

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN PPKN DENGAN MATERI PERUMUSAN DAN PENETAPAN PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 TAMAN SIDOARJO

Alfia Febriana Hikmatunnisa'

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

alfiafebriana98@gmail.com

Prof. Dr. Mustaji, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berasarkan kajian empiris yang dilihat oleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo, telah ditemukan kesenjangan dimana peserta didik kurang memahami materi ada pelajaran PPKN. Pada mata pelajaran terlalu banyak menghafal nama, tanggal maupun peristiwa sehingga sulit bagi siswa untuk memahami materi pada pelajaran tersebut. Dalam hal ini berarti sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada data dimana 25% siswa yang tuntas belajar. Selain itu media yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, sehingga kurang optimalnya materi yang disampaikan oleh guru.

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media *komik Digital* yang layak dan efektif digunakan pada materi Prumusan dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. Pengembangan dilakukan sesuai dengan prosedur dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluate*). Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo yang menempuh mata pelajaran PPKN. Hasil analisis validasi materi diperoleh presentase sebesar 100% dan validasi media diperoleh presentase sebesar 100%. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan penggunaan media *komik digital* layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan, *Komik Digital*, ADDIE

Abstract

Based on empirical studies seen by researchers from the results of observations and interviews at SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo, it has been found that gaps where students lack understanding of the material on PPKN lessons. In subjects memorizing too many names, dates and events so it is difficult for students to understand the material in the lesson. In this case it means greatly affect student learning outcomes. This is based on data where 25% of students have finished studying. In addition, the media used by the teacher is less varied, so that the material presented by the teacher is less than optimal.

The purpose of this study is to produce a Digital comic media that is feasible and effective to be used in the formulation of Principles and Determination of Pancasila as the State Basis for PPKN subjects in SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. Development is carried out in accordance with procedures using the ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluate*) development model. The subject of the study was VII grade students of SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo who were taking PPKN subjects. The results of the analysis of material validation obtained a percentage of 100% and media validation obtained a percentage of 100%. From these results it can be said that the use of digital comic media is appropriate.

Keywords: *Development, Digital Comic, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses untuk membuat manusia mengerti, paham dan bisa berpikir kritis sehingga dapat menciptakan manusia yang berkarakter dengan moral yang baik hingga dapat membawa sebuah kemajuan untuk bangsa dan negara. Pendidikan terus mengalami sebuah

perkembangan seiring dengan perubahan zaman. Sumber daya manusia juga dituntut mengalami perubahan disetiap zamannya. Pembelajaran disekolah merupakan wujud proses pendidikan yang dilakukan secara formal. Secara jelas salah satu tujuan dari Pendidikan di Indonesia adalah Pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat

dijadikan wadah menanamkan pribadi yang baik kepada peserta didik sebagai warga negara. Warga negara yang mengerti dan paham bagaimana negaranya, bangga menjadi warga negaranya, dan memiliki rasa cinta tanah air. Seperti yang tertulis pada UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang isinya “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Untuk mewujudkan apa yang ada pada UU No 20 Tahun 2003 tersebut maka, dapat ditanamkan dan dilakukan melalui semua mata pelajaran di sekolah, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau yang biasa disebut dengan mata pelajaran PPKn. Melalui mata pelajaran ini peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya dengan wawasan luas tentang latar belakang Indonesia dari hakikat bangsa sampai berdirinya NKRI. Melalui pembelajaran PPKn juga dapat mendidik para generasi muda agar mampu menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif dalam pembelaan negaranya sendiri.

