

# **Pengembangan Media Komik Digital Materi Keragaman Identitas Pada Mata Pelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Kelas X DKV SMKN 1 Driyorejo**

**Deviyana Luthfi**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[deviyana.20011@mhs.unesa.ac.id](mailto:deviyana.20011@mhs.unesa.ac.id)

**Andi Mariono**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[andimariono@unesa.ac.id](mailto:andimariono@unesa.ac.id)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui 1) Kelayakan media komik digital tentang Keragaman Identitas dalam pembelajaran pada mata pelajaran PPKN kelas X DKV SMKN 1 Driyorejo. 2) Keefektifan media komik digital dalam meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar pada mata pelajaran PPKN tentang Keragaman Identitas kelas X DKV SMKN 1 Driyorejo. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Hasil validasi materi, RPP dan media termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 82,2%, 100% dan 98,6%. Selanjutnya, uji coba kelayakan mendapatkan hasil yang sangat baik, uji coba perorangan 97,3%, uji coba kelompok kecil 95,5%, dan uji coba kelompok besar 91,8%. Uji validitas reliabilitas butir soal dinyatakan valid dan reliabel. Hasil uji normalitas dan homogenitas data berdistribusi normal dan bersifat homogen dengan taraf signifikan 0,05. Selanjutnya, pada uji t post-test kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan secara signifikan dengan hasil  $0,000 < 0,05$ .

**Kata Kunci: Pengembangan, Komik, ADDIE**

## **ABSTRACT**

This research was conducted to determine 1) The feasibility of digital comic media regarding Identity Diversity in learning in PPKN class X DKV SMKN 1 Driyorejo subjects. 2) The effectiveness of digital comic media in increasing students' attractiveness in studying the PPKN subject on Identity Diversity for class X DKV SMKN 1 Driyorejo. The model used in this research is the ADDIE model. The results of material validation, lesson plans and media are included in the very good category with percentages of 82.2%, 100% and 98.6%. Furthermore, feasibility trials obtained very good results, individual trials 97.3%, small group trials 95.5%, and large group trials 91.8%. The validity test and the reliability of the question items were declared valid and reliable. The results of the normality and homogeneity test data are normally distributed and homogeneous with a significance level of 0.05. Furthermore, in the post-test t test for the control and experimental classes there was a significant difference with a result of  $0.000 < 0.05$ .

**Keywords: Development, Comics, ADDIE**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting bagi suatu negara. Jika pendidikan suatu negara maju, maka dapat dikatakan negara tersebut maju. Oleh karena itu, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Sejalan dengan UUD Pasal 31 ayat 1 dan 2 bahwa setiap warga negara berhak dan berkewajiban mengikuti Pendidikan. Keberadaan pendidikan dapat mencerdaskan kehidupan bangsa dengan menghasilkan

generasi muda yang cerdas dan berkualitas. Pendidikan yang baik apabila dapat menciptakan generasi yang berkualitas. Maka dibutuhkannya sumber daya manusia yang berkualitas pula dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Pembelajaran menurut Wibawanto (2017) (dalam Purba et al., 2020) merupakan perpaduan antara aktivitas belajar dan aktivitas mengajar. Kegiatan memperoleh ilmu yang dilakukan peserta didik merupakan aktivitas belajar. Sedangkan penyampaian

