusari 3 yaitu 75.

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, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Penggunaan media pembelajaran gambar dirasa kurang efektif dan dapat membuat siswa merasa bosan. Berdasarkan hal tersebut maka pengembangan media pembelajaran *digital book* berbasis komik dapat diberikan sebagai solusi 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. 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. Media pembelajaran *digital book* berbasis komik dibuat khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan penjelasan yang jelas dan contoh ilustratif agar mudah dipahami. *digital book* berbasis komik dipilih berdasarkan kemampuannya dalam mengkomunikasikan elemen naratif sederhana secara efektif, melibatkan pembaca secara visual, dan meningkatkan pemahaman melalui dialog yang disuarakan oleh karakter dalam cerita. Penggunaan narasi yang menawan

meningkatkan penyampaian bahasa dan gambar. Menurut Wijaya et al., (2020) Pembaca akan terpikat oleh alur cerita yang menarik, terutama dalam komik yang memuat beragam karakter dan menggunakan elemen pendengaran dan visual.

Karakter komik seringkali memiliki kemampuan pendengaran dan visual. Karakter komik seringkali memiliki kemampuan untuk bertahan dalam jangka waktu yang lama dalam basis penggemarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Digital book* Berbasis Komik Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Bulusari 3". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang dapat memudahkan siswa dalam belajar materi hak dan kewajiban di kelas IV.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Melalui permasalahan tersebut, penelitian ini dibatasi agar tetap fokus pada pengembangan Media Pembelajaran *Digital book* Berbasis Komik Materi Hak Dan Kewajiban Kelas IV SDN Bulusari 3. Media pembelajaran *digital book* berbasis komik dibuat khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan penjelasan yang jelas dan contoh ilustratif agar mudah dipahami. Pengembangan Media *digital book* berbasis komik dipilih berdasarkan kemampuannya dalam mengkomunikasikan elemen naratif sederhana secara efektif, melibatkan pembaca secara visual, dan meningkatkan pemahaman melalui dialog yang disuarakan oleh karakter dalam cerita. Penggunaan narasi yang menawan meningkatkan penyampaian bahasa dan gambar. Lingkup materi dibatasi pada kompetensi dasar materi Hak Dan Kewajiban.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *digital book* berbasis komik materi hak dan kewajiban kelas IV SDN Bulusari 3.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media dalam bentuk *digital book* berbasis komik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai akat bantu pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban. Media ini juga dapat menumbuhkan semangat dan memberikan pengalaman belajar dengan penggunaan *digital book* berbasis komik.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masukan ini juga dapat menjadi acuan untuk menciptakan media pembelajaran baru yang dapat membuat pembelajaran tentang hak dan kewajiban dalam Pendidikan Pancasila menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *digital book* berbasis komik yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi media yang dapat dipakai dalam pembelajaran di sekolah secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 809–820. https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618

Arsitawati, Suharta, & Juniantar, M. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, *9*(2), 52–61.

Fahrurrozi Imron. (2020). Penerapan Pembelajaran PPKn dalam menumbuhkan Pemahaman Ideologi Pancasila pada Siswa. *PKn Progresif*, *15*(2), 147–173.

Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, *5*(2), 489–499. https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840

Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Kronik : Journal of History Education and Historiography*, *6*(1), 39–44.

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

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, *1*(1), 28–38. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Ilham, M., & Marlini. (2019). Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di Perpustakaan Sma Negeri 1 Padang (Studi Kasus: Pada Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang). *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, *September*, 204–217.

Julizawati, L. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru. *Skripsi Thesis, UIN SUSKA RIAU*, *1*(1), 107.

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

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *2*, 97–104.

Maisyir, A., & Slamet, L. (2022). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis FLIPHTML5 sebagai Sumber Belajar untuk Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menegah Kejuruan Negeri 2 Meulaboh. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *10*(4), 119. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.119980

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.

Nafala, N. M. (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

Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3).

Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(2), 259–270.

Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, *3*(1), 11–19. https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.10367

Rahmawati, N., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Hak dan Kewajiban Menggunakan Model Make A Match Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(1), 52–57.

Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(6), 784–808.

Rizkiyah, M., & Siti, F. (2024). Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(04), 635–637.

Sembiring, J. B., Lubis, F., & Rahmawati, N. (2023). Hakikat pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan bela negara. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, *1*(1), 23–28.

Solihah, S. A. S. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata

Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *4*(4), 5186–5195.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta.

Suhartiningsih, & Safirah, A. D. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNINGUNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(03).

Wahyuni, E. R. P., Achmad Fanani, & Satianingsih, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(2), 3773–3779. http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3566

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.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *05*(02), 3928–3936.

Wulandari, & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *5*(1), 33–41. https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286