Tetapi faktanya mata pelajaran PPKn kurang diminati oleh peserta didik, dengan banyak faktor. Salah satu diantaranya adalah faktor dari sudut pandang peserta didik banyak yang menganggap bahwa PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang hanya menghafal nama, tanggal maupun peristiwa, dan materi yang diajarkan kepada peserta didik dianggap terlalu banyak. Sehingga peserta didik sulit mengerti maupun memahami apa yang diajarkan oleh guru. Hal ini juga dialami di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo peserta didik kurang memahami isi materi pada mata pelajaran tersebut terutama pada materi perumusan dan penetapan pancasila sebagai dasar negara. Selain faktor yang telah disebutkan diatas media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi, yang menyebabkan kurang optimalnya pesan yang disampaikan oleh guru. Media yang digunakan juga merupakan kreativitas guru itu sendiri. Nilai yang didapatkan siswa sebelum melakukan remedial cenderung lebih banyak dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan KKM yang seharusnya dicapai adalah 75. Selain itu SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo belum melibatkan siswa dalam penggunaan media. Padahal pada era sekarang bisa dikatakan semua peserta didik memiliki dan menggunakan *smartphone* maupun laptop yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Peserta didik perlu diberikan rangsangan untuk membuatnya tertarik dalam mempelajari dan memahami materi PPKn. Miarso (2004) berpendapat bahwa: “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Dalam mencapai tujuan maka memerlukan kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Dengan kegiatan yang berkualitas maka juga akan mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar akan baik jika interaksi dalam pembelajaran juga maksimal. Salah satu faktor yang penting yang dapat membantu memaksimalkan interaksi dalam pembelajaran adalah pendayagunaan media. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:2) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Melihat masalah yang terjadi seperti yang diungkapkan diatas, maka perlu sesuatu cara yang lebih efektif yang dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat memahami materi dengan maksimal, maka diperlukan media yang dapat menarik minat peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan. Sehingga kriteria pemilihan media yang bersifat pengetahuan konsep menurut Arsyad (2016:74-77) sebagai berikut : (1). Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (2). Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. (3). Praktis, Luwes dan Bertahan. (4). Guru terampil menggunakannya (5). Pengelompokan sasaran media yang efektif. (6). Memiliki Mutu teknis

Dari kriteria pemilihan media seperti yang telah disebutkan, peneliti juga mempertimbangkan lagi dari kolom pemilihan media menurut sifat tugas dan sifat respon pembelajaran. Dimana dalam mata pelajaran PPKn sifat tugas yang diperlukan adalah sebagai berikut : (1) Menghafal. (2) Pemahaman konsep – konsep dan hubungan. Sedangkan sifat respon yang diperlukan dalam mata pelajaran PPKn adalah sebagai berikut : (1).Kelompok besar (lebih dari 50 orang). (2) Kelompok sedang (10 hingga 50 orang). (3) Kelompok kecil (2 hingga 10 orang)

Dengan melihat dari sifat tugas, respon pembelajaran dan kriteria yang telah disebutkan maka, media yang cocok digunakan adalah gambar ilustrasi. Dimana gambar ilustrasi dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang sifatnya menghafal, pemahaman konsep dan hubungan. Gambar ilustrasi dapat digunakan sebagai media yang dapat melengkapi interaksi antara guru dan siswa. Gambar ilustrasi dapat digunakan dari kelompok kecil, sedang bahkan kelompok yang besar.

Komik merupakan bagian dari gambar ilustrasi dimana jika dihubungkan dengan kriteria pemilihan media seperti yang telah disebutkan, isi

cerita komik dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam pembelajaran materi PPKn komik juga cocok digunakan karena sifatnya materinya yang berdasarkan sebuah fakta dan konsep. Komik juga merupakan media yang bersifat praktis dan luwes karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru yang menggungkannya, maka dari itu perlu keterampilan guru dalam menggunkan media, dan media komik ini sangat mudah diterapkan dan digunakan oleh guru. Media komik ini dapat digunakan baik dalam keompok kecil , sedang maupun kelompok besar. Isi cerita komik jelas dan ada informasi yang ditonjolkan didalamnya.

Dengan dasar – dasar tersebut dan Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, peneliti mengembangkan media Komik Digital. Komik digital dapat dijadikan salah satu altertnatif dalam pembelajaran , seperti masalah diatas. Lewat cerita pada komik mampu membantu guru dalam menyampaikan materi. Karena pada kenyataannya komik tidak hanya disukai kalangan anak anak saja namun juga kalangan remaja dan dewasa. Komik digital biasanya menceritakan cerita misteri, horor bahkan percintaan. Namun dalam dunia Pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai sebagai media dalam menyampaikan materi pelajaran.

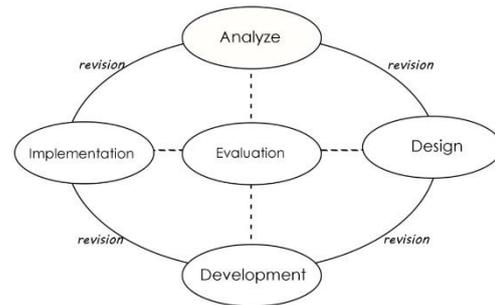
Komik digital memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran ,diantaranya adalah pennyajiannya yang visual dengan cerita yang kuat membuat pembacanya terlibat secara emosional sehingga membaca sampai selesai. Dapat mengembangkan minat baca pada peserta didik. Melalui komik digital materi PPKn dapat dituangkan dalam ilustrasi gambar kartun dengan alur yang jelas. Dengan demikian peserta didik juga akan termotivasi dan minat dalam kegiatan pembelajaran PPKn . Media yang akan dikembangkan dalam mata pelajaran PPKn adalah Media komik digital tentang perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara. Selain itu alasan lain media komik digital ini dipilih yaitu dengan mempertimbangkan hasil observasi dan wawancara peneliti, diantaranya, yaitu (1). Peserta didik banyak yang suka membaca komik, (2). Media komik digital dianggap mampu menggambarkan secara jelas dan detail melalui gambar ilustrasi dan dialog, (3). Penggunaan komik digital yang cukup mudah bagi guru maupun peserta didik dengan alat yang ada, (4) bisa dibaca kapan saja dan dimana saja.