pengetahuan serta menciptakan komunikasi yang baik dalam pembelajaran oleh pendidik merupakan aktivitas mengajar. Dalam aktivitas mengajar ini, pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran sehingga terciptanya aktivitas belajar yang bervariasi sekaligus dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media telah digunakan di berbagai sekolah. Menurut Sadiman, dkk (dalam Purba et al., 2020) media digunakan untuk menransfer pesan dari pengirim ke penerima yang bertujuan untuk dapat merangsang minat, pikiran, perasaan serta perhatian siswa sehingga proses pembelajaran terjadi. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran salah satunya yaitu media grafis. Media grafis ini terdiri dari poster, foto, gambar, bagan, komik dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas X DKV di SMKN 1 Driyorejo, didapatkan data bahwa kurikulum merdeka telah digunakan pada semua kelas. Sejalan dengan pengertian kurikulum merdeka menurut (Mubarak, 2022) yang mengatakan bahwa dalam kurikulum merdeka guru mendapatkan keleluasaan untuk memilih media yang akan digunakan agar meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar. Kenyataannya guru PPKN kelas X DKV tidak memanfaatkan media dalam pembelajarannya. Guru hanya menggunakan aplikasi chat diawal pembelajaran untuk mengirim materi berupa e-book saja saat buku paket belum diterima oleh siswa, sehingga siswa cenderung hanya membuka saja tanpa membaca. Hal ini diketahui dari hasil belajar siswa yang rendah.

Data hasil wawancara dengan guru saat pengiriman materi berupa e-book banyak siswa yang tidak membacanya. Mendominasinya teks dan minimnya gambar pada buku paket serta kurangnya ketertarikan siswa menjadi faktor penyebab rendahnya tingkat literasi siswa. Sesuai dengan pendapat (Nurhayati, 2019) dalam pembelajaran PPKN banyak peserta didik yang merasa bosan dan kurang antusias dikarenakan lebih banyak membaca, menulis dan menghafal. Pada mata pelajaran PPKN khususnya materi Mengenali, Menyadari dan Menghargai Keragaman Identitas dalam buku paket lebih mendominasi teks daripada gambar ilustrasi. Padahal dalam materi ini seharusnya diperlukan gambar-gambar pendukung untuk meningkatkan daya tarik siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa diperlukannya media pembelajaran berupa media grafis yaitu komik pembelajaran. Menurut (Daryanto, 2013) komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran antara lain; meningkatkan

kemampuan membaca serta menambah kosakata siswa, meningkatkan minat siswa, dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Untuk itu, media komik pembelajaran digital cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKN materi mengenali, menyadari dan menghargai keragaman identitas. Komik pembelajaran ini dapat diakses melalui smartphone masing-masing peserta didik dengan memanfaatkan platform Webtoon sebagai akses membaca komik pembelajaran tersebut. Penggunaan komik digital juga sangat hemat biaya dan ramah lingkungan karena tidak perlu menggunakan kertas sehingga dapat menghemat penggunaan kertas.

Berdasarkan latar belakang diatas dengan menggunakan komik digital dalam pembelajaran PPKN diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam membaca dan juga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diadakannya penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Materi Keragaman Identitas pada Mata Pelajaran PPKN untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa Kelas X DKV SMKN 1 Driyorejo”

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dimana menurut (Branch, 2009) ADDIE adalah konsep pengembangan produk untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Dalam penelitian pengembangan (Research & Development) yang dimana menurut (Richey, Rita C. Klein, n.d.) (dalam Hanafi, 2017) penellitian pengembangan ini fokus pada pendesainan, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli. Melihat pernyataan tersebut model ADDIE cocok digunakan dalam penelitian ini karena tahapan-tahapannya yang sistematis dan lengkap dari tahap analisis hingga evaluasi.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif diperoleh dari penyebaran angket kepada peserta didik serta kepada para ahli media, materi dan desain pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan cara menguji cobakan media yang sudah dikembangkan, di uji coba kepada peserta didik dengan metode pre – test dan post – test menggunakan 20 butir soal pilihan ganda menggunakan media yang sudah diberikan ke pendidik dengan mata pelajaran yang di kembangkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Digunakan observasi partisipasif moderat dengan berdasarkan pada instrument penilaian pelaksanaan pembelajaran karena untuk mengetahui kondisi riil yang ada di sekolah khususnya pada kelas X DKV mata pelajaran PPKN bertujuan untuk mengetahui kesenjangan yang ada dalam pembelajaran. Pengamatan

ini dilakukan. Digunakannya wawancara semi terstruktur dengan guru PPKN kelas X karena kegiatan wawancara dilakukan setelah observasi partisipatif dilaksanakan sehingga yang tersisa dari wawancara ini yaitu mengetahui data-data yang belum tersedia saat melakukan observasi. Penggunaan kuesioner tertutup dalam pengembangan ini dengan teknik skala Likert yang dikembangkan oleh Rensis Likert. Tes yang dibuat berupa soal dengan model tes pilihan ganda yang mengacu pada kisi-kisi instrument tes.

a) Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2013) hasil penelitian dapat dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dengan data studi lapangan. Dikatakan bernilai jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Berikut adalah rumus untuk menghitung nilai search assist menggunakan rumus Korelasi Biserial:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Keterangan :

$r_{pbis}$  = Koefisien korelasi biserial

$M_p$  = Mean skor dari subjek yang menjawab betul butir soal yang dicari

$M_t$  = Mean total

$SD_t$  = Standar deviasi skor total

p = Proporsi responden yang menjawab benar butir soal yang dicari

q = Proporsi responden yang menjawab salah butir soal yang dicari ( $q = 1 - p$ )

Berdasarkan rumus Korelasi Biserial tersebut, nilai  $r_{pbis}$  atau  $r_{hitung}$  akan dikorelasikan dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Kriteria validitasnya jika valid maka  $r_{hitung} > r_{tabel}$

b) Uji Reliabilitas

Hasil penelitian yang reliabel menurut (Sugiyono, 2013) apabila terdapat kesamaan data yang dalam waktu yang berbeda. Berikut ini adalah rumus menghitung reliabilitas instrument penelitian menggunakan rumus Korelasi Alpha Cronbach:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_T^2} \right]$$

Sumber : (Kasmadi & Sunariah, 2016)

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas

n = Jumlah item yang valid

$\sum \alpha_b^2$  = Jumlah varian skor tiap item

$\alpha_T^2$  = Varian total

Kriteria reliabilitasnya adalah jika  $r_{hitung} >$

$r_{tabel}$

Adapun acuan interpretasi koefisien korelasi dari uji reliabilitas menurut (Sugiyono, 2013) adalah sebagai berikut:

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,4 – 0,599	Sedang
0,6 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : (Sugiyono, 2013)

c) Teknik Analisis Data

Analisis data menurut (Sugiyono, 2013) adalah serangkaian kegiatan yang merepresentasikan data, mengelompokkan data, menafsirkan, memverifikasi, dan menghitung data untuk memenuhi rumusan masalah.

Adapun juga rumus untuk mencari persentase untuk kelayakan komik digital yakni:

$$P = \frac{f}{n \times m \times N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Jumlah skor jawaban

n = Skor maksimal ideal

m = Butir soal

N = Jumlah responden

Rentang nilai berkisar antara 0% hingga 100%.

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

Sumber : (Arikunto, 2014)

d) Uji Normalitas

(Usmadi, 2020) uji normalitas dapat dipergunakan untuk mengetahui variabel yang di analisis atau di distribusikan normal ataupun tidak normal. Peneliti harus memastikan parameter statistik bisa diterapkan kepada penguji hipotesis yakni relevansinya. Teknik tersebut juga mempunyai kelebihan untuk penggunaanya yang relevan dengan menggunakan jumlah sampel dibawah 50, yaitu mudah dalam interpretasi.

e) Uji homogenitas

(Usmadi, 2020) sampel tersebut mungkin memiliki homogen ataupun tidak. Untuk melakukan evaluasi data peneliti dapat menggunakan sampel berpasangan, homogenitas varian menjadi persyaratan mutlak.

f) Uji t

Uji T merupakan hasil dari post-test dalam kelompok kontrol serta eksperimen akan di analisis dengan menerapkan uji tersebut, metode statistic ini dapat dipergunakan untuk membanding rata – rata dengan menggunakan dua sampel dan menentukan signifikan secara statistik. Analisis hasil post-test pada sebuah kontrol serta eksperimen menggunakan rumus:

$$T = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M: Rata – rata setiap kelompok

N: Jumlah total subjek yang terlibat

X: Perbedaan nilai x pada dua kondisi

Y: perbedaan nilai y pada dua kondisi

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Pengembangan**

**1. Analisis**

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kondisi riil yang terjadi pada sekolah. Kegiatan analisis tersebut mencakup analisis kebutuhan, analisis RPP, analisis tujuan pembelajaran dan analisis karakter peserta didik.