Dengan dasar pemikiran tersebut, peneliti membuat judul “ Pengembangan Komik Digital pada mata pelajaran PPKn dengan materi Perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar Negara Bagi Siswa kelas VII SMP Negeri

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini ,peneliti

menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Robert Branch (2009 :2-3) model ini merupakan proses mendasar untuk menciptakan sumber belajar yang efektif, memiliki kerangka proses yang kompleks dan cocok untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya. ADDIE memiliki prinsip dasar yaitu semua kegiatan yang direncanakan dalam pengembangan fokus kepada siswa , dimana siswa dibimbing untuk membangun pengetahuan dalam ruang pembelajaran.



KONSEP PENGEMBANGAN ADDIE Robert Branch (2009)

Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Dalam tahap ini pengembang melakukan identifikasi penyebab masalah / kesenjangan dalam proses pembelajaran. Yang dilakukan pengembang adalah :

- Memeriksa kondisi rill
- Menentukan Kondisi ideal
- Melihat sumber daya yang ada dan Menentukan cara penyampaian yang optimal
- Menyusun rencana pengembangan

2. Desain

- Menyusun RPP
- Mengumpulkan sumber materi dan menyusun produk awal.
- Merancang GBIM
- Membuat GBIP serta membuat flowchart

3. Pengembangan

Dalam tahap ini adalah proses produksi serta melakuakn validasi. Yang dilakukan pengembang adalah :

- Tahap produksi media dan buku panduan
- Melakukan tahap validasi
- Melakukan revisi Produk

4. Implementasi

Dalam tahap ini pengembang memerlukan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa atas media yang telah dibuat dengan beberapa orang sisiwa saja.

5. Evaluasi

Dalam tahap ini pengembang dapat menentukan kualitas proses dan produk pembelajaran dari

hasil memilih alat evaluasi dan melakukan evaluasi

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data – data yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media komik digital terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh dalam bentuk deskriptif. Diperoleh dari kritik ,saran ,tanggapan maupun masukan dari ahli materi dan ahli media yang akan dianalisis dan digunakan untuk proses revisi media komik digital.

Data kuantitatif diperoleh dalam bentuk angka. Diperoleh dari hasil uji coba dari ahli materi, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil.

Dalam hal ini peneliti menentukan kualitas produknya dengan menggunakan skala pengukuran Guttman, hal ini karena dengan pengukuran tersebut akan menghasilkan jawaban yang tegas terhadap permasalahan yang masih dipertanyakan, yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”;”pernah-tidak pernah”; “positif-negatif” dan lain – lain (Sugiyono, 2013:139). Skala Guttman dapat dibuat dengan bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Jawaban dapat dibuat skor tertinggi (1) dan terendah (0), dan misalnya jawaban ya diberi skor 1 dan jawaban tidak diberi skor 0.

Setelah itu data yang diperoleh dari angket siswa data wawancara ahli media, ahli materi ,ahli RPP (Desain Pembelajaran), dan guru akan dihitung menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = Jumlah responden X Skor Tinggi X Jumlah Soal

Perhitungan ini untuk menghitung presentase dari setiap aspek dalam variabel yang ada pada media yang akan dievaluasi. Kriteria penilaian dalam melakukan evaluasi ini dengan rentang presentase yaitu :

86% - 100% = Sangat Baik

66% - 85% = Baik

56% - 65% = Kurang Baik

0% - 55% = Sangat Tidak Baik

(Arikunto, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Analisis kinerja dilakukan untuk menghasilkan sebuah pernyataan yang berhubungan dengan sebuah masalah guna untuk mengidentifikasi penyebab dan mencari sebuah solusi dari masalah atau kesenjangan yang ada (Branch, 200). Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi sebuah gap atau sebuah kesenjangan yang terjadi antara kondisi rill (kondisi nyata) dengan kondisi ideal. Analisis dilakukan pada tanggal 15 Januari 2015 dengan metode wawancara tertulis dengan salah satu guru mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo, yakni ibu Dra. Marti Junaeni dan 2 peserta didik yang dipilih secara acak oleh peneliti guna memberikan informasi mengenai hambatan atau permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Berikut in adalah hasil adalah hasil keterangan yang didapatkan dari kegiatan wawancara :

a. Kondisi Rill

1. Kondisi dimana banyak siswa yang kurang tertarik membaca buku pelajaran padahal dalam tersebut diterapkan budaya literasi. Namun yang ada adalah siswa lebih menyukai meBaca buku Komik ataupun buku novel.
2. Keterbatasan pemanfaatan media dan sumber belajar untuk proses pembelajaran membuat kurangnya minat siswa dalam belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.
3. Dalam mata pelajaran ini (PPKN) siswa merasa kesulitan karena mereka menganggap terlalu banyak materi yang harus mereka ingat atau hafalkan.
4. Kurang memanfaatkan media digital yang dimiliki siswa secara individu untuk kegiatan pembelajaran, padahal Dalam lingkungan belajar itu siswa diperbolehkan membawa *handphone* atau *laptop* jika untuk kepentingan belajar.

b. Kondisi Ideal

1. Siswa tertarik untuk membaca buku yang isinya menyangkut materi pembelajaran.
2. Pemanfaatan media yang variatif guna mendukung kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran

Pengembangan Media Komik Digital Pelajaran PPKN Kelas VII SMPN 2 Taman Sidoarjo

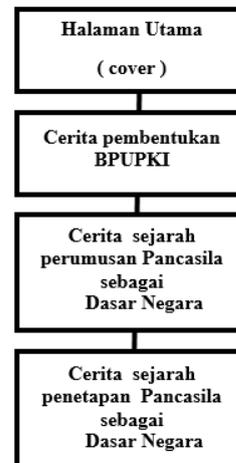
- menjadi efektif sesuai kompetensi dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
3. Siswa tertarik dan menyukai mata pelajaran PPKN karena banyak pembelajaran yang dapat kita petik dan Melalui mata pelajaran ini peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya dengan wawasan luas tentang latar belakang Indonesia dari hakikat bangsa sampai berdirinya NKRI
 4. Siswa dapat memanfaatkan media digital yang dimiliki secara individual seperti *handphone* atau *laptop* untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Sumber daya yang ada dan cara penyampaian yang optimal.
- Dengan melihat kondisi rill dengan kondisi ideal dapat diketahui adanya GAP atau kesenjanga yang terjadi dalam proses pembelajaran yang ada di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. Pengembang melihat adanya sebuah kebutuhan untuk mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan secara mandiri untuk mengatasi keterbatasan yang telah disebutkan dalam kondisi nyata agar hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik atau maksimal, untuk itu pengembang mengembangkan media Komik Digital.
- d. Rencana pengembangan
- Melihat dari beberapa aspek diatas pengembang memiliki rencana untuk mengembangkan produk yang kemungkinan besar disukai oleh peserta didik dengan membuat komik digital seperti yang sebelumnya sudah ada di dalam aplikasi di *handphone* dimana dalam aplikasi tersebut komik mengandung cerita fiktif sedangkan pengembang akan membuat komik tersebut dengan isi materi tentang fakta dan sejarah (materi PPKN yang akan di sampaikan menggunakan komik digital).

2. Tahap Desain

Pada tahap desain pengembang membuat desain rancangan pada produk yang akan dikembangkan. Desain ini akan dijadikan sebagai pedoman dalam tahap pengembangan. Tahapan ini diantaranya adalah:

1. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
2. Mengumpulkan sumber yang berhubungan dengan materi yang dibutuhkan
3. Merancang garis besar isi materi (GBIM)

4. Merancang garis Besar isi Program (GBIP), berikut ini adalah flowchart program yang akan dikembangkan



Flowchart Komik Digital

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini seorang pengembang melakukan proses penerjemahan dari rancangan desain yang telah dibuat untuk kemudian diolah menjadi sebuah media. Berikut ini merupakan tahap yang dilakukan.