Analisis kebutuhan didapatkan hasil dari kegiatan observasi tersebut yaitu kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini diketahui ketika guru memberikan buku elektronik akan tetapi siswa hanya membukanya tanpa membaca. Analisis RPP didapatkan hasil berupa model pembelajaran yang digunakan yaitu problem base learning, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan santifik, dan media yang digunakan hanyalah e-book saja. Pada materi Keragaman Identitas mata pelajaran PPKN didapatkan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik diharapkan dapat mengenali keragaman identitas yang ada di Indonesia dan dapat menunjukkan penghargaannya terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia. Analisis karakteristik peserta didik kelas X DKV yang memiliki rentang usia 15-16 tahun termasuk dalam kategori operasional formal (11 tahun keatas).

**2. Desain**

Tahap desain dilakukan kegiatan antara lain

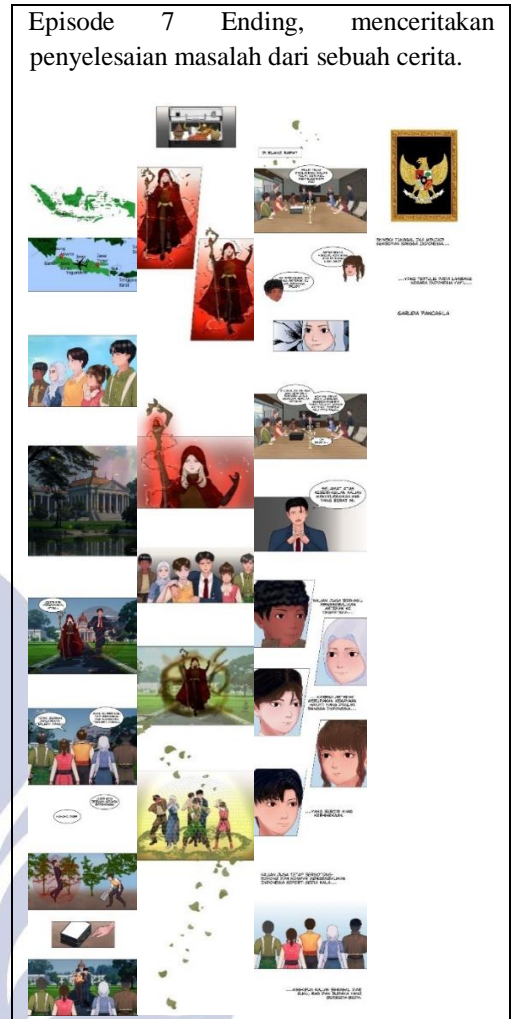
- a) Menentukan materi yang akan digunakan sesuai dengan tuntutan kompetensi yang ingin dicapai yaitu Keragaman Identitas Pelajaran PPKN kelas X SMKN 1 Driyorejo.

b) Merancang komik digital

**Visual dan Keterangan**

**Episode 1 Beginning, menceritakan prolog dari sebuah cerita.**

**Episode 2 Sumatera, 3 Kalimantan, 4 Sulawesi, 5 Papua, dan 6 Jawa, menceritakan konflik dari cerita yang berlatarkan di setiap pulau, dijelaskan juga keragaman identitas yang ada di setiap pulau.**



### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan setelah selesai melakukan semua perencanaan desain terhadap media. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain, memproduksi media komik digital yang sudah dirancang, memvalidasi draft media pembelajaran, dan merevisi produk media pembelajaran sesuai dengan masukan para ahli.

### 4. Penerapan

Pada tahap ini, dilakukan implementasi media pembelajaran yang telah melewati uji validasi para ahli, melakukan revisi, melakukan uji validitas reliabilitas, dan melakukan uji produk awal. Tahap implementasi dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Mei 2024 dan akan dilakukan pada dua kelompok, kelompok kontrol yakni pembelajaran yang tidak menggunakan media, dan kelompok eksperimen yakni pembelajaran yang menggunakan media.

### 5. Evaluasi

#### a. Menentukan Alat Evaluasi

Alat evaluasi pada penelitian ini menggunakan dua jenis evaluasi yaitu uji tes dan instrument evaluasi. Pada evaluasi dengan uji tes dilakukan dengan

memberikan pre-test dan post-test yang berisi 20 butir soal terkait materi Keragaman Identitas Pelajaran PPKN kelas X. Sedangkan pada evaluasi dengan instrument tes dilakukan dengan pengisian angket oleh para ahli serta peserta didik terkait media yang telah dikembangkan.

b. Pelaksanaan Penilaian

Pelaksanaan penilaian yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ini melibatkan proses validasi oleh para ahli hingga uji coba produk untuk mengetahui kelayakan produk yang kemudian akan dilakukan revisi. Sedangkan penilaian sumatif ini melibatkan pemberian pre-test dan post-test yang berisikan soal materi Keragaman Identitas pelajaran PPKN serta pengisian angket terhadap media yang telah dikembangkan.

**Hasil Uji Kelayakan Media Komik Digital**

**1. Kelayakan Materi oleh Ahli Materi**

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi tersebut, didapatkan persentase sebesar 82,2%. Persentase tersebut termasuk kedalam rentang 81%-100% yang berarti hasil uji validasi ini termasuk kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa materi tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

**2. Kelayakan RPP oleh Ahli Desain Pembelajaran**

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli desain pembelajaran tersebut, didapatkan persentase sebesar 100%. Persentase tersebut termasuk kedalam rentang 81%-100% yang berarti hasil uji validasi ini termasuk kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa RPP tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

**3. Kelayakan Media oleh Ahli Media**

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media tersebut, didapatkan persentase sebesar 98,6%. Persentase tersebut termasuk kedalam rentang 81%-100% yang berarti hasil uji validasi ini termasuk kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital tersebut dianggap sangat layak untuk digunakan dan dapat lanjut ke tahap implementasi.

**4. Kelayakan Media oleh Peserta Didik**

Dilakukan uji coba sebanyak tiga kali pada peserta didik yakni uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Didapatkan hasil uji perorangan yakni 97,3% dan hasil uji kelompok kecil yakni 95,5%. Jika dilihat dari

tabel kriteria persentase, maka hasil uji perorangan dan hasil uji kelompok kecil tersebut masuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji kelompok besar yakni 91,8%. Jika dilihat dari tabel kriteria persentase, maka hasil uji kelompok besar tersebut masuk kedalam kategori sangat baik.

**Hasil Uji Keefektifan Media Komik Digital dalam Peningkatan Daya Tarik Peserta Didik**

**1. Uji Normalitas**

Selanjutnya akan dilakukan uji normalitas terkait data yang telah diperoleh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui apakah data pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji statistic Shapiro Wilk yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test Kelas Kontrol	.129	35	.152	.951	35	.121
Post-test Kelas Kontrol	.141	35	.075	.962	35	.257
Pre-test Kelas Eksperimen	.143	35	.069	.954	35	.153
Post-test Kelas Eksperimen	.146	35	.056	.964	35	.300

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat disimpulkan bahwa hasil signifikansi (*Sig.*) > 0,05 yang berarti data berdistribusi normal. Untuk itu, dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu uji homogenitas.

**2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan setelah mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji *Levene Statistic* dan bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak. Hasil dari uji homogen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.428	1	68	.515
	Based on Median	.241	1	68	.625
	Based on Median and with adjusted df	.241	1	66.908	.625
	Based on trimmed mean	.431	1	68	.514

Berdasarkan hasil uji homogenitas data *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen didapatkan nilai Sig. *based on mean* sebesar 0,515. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $0,515 > 0,05$  yang berarti data *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen adalah sama (homogen).

### 3. Uji T

Pada penelitian ini, Uji T digunakan untuk mengetahui keefektifan media komik digital untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar dengan melihat perbedaan rata-rata kelas eksperimen (diberi perlakuan berupa penggunaan komik digital) dan kelas kontrol (kelas yang tidak diberikan perlakuan). Hasil uji t pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Group Statistics					
	Kelas Kontrol dan Eksperimen	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Pre-Test	Kelas Kontrol	35	60.2857	10.06909	1.70199
	Kelas Eksperimen	35	63.7143	9.65149	1.63140

Group Statistics					
	Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Post-test	Kelas Kontrol	35	72.1429	8.59939	1.45356
	Kelas Eksperimen	35	81.1429	9.85824	1.66635

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Pre-Test	Equal variances assumed	.050	.823	-1.454	68	.150	-3.42857	2.35759	-8.13307	1.27592
	Equal variances not assumed			-1.454	67.8	.150	-3.42857	2.35759	-8.13308	1.27622

Berdasarkan data uji t pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai Sig.  $> 0,05$ ,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, maka antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik. Dari data tersebut didapatkan hasil Sig. (2-tailed) yaitu  $0,150 > 0,05$ , maka dapat diartikan tidak ada perbedaan rata-rata nilai peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Post-test	Equal variances assumed	.428	.515	-4.070	68	.000	-9.00000	2.21123	-13.41245	-4.58755
	Equal variances not assumed			-4.070	66.9	.000	-9.00000	2.21123	-13.41392	-4.58608

Berdasarkan data uji t post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut, dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai Sig.  $< 0,05$ ,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, maka antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik. Dari data tersebut didapatkan hasil Sig. (2-tailed) yaitu  $0,000 < 0,05$ , maka dapat diartikan terdapat perbedaan rata-rata nilai peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan media komik digital dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) dan memerhatikan semua langkah prosedural untuk mengajarkan materi Keragaman Identitas pada mata pelajaran PPKN kelas X di SMK Negeri 1 Driyorejo, Gresik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan Media Komik Digital tentang Keragaman Identitas dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X DKV SMKN 1 Driyorejo.

Berdasarkan evaluasi kelayakan media komik digital melalui validasi oleh para ahli maupun uji coba. Adapun kesimpulan dari evaluasi kelayakan media komik digital oleh para ahli adalah sebagai berikut:

- a) Validasi materi oleh guru mata Pelajaran PPKN didapatkan persentase sebesar 82,2% dimana persentasi ini

masuk dalam kategori sangat layak dengan rentang 81%-100%.

- b) Validasi RPP oleh ahli desain pembelajaran didapatkan persentase sebesar 100% yang berarti masuk dalam kategori sangat layak.
- c) Evaluasi media komik digital melalui validasi oleh ahli bidang media didapatkan persentase sebesar 98,6% yang masuk dalam kategori sangat layak.

Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli, dilakukan juga uji coba dengan peserta didik untuk mengetahui lebih lanjut kelayakan media komik digital melalui tanggapan peserta didik. Adapun kesimpulan dari dilakukannya uji coba media digital dengan peserta didik adalah sebagai berikut:

- a) Uji coba perorangan dengan melibatkan 3 peserta didik didapatkan hasil sebesar 97,3% dimana persentase ini masuk dalam kategori sangat baik dengan rentang 81%-100%.
- b) Uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 9 peserta didik mendapatkan hasil sebesar 95,5% yang masuk dalam kategori sangat baik.
- c) Uji coba kelompok besar dengan melibatkan seluruh kelas X DKV 1 yang berjumlah 35 peserta didik didapatkan hasil persentase sebesar 91,8% dan masuk ke dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil validasi serta uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik digital sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Maka dari itu, media komik digital dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran mata Pelajaran PPKN kelas X SMKN 1 Driyorejo, khususnya materi Keragaman Identitas.

2. Keefektifan Media Komik Digital dalam Meningkatkan Daya Tarik Peserta Didik Materi Keragaman Identitas dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X DKV SMKN 1 Driyorejo.

Media komik digital yang telah melalui proses validasi hingga dianggap layak digunakan, selanjutnya akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui keefektifan media komik digital dalam meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar dilakukan perbandingan dengan melakukan *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol (yang tidak mendapat perlakuan) dan kelas eksperimen (yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media komik digital).

Langkah awal yang harus dilakukan yaitu uji validitas reliabilitas terhadap instrument soal *pre-test* dan *post-test*. Uji validitas dilakukan oleh 20 peserta didik dengan 20 butir dan dilakukan dua kali hingga instrument test terbukti valid. Pada tes pertama didapatkan hasil 18 soal ternilai valid dan 2 soal tidak valid. Dengan ini dilakukan lagi tes validitas kedua yang mendapatkan hasil 20 soal valid. Selanjutnya jika instrument tes telah terbukti valid dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur Tingkat kebenaran suatu instrument tes dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach. Didapatkan nilai Alpha Cronbach yakni  $0,886 > 0,6$ , maka data tersebut dapat dikatakan reliabel. Dengan ini soal *pre-test* dan *post-test* dapat digunakan.

Setelah data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan, data tersebut dianalisis menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t yang akan disimpulkan berikut ini:

- a) Uji normalitas menggunakan uji statistic Shapiro Wilk menunjukkan nilai Sig.  $> 0,05$  yang berarti data berdistribusi normal.
- b) Uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene Statistic* didapatkan nilai Sig. *Based on Mean* yakni  $0,515 > 0,05$  yang dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas control dan kelas eksperimen adalah homogen (sama).
- c) Uji t dilakukan dengan menggunakan independent t test didapatkan hasil Sig. yakni  $0,000 < 0,05$ , yang dapat diartikan bahwa data peserta didik antara kelas control dan kelas eksperimen terdapat perbedaan rata-rata. Adapun data rata-rata kelas control sebesar 72,1 dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,1.

Berdasarkan data-data diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan data antara kelas control dan kelas eksperimen yang berarti penggunaan media komik digital terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik peserta didik.

## Saran

Adapun saran dari peneliti Ketika akan memanfaatkan media komik digital yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran perlu mempertimbangkan aspek-aspek berikut:

1. Saran Implementasi
  - a) Dalam memanfaatkan media komik digital, guru pelajaran PPKN diharapkan menerapkannya dengan mengikuti panduan penggunaan media yakni bahan penyerta.



- b) Sebaiknya dalam penggunaan media komik digital ini, karena didalamnya terdapat 7 episode dan terdapat genre fantasi, guru dapat membimbing peserta didik untuk membacanya satu-persatu dengan memberikan pemahaman lebih lanjut tiap episodenya.
2. Saran Pengembangan Lanjutan
- Diharapkan dalam pengembangan lanjutan pada media komik digital ini dapat memperluas cakupan materi serta dengan dialog-dialog dengan mengikuti perkembangan zaman agar dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam membaca komik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). Instructional Design. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3\\_2438](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438)
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Mubarak, Z. (2022). *Desain Kurikulum Merdeka untuk Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0*. Zakimu.com.
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Media Komik Digital pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 68–75. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7413>
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., & Purba, P. B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YUYREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Pengantar+Media+Pembelajaran+purba+pdf&ots=CSZzWMBGM6&sig=b6NdBBjUzWyQ-1cgiib6BOJExY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Pengantar Media Pembelajaran purba pdf&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YUYREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Pengantar+Media+Pembelajaran+purba+pdf&ots=CSZzWMBGM6&sig=b6NdBBjUzWyQ-1cgiib6BOJExY&redir_esc=y#v=onepage&q=Pengantar+Media+Pembelajaran+purba+pdf&f=false)
- Richey, Rita C. Klein, J. D. (n.d.). Design and Development Research. In *New Jersey*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).