1. Tahap produksi
Dalam tahap ini pengembang memproduksi media yang sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. *Komik Digital* diproduksi menggunakan software *Adobe Photoshop* dan *Pain tool SAI*. Sedangkan Bahan Penyerta di Produksi dengan *Adobe Photoshop*
2. Tahap Validasi Tim Ahli
Pada tahap ini yang dilakukan oleh pengembang adalah melakukan validasi produk kepada tim ahli, dalam hal ini yang turut dalam proses atau kegiatan validasi adalah yakni satu ahli desain pembelajaran, satu ahli materi , satu ahli media dan bahan penyerta. Tim ahli dipilih dan disesuaikan dengan pengalaman dan kompetensi pada setiap bidang masing – masing untuk menilai produk yang dikembangkan oleh pengembang.
3. Tahap Revisi Produk

Evaluasi formatif evaluasi yang dilakukan pada setiap langkah pengembangan yang diawali dari desain hingga produk media, evaluasi formatif dilaksanakan melalui proses kegiatan validasi hingga uji coba kelayakan media.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Komik Digital* untuk materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara pada mata pelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. Tujuan dari pada pengembangan ini adalah mendapatkan media yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah pembahasan dari hasil data yang diperoleh :

1. Data – Data yang diperoleh dari uji kelayakan
 - a) Data yang diperoleh dari uji kelayakan RPP oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan penilaian dengan presentase sebesar 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran layak untuk digunakan.
 - b) Data yang didapatkan dari uji kelayakan materi oleh ahli materi mendapatkan penilaian dengan presentase 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga materi yang dikembangkan layak untuk digunakan.
 - c) Data yang didapatkan dari uji kelayakan media oleh ahli media mendapatkan penilaian dengan presentase 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan.
 - d) Data yang didapatkan dari uji kelayakan Bahan penyerta oleh ahli media mendapatkan penilaian dengan presentase 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga bahan penyerta yang dikembangkan layak untuk digunakan.
 - e) Data yang diperoleh dari penelitian kelayakan media dapat merujuk dari hasil uji kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, uji kelayakan materi, uji kelayakan media dan uji kelayakan bahan penyerta, dimana mendapat penilaian presentase 100% dan masuk pada kategori sangat baik.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Media dapat dimanfaatkan secara praktis oleh guru dalam proses pembelajaran PPKN di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo, diharapkan guru dan peserta didik membaca bahan penyerta media *Komik Digital* sehingga dapat mengetahui petunjuk penggunaan, tujuan dari pengembangan dan memanfaatkan media secara baik dan benar.

2. Saran Penyebaran

Pengembangan media *Komik Digital* ditujukan khusus untuk dimanfaatkan atau digunakan pada kegiatan pembelajaran bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. Apabila media *Komik Digital* digunakan untuk sekolah yang lain, hal itu memerlukan analisis yang lebih mendalam kembali, dikarenakan latar belakang yang berbeda, utamanya adalah karakteristik peserta didik, sarana prasana dan penerapan kurikulum yang ada.

3. Saran Pengembangan

Pengembang media lanjutan terkait dengan mata pelajaran PPKN diharapkan mampu memperluas kembali referensi yang digunakan yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Pengembang media juga hendaknya melalui proses prosedural yang benar sehingga kualitas dari hasil pengembangan juga dapat dipercaya dan terjaga dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Raja grafindo persada: Jakarta
- Findawati, Yulian & Suprianto. 2014. *Bahan Ajar Multimedia Interaktif Kewirausahaan SMK Menggunakan model Pembelajaran Problem Based Learning* : Jurnal Teknik Informatika Volume 3 No.4 (Halaman 3). Sidoarjo : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya

Pengembangan Media Komik Digital Pelajaran PPKN Kelas VII SMPN 2 Taman Sidoarjo

- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada media Group
- Musfion. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Mustaji dan Lamijan. 2010. *Panduan Seminar*. Surabaya : Unesa University Press
- Pendidikan.co.id. 2018. *Pengertian PPKn dan Tujuan Menurut Para ahli* di <https://pendidikan.co.id/pengertian-ppkn-dan-tujuan-menurut-para-ahli/#forward> (diakses 2 Maret)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Intrucsional Desaign : The ADDIE Approach*. London : Springer New York
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief dkk. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Seels, Barbara, B dan Richey, Rita, C.1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Terjemahan oleh Dra. Dewi S. Prawiladilaga, M.Sc. Raphael Raharjo, M.Sc dan Prof. Dr. Yusuf Hadi Miarso, M.Sc. Jakarta : Unit Percetakan Uiversitas Negeri Jakarta
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung :SinarBaruAlgensindo
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Mulyadi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedii Flipbook Dasar Teknik Digital. INVOTEC, 101-116.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional.
- Januszewski & M. Molenda. 2008. *Education Technology: A Definition with commentary*. New York & London : Lawrence Erlbaum Associates.
- Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya