

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENUMBUHKAN  
SIKAP KERJA SAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN  
KELAS V SD NEGERI 133889 TANJUNG MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

**Oleh:**

**DESFIRA SARI REZEKY**

**NPM. 2202090207**

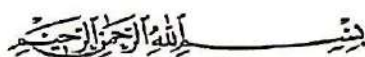


**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2026**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:


Nama Lengkap : Desfira Sari Rezeky  
NPM : 2202090207  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : (  ) Lulus Yudisium  
(  ) Lulus Bersyarat  
(  ) Memperbaiki Skripsi  
(  ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua


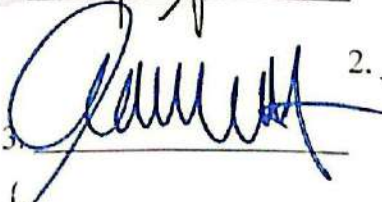

  
Dr. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.

  
1. \_\_\_\_\_  
  
2. \_\_\_\_\_  
  
3. \_\_\_\_\_



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: [fkip@umusu.ac.id](mailto:fkip@umusu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Desfira Sari Rezeky  
NPM : 2202090207  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
20/02/2026	Review tujuan penelitian pada Bab I	
02/03/2026	Memperbaiki kajian teori pada Bab II	
09/03/2026	Menambahkan penelitian relevan di Bab II sebagai referensi	
16/03/2026	Croscheck model penelitian	
30/03/2026	Analisis data pada Bab IV	
02/04/2026	Memasukkan penelitian terdahulu sebagai referensi sebagai hasil penelitian	
04/04/2026	Memperbaiki kesimpulan pada Bab V untuk menjawab tujuan penelitian	
08/04/2026	Acc siding Meja Hijau	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umusu.ac.id> E-mail: [fkip@umusu.ac.id](mailto:fkip@umusu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Desfira Sari Rezeky  
NPM : 2202090207  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Hfan Dahnia, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyumita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Desfira Sari Rezeky  
NPM : 2202090207  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**DESFIRA SARI REZEKY**  
NPM. 2202090207

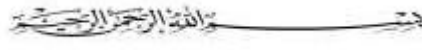
## ABSTRAK

**Desira sari rezeky, NPM 2202090207 pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran ppknKelas v sd negeri 133889 tanjung medan, Skripsi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital yang dapat menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan kerja kelompok serta penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, development, dan disseminate. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan yang berjumlah 25 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respon guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi sebesar 92%, validasi ahli desain media sebesar 100%, dan validasi ahli bahasa sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn kelas V sekolah dasar dan mampu membantu menumbuhkan sikap kerja sama siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** *media pembelajaran, komik digital, kerja sama, PPKn, sekolah dasar.*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat Rahmat dan Hidayahnya, penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan**" dengan baik dan sebagaimana semestinya.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kesulitan yang dihadapi, namun tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang ikut mendukung serta memberikan masukan-masukan kepada penulis, meskipun masih jauh dari kata kesempurnaan. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyunita, M.Pd.**, selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma, Nst. S.S., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III FKIP Universitas Muhammadiyah
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Selaku Ketua Program studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,

6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.**, Selaku Sekretaris Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta meluangkan waktunya untuk membimbing penulis sehingga dapat tersusun dan terselesaikannya skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Misnah, S.Pd.**, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 133889 Tanjung Medan yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu **Dini Wahyuni Tambunan S.Pd.**, selaku Guru Kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Kepada mamak tercinta Ibu **Sari Hartati** yang sangat berjasa, selalu mengirimkan do'a yang tak pernah terputus, dukungan, dan kasih sayang yang telah di berikan selama ini menjadi motivasi terbesar dalam perjalanan peneliti menyelesaikan skripsi ini. Semoga ini dapat menjadi wujud rasa hormat dan terima kasih.
12. Kepada adik tersayang **Sheilla Aprilia Sari, Syaira Putri Sabriani** dan

**Tuah Effendi**, terima kasih atas do'a dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

13. Kepada teman seperjuangan saya **Amirah, Riri, Sindy, Nabila** dan **Sisil** telah kebersamai hingga akhir, memberikan semangat serta do'a kepada peneliti.

14. **Desfira Sari Rezeky**, last but not least, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah.

Terimakasih telah bertahan

banyak kekurangan baik dari segi penyusunan maupun penulisan. Oleh karena itu, sangat diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan terkhususnya penulis sendiri. Aamiin.

***Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh***

Medan, 18 April 2026

Penulis



**Desfira Sari Rezeky**  
**2202090207**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Spesifikasi Produk .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran .....	10
2.1.2 Media Komik.....	16
2.1.3 Menumbuhkan Sikap Kerja Sama .....	24
2.1.4 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.....	28
2.1.5 Teori Pembelajaran .....	30
2.2 Penelitian Relevan .....	34
2.3 Kerangka Pikir .....	37
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
3.1 Metode Penelitian .....	38
3.1.1 Tahap Define (Pendefinisian).....	39
3.1.2 Tahap Design (Perancangan).....	41
3.1.3 Tahap Development (Pengembangan).....	41
3.1.4 Tahap disseminate (penyebaran) .....	42
3.2 Tahap penelitian.....	43
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	43
3.2.2 Sumber Data Penelitian.....	43
3.2.3 Instrumen Penelitian .....	44

3.3.1 Pengujian Internal.....	60
3.3.2 Pengujian Eksternal .....	60
3.4 Tahapan Pengembangan .....	61
3.4.1 Pembuatan Produk.....	61
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	63
3.5 Jadwal Penelitian .....	64
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan .....	65
4.1.1 Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	65
4.1.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	70
4.1.3. Tahap Pengembangan.....	74
4.2. Pembahasan Hasil .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk.....	9
Tabel 2.1 Indikator Sikap Kerja Sama .....	28
Tabel 2.2 Penelitian Relevan.....	34
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain.....	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli bahasa.....	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Guru.....	50
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa .....	51
Tabel 3.6 Pedoman Skor Skala Likert .....	52
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan.....	52
Tabel 3.8 Pedoman Skala Likert .....	53
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan.....	53
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian .....	64
Tabel 4.1 Sasaran Validator Ahli .....	75
Tabel 4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media .....	76
Tabel 4.4 Hasil Validasi ahli Bahasa .....	77
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru.....	79
Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Siswa .....	80
Tabel 4.7 Hasil Uji kepraktisan Respon Siswa.....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	37
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4D .....	39
Gambar 3.2 Desain Hipotetik.....	58
Gambar 4.1 Desain Media Komik .....	73
Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi.....	78
Gambar 4.3 Hasil Rekap Kepraktisan.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar .....	96
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru Wali Kelas .....	100
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	101
Lampiran 4 Validasi Ahli Desain.....	103
Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa .....	106
Lampiran 6 Instrumen Angket keprktisan Guru .....	108
Lampiran 7 Angket kepraktisan Siswa .....	109
Lampiran 8 Desain media .....	110
Lampiran 9 Dokumentasi .....	110
Lampiran 10 K1 .....	110
Lampiran 11 K2 .....	110
Lampiran 12 K3 .....	110
Lampiran 13 Berita acara proposal .....	110
Lampiran 14 pengesahan proposal.....	110
Lampiran 15 hasil pengesahan proposal .....	110
Lampiran 16 surat keterangan .....	110
Lampiran 17 surat izin riset.....	110
Lampiran 18 surat balasan izin riset.....	110
Lampiran 19 Hasil Turnitin.....	110
Lampiran 20 Riwayat Hidup.....	110

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah sebuah proses humanisme yang dikenal sebagai upaya untuk memanusiakan manusia. Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses untuk membimbing perkembangan anak secara menyeluruh. Tujuan pendidikan menurut beliau adalah mengarahkan seluruh potensi alami anak agar berkembang secara optimal. Melalui pendidikan, anak diharapkan mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan juga berfungsi sebagai wadah untuk membina kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat. Dengan demikian, pendidikan memiliki tanggung jawab besar dalam mencerdaskan kehidupan masyarakat. (Irfan Dahnia, n.d.)

Berkembangnya teknologi memaksa pendidikan untuk berubah menjadi lebih menarik, interaktif sesuai dengan generasi digital. Media pembelajaran berupa komik digital muncul sebagai salah satu inovasi yang menggabungkan teks, gambar, dan unsur interaktif, sehingga lebih ramah dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar. Sebagai bukti, (Sulistriyaniva et al., 2024) Dalam tinjauan literatur dikemukakan bahwa media komik digital di SD mampu meningkatkan minat siswa karena memiliki unsur pembelajaran yang tidak bervariasi dan kurang dirancang untuk membentuk sikap sosial seperti kerja sama.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dan memiliki efek positif terhadap proses belajar. Sebagai contoh, penelitian oleh Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD (Adywinata & Wiyasa, 2022) menunjukkan bahwa komik digital yang dirancang dengan pendekatan karakter memperoleh skor validitas dan kelayakan sangat tinggi dari para validator. Selain itu, dalam penelitian Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar (Khairunnisa, 2025) menemukan bahwa penggunaan komik digital secara signifikan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa SD.

Selain itu, penelitian Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD (Miranda & Dafit, 2024) membuktikan bahwa komik digital edukatif untuk membaca pemahaman siswa kelas V memenuhi kriteria validitas tinggi sehingga layak digunakan di sekolah dasar. Penelitian lainnya, Desain Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Sekolah Dasar, (I. Rahayu & Marwati, n.d.) menunjukkan bahwa komik digital berbasis nilai karakter bisa dirancang dengan baik dan memenuhi standar media pembelajaran. Kombinasi hasil- hasil penelitian ini menguatkan argumentasi bahwa komik digital bukan hanya media alternatif kreatif, tetapi juga media pembelajaran efektif baik dari segi kognitif maupun karakter afektif.

Dalam penelitian (Sarki & Padang, 2024) mengevaluasi efektivitas media komik digital sebagai alat pembelajaran PPKn di kelas IV SD. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi PPKn, khususnya nilai-nilai kerja sama dan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok. Temuan ini mendukung argumen bahwa media komik digital dapat digunakan sebagai sarana untuk menumbuhkan sikap sosial dan karakter siswa, termasuk kerja sama, sesuai dengan konteks penelitian ini di SD Negeri 133889 Tanjung Medan. penelitian (Anggreini, 2024) menunjukkan bahwa media komik digital secara signifikan meningkatkan literasi dan minat membaca siswa SD, sehingga media ini mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa lebih baik daripada media konvensional.

Berdasarkan observasi di lapangan di SD Negeri 133889 Tanjung Medan, pembelajaran PPKn kelas V saat ini masih menggunakan metode dan media konvensional: buku teks dan ceramah guru. Aktivitas kelompok maupun diskusi sering kali berjalan tidak efektif; siswa sering tampak pasif, hanya sedikit siswa aktif saat kelompok kerja, sedangkan mayoritas menunggu instruksi guru. Media pembelajaran kurang menarik dan tidak mendukung kolaborasi, sehingga interaksi antar siswa dalam proses belajar menjadi minim. Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam kerja sama kelompok dan kurangnya pengalaman belajar yang melibatkan interaksi sosial secara intens.

Pada tanggal 20 Desember 2025 peneliti melakukan observasi awal dan wawancara ringan dengan wali kelas berinisial Ibu D.W. yang menyampaikan bahwa sikap kerja sama siswa kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan masih belum berkembang secara optimal dalam pembelajaran PPKn. Hal tersebut terlihat dari

kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok serta kerja sama saat menyelesaikan tugas. Selain itu, hasil diskusi dengan dua siswa berinisial A.H. dan H.N. menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dirasakan kurang menarik karena penyajian materi masih bersifat teks. Guru juga menyampaikan bahwa sekolah belum memanfaatkan media pembelajaran digital yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media komik digital yang mampu menumbuhkan sikap kerja sama siswa melalui penyajian cerita bergambar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dasar teori, hasil penelitian terdahulu, dan fakta nyata di lapangan tersebut, maka penelitian ini mengusulkan solusi: yaitu mengembangkan media komik digital yang dirancang khusus untuk mata pelajaran PPKn di SD Negeri 133889 Tanjung Medan dengan fokus untuk menumbuhkan dan memperkuat sikap kerja sama siswa. Komik digital ini akan dirancang berisi cerita, ilustrasi, dialog, dan situasi pembelajaran yang memerlukan kolaborasi, saling membantu, dan tanggung jawab bersama sehingga siswa tidak hanya memahami materi PPKn, tetapi juga belajar bekerja sama dalam proses pembelajaran

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun idenifikasi masalah yang dapat disusun adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, sehingga pembelajaran PPKn masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa.
2. Kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan kelompok sehingga sikap kerja sama belum berkembang secara optimal.
3. Media yang digunakan belum mampu menumbuhkan motivasi dan ketertarikan siswa untuk belajar nilai-nilai kerja sama.
4. Siswa cenderung pasif dan menunggu instruksi guru tanpa melakukan diskusi atau pembagian tugas dalam kelompok.
5. Media komik digital belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran PPKn di SD Negeri 133889 Tanjung Medan sebagai sarana menanamkan nilai-nilai kerja sama.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan agar penelitian ini terfokus pada permasalahan utama. Adapun batasan masalah yang dilakukan dalam Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD di SD Negeri 133889 Tanjung Medan. Media yang dikembangkan difokuskan pada materi kerja sama dalam kehidupan sehari-hari

sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum yang berlaku.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media komik digital yang dikembangkan untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan?
2. Bagaimana validitas media komik digital yang dikembangkan untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan?
3. Bagaimana kepraktisan dan respon siswa terhadap penggunaan media komik digital dalam menumbuhkan sikap kerja sama pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media komik digital yang dapat menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan.
2. Untuk menguji validitas media komik digital dalam menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan.

3. Untuk mengetahui kepraktisan dan respon siswa terhadap penggunaan media komik digital yang dikembangkan dalam menumbuhkan sikap kerja

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran visual di sekolah dasar. Penelitian ini memperkaya kajian terkait efektivitas media komik digital dalam menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn.

Media komik digital sebagai salah satu bentuk media visual-naratif memiliki potensi mendukung pembelajaran aktif, menyenangkan, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media berbasis cerita visual dalam penguatan nilai-nilai karakter peserta didik, terutama nilai kerja sama dalam pembelajaran PPKn di jenjang sekolah dasar.

### **2. Secara Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi Siswa : Media komik digital dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn. digital juga membantu siswa memahami nilai kerja sama melalui cerita yang

menarik, visual yang jelas, dan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka sehingga lebih mudah diterapkan dalam aktivitas belajar maupun kehidupan sehari-hari.

- b. Bagi Guru : media ini menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Guru dapat menggunakan komik digital sebagai sarana memperkuat penyampaian materi PPKn, terutama nilai kerja sama, sekaligus meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam kelas.
- c. Bagi Sekolah : Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital yang kreatif dan sesuai perkembangan zaman. Sekolah dapat memanfaatkan media komik digital sebagai salah satu inovasi untuk mendukung kurikulum yang menekankan pembelajaran karakter.
- d. Bagi Peneliti Lain : Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran digital lain berbasis cerita visual. Penelitian lanjutan juga dapat menguji efektivitas komik digital pada mata pelajaran atau nilai karakter lainnya di tingkat sekolah dasar.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Berikut ini disajikan spesifikasi produk pengembangan media komik digital yang dirancang untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan. Tabel spesifikasi ini menjadi acuan bagi proses pengembangan, implementasi, serta evaluasi media pembelajaran.

**Tabel 1.1 Spesifikasi Produk**

No	Spesifikasi Produk	Keterangan
1.	Media pembelajaran berbentuk komik digital	Digunakan sebagai media bantu untuk menumbuhkan sikap kerja sama melalui alur cerita, tokoh, dan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa.
2.	Komik digital berformat gambar dan teks interaktif	Menampilkan dialog, ilustrasi, dan visual menarik yang memudahkan siswa memahami nilai kerja sama dalam konteks pembelajaran PPKn.
3.	Cerita memuat situasi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari	Setiap cerita menggambarkan konflik dan penyelesaian melalui kerja sama, seperti kerja kelompok, tolong-menolong, dan musyawarah.
4.	Materi terintegrasi dengan Kompetensi Dasar PPKn	Memuat nilai-nilai: kerja sama, tanggung jawab, toleransi, kesepakatan bersama, dan sikap saling menghargai sesuai muatan mata pelajaran PPKn kelas V.
5.	Penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami	Ilustrasi dibuat berwarna, ekspresif, dan sesuai usia siswa sehingga konsep kerja sama tampak nyata dan mudah ditiru dalam perilaku.
6.	Dikembangkan menggunakan platform desain digital	Proses pembuatan menggunakan aplikasi Canva, kemudian disusun menjadi komik digital dalam format PDF/flipbook.
7.	Produk ditujukan untuk peserta didik kelas V SD	Digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memahami nilai kerja sama, dan mempraktikkannya dalam kegiatan kelompok.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara etimologi, “media” berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” atau “pengantar”. Dalam pengertian yang lebih dalam, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi yang hendak disampaikan oleh sumber informasi. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Silmi & Hamid, 2021)

Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar (Mahnun, 2021)

Syawaluddin mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses

komunikasi yang berlangsung secara intens. Di dalamnya terjadi pertukaran pesan dari seorang penyampai (biasanya guru) kepada penerima, baik itu individu maupun kelompok (seperti siswa). Komunikasi inilah yang kemudian memunculkan hasil belajar, yang bisa terlihat dari perubahan perilaku dalam hal pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) (Syawaluddin, 2020)

Menurut Hasan media pembelajaran diartikan sebagai media yang mengandung informasi dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dalam kata lain merupakan media yang berisi informasi yang mencakup tujuan atau tujuan pembelajaran. Pembelajaran media sangat penting untuk membantu siswa mempertahankan konsep, keterampilan, dan keterampilan baru (Hasan et al., n.d.)

Media pembelajaran dapat melibatkan berbagai bentuk, seperti media cetak (buku, buletin, atau materi tulis), media audiovisual (presentasi, rekaman suara, atau video), serta media digital (aplikasi, platform online, atau multimedia interaktif). Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan retensi informasi (Umar 2024, n.d.)

Dari beberapa pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam proses penyampaian informasi, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna. Media, baik dalam bentuk cetak, audiovisual, maupun digital, berperan mempermudah komunikasi antara guru dan siswa sehingga

mendorong perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, retensi informasi, serta keterampilan siswa dalam proses belajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih visual, auditori, atau interaktif, sesuai dengan gaya belajar siswa. Media ini juga dapat membantu membangun konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, memperjelas informasi, dan merangsang minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan modern menunjukkan bahwa pendidik mengakui keberagaman cara belajar siswa dan berusaha menggunakan alat bantu yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran haruslah sesuai dengan konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Fadilah dkk., (2023) yaitu untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Dengan demikian, tujuan dari adanya media pembelajaran yaitu :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan;
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media

tertentu; Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik;

4. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran; dan
5. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Ani Daniyati dkk., (2023), mengemukakan tujuan media pembelajaran yaitu :

1. Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

### **c. Fungsi Pembelajaran**

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran (Misbahul et al., n.d.)

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan fungsi dalam pembelajaran salah satunya Menurut Ragasama 2020 dalam jurnal (Yudha, 2021) mengemukakan bahwa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar antara lain motivasi belajar akan lebih menyenangkan dan tidak bosan dalam pembelajaran.

selain itu anak-anak didik dapat memahami makna, lebih cepat menguasai materi pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran. dengan adanya metode mengajar yang bervariasi, pengajar tidak kehabisan tenaga saat melakukan pembelajaran.

Menurut Muhammad media pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dan siswa yaitu:

1. Guru dan siswa dapat mengembangkan pola pikir mereka
2. Guru akan lebih muda dalam menjelaskan materi pelajaran dan
3. tentunya tidak perlu menghabiskan banyak waktu, bagi siswa mereka akan lebih cepat memahami materi yang diajarkan oleh guru dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Wahid, 2018) ada 2 fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi AVA (Audiovisual Aids atau Teaching Aids): Fungsi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Bahasa secara alami bersifat abstrak, dan penggunaan alat bantu seperti gambar, model, atau benda nyata membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan lebih jelas. Dengan menggunakan media ini, guru dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Tanpa media tersebut, penjelasan guru cenderung akan bersifat sangat abstrak dan sulit dipahami.
2. Fungsi Komunikasi: Fungsi media dalam hal ini berperan sebagai perantara komunikasi antara pembuat media (komunikator atau sumber)

dan orang yang menerima (pembaca, penonton, pendengar). Orang yang menerima pesan dari media disebut sebagai penerima atau audiens. Dengan menggunakan media komunikasi, pesan atau informasi dapat disampaikan dengan lebih efektif kepada audiens, yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk memperjelas penyampaian materi, mengkonkretkan konsep yang abstrak, meningkatkan motivasi dan minat belajar, mempercepat pemahaman siswa, serta menjadi perantara komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efisien, menarik, dan bermakna.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton dalam (Bakara, 2023) mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

4. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
5. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
6. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran
7. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Yudha, (2021) beberapa manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain motivasi belajar peserta didik akan tumbuh dengan pembelajaran yang lebih menarik perhatian, memungkinkan peserta didik lebih memahami maknanya dan menguasai bahan pembelajaran serta dapat mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik juga tidak bosan dan selain itu guru tidak kehabisan tenaga dengan adanya metode mengajar yang bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan beraktivitas misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara dosen dan mahasiswa. Tujuannya membantu mahasiswa dapat belajar secara optimal. (Istiqla, 2020)

### **2.1.2 Media Komik**

#### **a. Pengertian Media Komik Digital**

Menurut Riwanto, (2021) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik

cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal pembuatan komik harus memiliki pesan yang harus tersampaikan, pada kasus penelitian ini muatan materi tentang energi menjadi pesan yang akan disampaikan.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan sesuatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Nurhayati, 2021) Manfaat komik dalam pembelajaran bisa menumbuhkan semangat peserta didik dalam keterampilan teknologi informasi.

Komik merupakan salah satu pilihan dalam upaya melakukan kegiatan komunikasi didalam dunia digital, yang isinya sebuah promosi dengan menggunakan media sosial. Ketertarikan masyarakat terhadap komik khususnya di Indonesia cukup besar, semua itu terlihat dari banyaknya impor komik yang datang ke Indonesia. Dalam Komik tersaji gambar yang menarik dengan kombinasi teks yang mudah untuk dipahami dan dimengerti. (Putri, 2021)

D. Ayu & Dwi, (2022) mengatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun untuk menghibur pembaca. Komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya.

Astutik et al., (2021) Menyatakan bahwa media komik digital merupakan transformasi teknologi yang asalnya dari bentuk cetakan diformat dalam bentuk

elektronik digital. Alasan dipilihnya media komik digital merupakan media yang memudahkan peserta didik dalam memahami gambar secara utuh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya dengan baik, dan dapat menceritakan isi cerita secara runtut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa media komik digital adalah bentuk komik yang disajikan dalam format elektronik dengan rangkaian gambar dan teks yang tersusun untuk menyampaikan pesan atau cerita secara visual. Media ini memadukan unsur ilustrasi dan narasi yang menarik, mudah dipahami, serta mendukung proses komunikasi dan pembelajaran karena mampu meningkatkan imajinasi, mempermudah pemahaman materi, dan membantu peserta didik menerima informasi secara runtut dan menyenangkan

#### **b. Jenis Komik**

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan satu cerita dalam urutan yang erat hubungannya. Dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik di ciptakan untuk kegiatan pembelajaran. Menurut Pratama (2022) jenis jenis komik berdasarkan bentuknya yaitu:

##### **1. Komik Strip**

Komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja, tetapi jika dilihat dari segi isi, komik strip telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Biasanya terdapat di majalah dan surat kabar.

## 2. Buku komik

Merupakan sebuah rangkaian komik yang memiliki ikatan dengan penerbit atau majalah dan menghadirkan karya-karya komik yang dinikmati secara utuh dan terbit secara rutin. Buku komik diciptakan dalam beberapa volume yang terdiri dari bagian-bagian topik cerita yang disebut dengan chapter.

## 3. Komik komplikasi

Sekumpulan dari berbagai judul komik dan beberapa komikus dengan style yang berbeda, namun disatukan dalam satu tema. tidak jarang juga ada penerbit yang memberi kebebasan komikus untuk menentukan tema sendiri.

## 4. Komik Web

Merupakan salah satu media yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Tampilan dari komik web memanfaatkan layout dan teknologi digital yang ada. Kelebihan dari komik web ini adalah tidak perlu disibukkan dengan proses produksi cetak karena dapat diakses dengan murah dan relatif cepat.

Senada dengan pendapat ahli di atas tentang jenis-jenis komik berdasarkan bentuknya, (Lelyani & Erman, 2021) berpendapat bahwa komik memiliki dua jenis jika dikategorikan berdasarkan fungsinya yaitu komik komersial dan komik pendidikan. Komik komersial bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan atau bahasa yang ada di kehidupan sehari-hari,

sedangkan komik pendidikan memiliki sifat informatif pada bagian isi/cerita. Komik pendidikan biasanya digunakan sebagai sumber belajar harus berisikan materi-materi keilmua.

Menurut Laksana dalam (Gunawanr, 2022) juga menjabarkan bahwa komik untuk pendidikan terbagi menjadi dua jenis yaitu komik strip dan komik buku. Komik strip ialah jenis komik yang berisikan sedikit panel bergambar seperti yang biasa ditemui di dalam majalah atau koran yang berisikan suatu kisah pendek, dan komik buku yang berbentuk buku dan menceritakan suatu kisah yang lebih panjang dan kompleks.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media visual yang menyajikan rangkaian gambar dan teks untuk membangun alur cerita, yang dapat hadir dalam berbagai bentuk dan fungsi, baik sebagai hiburan maupun sebagai sarana pendidikan. Keberagaman jenis komik mulai dari komik strip, buku komik, komik komplikasi, hingga komik web menunjukkan bahwa komik memiliki fleksibilitas tinggi dalam penyajian cerita, sementara komik pendidikan secara khusus dirancang untuk menyampaikan materi informatif sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif.

### **c. Unsur-unsur Media Komik Digital**

Komik memiliki unsur-unsur yang didalamnya terdiri dari, tipografi, layout dan warna. Selain itu, salah satu unsur penting dalam komik adalah karakter, yang dimana karakter menjadi daya tarik utama dari komik itu sendiri. Biasanya karakter yang terdapat didalam sebuah komik mempunyai ciri khas nya sendiri dari masing masing

pencipta komik tersebut. Hal ini menjadi suatu hal yang penting disamping alur cerita komik itu sendiri. Penyajian karakter dalam komik juga harus menyesuaikan penafsiran dari alur cerita itu sendiri, yang artinya dimana si pencipta komik itu harus menyesuaikan penggambaran tokoh karakter di dalam komik ciptaannya (Tarnama et al., n.d.)

Menurut Scott McCloud melalui bukunya yang berjudul “Understanding Comics” dalam jurnal (Buntaran, 2020) komik merupakan seni sekuensial. Ketika ada dua buah gambar atau lebih yang memiliki hubungan cerita, maka karya itu sudah dapat disebut sebagai komik.

Sejalan dengan pendapat ahli di atas (Lelyani & Erman, 2021) mengungkapkan bahwa komik memiliki unsur yang dibagi dalam 3 bagian yaitu bagian depan, bagian akhir, dan bagian isi. Bagian depan atau Sampul depan komik berisi unsur judul cerita, credits, dan Indicia. Bagian akhir berisikan ringkasan cerita yang dapat menggambarkan isi komik secara umum kepada pembaca. Bagian isi terdiri dari unsur panel, narasi, balon kata dan efek suara. Bagian isi yang lainnya adalah Gutter dan Splash page. Selain itu, (Pd et al., n.d.) juga berpendapat ada beberapa unsur dalam komik, antara lain:

1. Sampul komik yang di dalamnya tercantum nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, dan nomor jilid komik.
2. Halaman isi berisi: panel (tertutup atau terbuka), narasi, balon kata dan efek suara.
3. Double-spread page, yang biasa berisi penuh variasi panel-panel dan

ditampilkan khusus agar pembaca bisa terbawa ke dalam susana cerita yang disajikan. Berdasarkan unsur-unsur yang ada dalam komik, menjadikan

4. Komik memiliki tampilan yang menarik, sehingga dapat digunakan dalam mendukung proses belajar terutama bagi siswa Sekolah Dasar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media visual yang dibangun dari berbagai unsur penting seperti tipografi, layout, warna, karakter, serta rangkaian panel yang disusun secara sekuensial untuk membentuk alur cerita. Penyajian karakter yang sesuai dengan jalan cerita membantu pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan. Komik juga memiliki struktur lengkap mulai dari sampul, bagian isi yang berisi panel, narasi, balon kata, efek suara, hingga elemen visual seperti gutter dan splash page yang memperkuat pengalaman membaca. Kelengkapan unsur-unsur ini menjadikan komik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan efektif sebagai media pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang membutuhkan materi yang mudah dipahami dan menyenangkan.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital**

Komik digital juga mempunyai kelebihan maupun kekurangan apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki komik merupakan sebuah keuntungan apabila di gunakan dalam dunia pendidikan. Adapun kelebihan komik digital ini jika digunakan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa dapat belajar melalui visual (gambar). Dimana media dengan memiliki unsur visual mampu menyampaikan materi pembelajaran menjadi

lebih jelas dan mudah dicerna karena siswa menjadi tidak berpikir abstrak. Mampu menggambarkan kejadian-kejadian dalam waktu yang singkat, informasi yang disampaikan cepat dan mudah, mengembangkan pikiran dan partisipasi siswa, mampu mengembangkan imajinasi siswa. Penyampaian materi memiliki alur cerita yang runtut sehingga mudah untuk dipahami dan diingat oleh siswa (Megantari et al., 2021)

Selain itu, kelebihan komik digital adalah mampu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (S. Ayu et al., 2021). Dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran, siswa akan mudah memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut tidak lepas dari adanya gambar-gambar dalam komik, selain itu terdapat pula teks penjelasan yang dituliskan dalam sebuah percakapan antar tokoh dalam komik tersebut serta penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, yang mampu membuat pembaca untuk terus membaca hingga akhir. Mampu mengefektifkan waktu pembelajaran. Mampu memancing kreativitas siswa. Melatih guru agar kreatif dalam merancang suatu pembelajaran (Wahyuniari et al., 2023).

Selain kelebihanannya, komik sebagai media visual juga memiliki kekurangan atau kelemahan apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut (Maghfiroh, 2023) salah satu kelemahan komik apabila digunakan dalam pembelajaran membutuhkan waktu yang panjang dan biaya yang cukup mahal dalam proses pembuatannya, selain itu dibutuhkan pula keterampilan khusus dalam mendesainnya.

Dalam pembuatan media komik diperlukan keahlian yang khusus dalam mendesainnya, karena di dalam komik terdapat banyak sekali elemen visual dan elemen non visual yang harus digabungkan serta dikembangkan semenarik mungkin. Setiap media pembelajaran tentu memiliki keunggulan dan kelemahannya masing-masing, hal tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran mana yang akan digunakan. Selain itu (F.R.Dewi & Setyaningtyas, 2022) juga menerangkan media komik interaktif digital memiliki kelemahan yaitu media hanya bisa diakses melalui laptop, komputer, dan handphone.

Dari pendapat di atas terlihat jelas bahwa komik interaktif digital memiliki kelebihan serta kekurangan dalam konteks pembelajaran. Kelebihannya meliputi peningkatan minat siswa, penyampaian materi yang lebih jelas melalui unsur audio dan visual, serta kemampuan untuk menggambarkan konsep abstrak dengan cara yang menarik. Namun, terdapat juga kekurangan, seperti biaya dan waktu produksi yang tinggi, kebutuhan akan keterampilan desain yang khusus, serta ketidakcocokan gaya belajar visual bagi sebagian siswa.

### **2.1.3 Menumbuhkan Sikap Kerja Sama**

#### **a. Definisi Sikap Kerja Sama**

Kerja sama adalah istilah yang sangat umum dan familiar bagi kita. Kata "kerja sama" terdiri dari kata kerja dan sama, yang bermakna bekerja bersama untuk melakukan sesuatu dan menggapai tujuan. Kerja sama terbentuk ketika dua orang atau lebih bekerja bersama guna menggapai sebuah kegiatan atau tujuan yang ingin mereka gapai. (Shholeh, 2021)

Kerja sama merupakan bentuk proses sosial yang memiliki aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Kerja sama berarti bekerja dengan bersama-sama untuk mencapai tujuan. Kerja sama melibatkan pembagian tugas sehingga setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan sesuai pembagian tugas yang merupakan tanggung jawabnya demi mencapai tujuan bersama. (Cahyaningtyas et al., 2022)

Sikap kerja sama merupakan kegiatan yang sengaja diciptakan dalam pembelajaran untuk menanamkan, melatih dan mengembangkan sikap kerja sama peserta didik dengan harapan mencetak peserta didik yang memiliki sikap kerja sama positif dalam mencapai kesuksesan, tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitif. Kerja sama positif berarti interaksi yang dilakukan dua orang atau lebih, saling menguntungkan untuk mencapai tujuan bersama, dan tanpa ada yang merasa dirugikan. Penanaman sikap kerja sama dapat dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, atau masyarakat. (Zahra, 2022)

Pengertian kerja sama menjelaskan bahwa kerjasama meningkatkan motivasi siswa, mereka lebih semangat belajar karenadapat mewujudkan dirinya, ketika motivasi berkembang dan motivasi tumbuh secara internal maka memberikan kekuatan yang menambahkan tujuan tentang tujuan pembelajaran.(Purnami, 2025)

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa sikap kerja sama adalah kemampuan individu untuk bekerja bersama orang lain secara aktif, saling membantu, saling memahami, dan berbagi tanggung jawab dalam mencapai tujuan bersama. Sikap ini

terbentuk melalui interaksi sosial yang positif, di mana setiap anggota kelompok berkontribusi sesuai peran masing-masing tanpa merugikan pihak lain. Sikap kerja sama juga merupakan nilai karakter yang perlu ditanamkan, dilatih, dan dikembangkan dalam berbagai lingkungan baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat karena berperan penting dalam meningkatkan motivasi, semangat belajar, serta keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **b. Tujuan Menumbuhkan Sikap Kerja Sama**

Tujuan dari menumbuhkan sikap kerja sama adalah meningkatkan komunikasi dan kepercayaan antar anggota. Sikap saling percaya serta kemampuan berkomunikasi dengan baik membuat proses kerja lebih lancar dan mengurangi konflik internal. Studi dalam Jurnal Mudabbir menegaskan bahwa kerja sama yang dibangun atas dasar komunikasi terbuka dapat menciptakan hubungan sosial yang lebih harmonis di lingkungan pembelajaran maupun organisasi. (Agustina, 2023)

Selain itu, menumbuhkan kerja sama bertujuan untuk membangun komitmen dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan kelompok. Ketika setiap anggota memahami bahwa keberhasilan kelompok adalah tanggung jawab kolektif, maka semangat bekerja akan meningkat dan tujuan lebih mudah dicapai. Penelitian oleh Maeswara Journal menunjukkan bahwa kerja sama tim berpengaruh positif terhadap peningkatan komitmen serta kinerja anggota (Saifuddin et al., 2023)

Tujuan lainnya adalah menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan psikologis anggota kelompok. Kerja sama yang baik membantu menciptakan suasana positif, mengurangi stres, dan memberikan rasa dihargai. Artikel dari Neliti

menyatakan bahwa kerja sama tim yang sehat mampu meningkatkan rasa kebersamaan sehingga anggota merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam bekerja. (Setiyanti, 2021)

Jadi dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media visual yang tersusun dari berbagai unsur penting seperti karakter, warna, tipografi, panel, balon kata, serta alur cerita yang membentuk hubungan sekuensial. Setiap unsur memiliki peran dalam membantu pembaca memahami jalannya cerita secara lebih jelas dan menarik. Struktur komik yang terdiri dari sampul, isi, hingga penyajian panel yang variatif menjadikan komik tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Karena tampilannya yang menarik dan mudah dipahami, komik sangat relevan digunakan untuk mendukung proses belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat naratif maupun nilai-nilai karakter.

### **c. Indikator Sikap Kerja Sama**

Indikator sikap kerja sama dalam penelitian ini disusun berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu. Menurut (Hakim 2022), keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran mencakup kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, serta berinteraksi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Kerja sama tidak hanya dilihat dari keterlibatan siswa dalam kelompok, tetapi juga dari bagaimana siswa mampu menyampaikan pendapat, menghargai orang lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas bersama.

Adapun Indikator sikap kerja sama berikut yang disusun untuk mendukung

pengembangan media komik digital pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD 133889. Indikator ini menjadi acuan dalam mengukur perubahan perilaku siswa setelah menggunakan media komik digital, khususnya dalam aspek kerja sama selama kegiatan pembelajaran maupun aktivitas kelompok

**Tabel 2.1 Indikator Sikap Kerja Sama**

No	Aspek sikap kerja sama	Indikator
1.	Partisipasi dalam kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berperan aktif dalam kegiatan kelompok</li> <li>2. Mengemukakan pendapat saat diskusi</li> <li>3. Mengambil inisiatif dalam tugas kelompok</li> </ol>
2.	Komunikasi positif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan pendapat teman</li> <li>2. Menyampaikan pendapat dengan bahasa sopan</li> <li>3. Menanggapi pendapat teman secara baik</li> </ol>
3.	Tanggung jawab bersama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu</li> <li>2. Menjalankan tugas sesuai peran</li> <li>3. Tetap terlibat hingga tugas selesai</li> </ol>
4.	Saling menghargai dan toleransi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghargai pendapat yang berbeda</li> <li>2. Tidak memaksakan kehendak</li> <li>3. Menerima kritik dan masukan</li> </ol>

(Hakim 2022)

#### 2.1.4 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Laurentius Ni, (2021) menjelaskan mata pelajaran PPKn sebagai salah satu mata pelajaran yang berdampak pembelajaran (*instructional effect*) sekaligus berdampak pengiring (*nurturant effect*). Dengan demikian padamata pelajaran PPKn, nilai-nilai karakter tertentu, khususnya nilai-nilai utama selain wajib diintegrasikan dalam pembelajaran, juga wajib diukur dan dinilai, baik dalam

penilaian formatif maupun penilaian sumatif

Saputra & Nofrida, (2022) menjelaskan bahwa mata pelajaran seperti PPKn adalah mata pelajaran yang memiliki fokus bagi peserta didik agar mereka mampu memahami dan mampu melaksanakan hak serta kewajiban sebagai warga negara Indonesia dengan memiliki sifat terampil, berkarakter baik dan cerdas. Kemudian setia kepada bangsa dan negara Indonesia dan memiliki kebiasaan berpikir serta bertindak sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 dan Pancasila

Fokus utama dalam pembelajaran PPKn adalah menanamkan pengetahuan serta keterampilan kewarganegaraan terkait persoalan sosial dan kehidupan bermasyarakat. PPKn dipandang sebagai bidang kajian yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan pembelajaran yang sarat dengan nilai-nilai. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana untuk mempelajari hak dan kewajiban sebagai warga negara. Mata pelajaran ini berfokus pada pembentukan pemahaman kewarganegaraan melalui pendidikan nilai dan moral, dengan tujuan membentuk peserta didik agar berkarakter, berkepribadian, serta menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*). (Fitriana et al., 2025)

Sinaga et al., (2021) menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memiliki salah satu tujuan sebagai pendidikan yang menerapkan nilai dalam proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan nasional PKn pada dasarnya merupakan sarana membangun moral dan karakter. PKn juga merupakan wahana sosial-pedagogis pencerdasan kehidupan anak bangsa. Hal ini

sejalan dengan konsepsi fungsi pendidikan nasional dalam membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan membangun dan membentuk karakter siswanya. Pendidikan kewarganegaraan berakar pada kata Latin “civicus”, yang berarti “warga negara” di Yunani kuno. Pemahaman tentang kewarganegaraan inilah yang kemudian dipandang sebagai awal mula “pendidikan kewarganegaraan”. Pendidikan kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar mempunyai andil dalam mendidik karakter bangsa yang berkualitas (Wati & Anggriani, 2024)

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran PPKn adalah proses pendidikan yang dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, dan bertanggung jawab melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila, pengembangan moral, pengetahuan kewarganegaraan, serta pembiasaan sikap dan tindakan yang sesuai dengan aturan dan kehidupan sosial bermasyarakat. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan instructional effect berupa penguasaan pengetahuan dan keterampilan kewarganegaraan, tetapi juga nurturant effect berupa penanaman nilai karakter, moral, dan kebiasaan berpikir serta bertindak sebagai warga negara yang baik.

### **2.1.5 Teori Pembelajaran**

Beberapa aliran filsafat pendidikan memiliki keterkaitan dengan penggunaan

media komik digital dalam menumbuhkan sikap kerja sama siswa. Aliran-aliran ini memberikan dasar filosofis yang menjelaskan bagaimana siswa belajar melalui pengalaman, interaksi sosial, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran PPKn sejalan dengan pandangan filsafat pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran bermakna, kontekstual, serta penyampaian nilai-nilai sosial melalui aktivitas dan cerita visual yang dekat dengan kehidupan siswa. Adapun penjelasan aliran filsafat yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa yaitu:

### **1. Progresivisme**

Aliran Progresivisme menekankan bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa melalui pengalaman nyata, aktivitas, dan pemecahan masalah. Pandangan ini selaras dengan penggunaan media komik digital karena komik mampu menghadirkan situasi belajar yang kontekstual, menarik, dan memfasilitasi interaksi antarsiswa. Melalui cerita dan tokoh di dalam komik, siswa diajak untuk berdiskusi, memecahkan masalah secara kolaboratif, dan menerapkan nilai kerja sama dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Progresivisme, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Pemikiran Filsafat Progresivisme John Dewey dalam Pendidikan, menegaskan bahwa media pembelajaran harus mengaktifkan peserta didik dan menghubungkan materi dengan pengalaman mereka (Afriliany et al., 2024). Referensi ini sejalan dengan pendidikan PPKn

yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam memahami nilai kerja sama.

## **2. Konstruktivisme**

Konstruktivisme berpandangan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, pengalaman langsung, dan aktivitas bermakna. Media komik digital sangat sesuai dengan filosofi ini karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk menginterpretasi cerita, memahami konflik, kemudian membangun makna melalui diskusi dan kerja kelompok. Dalam pembelajaran PPKn, konstruktivisme menekankan bahwa nilai-nilai sosial seperti kerja sama tidak cukup diajarkan secara teoritis, tetapi harus dikonstruksi melalui pengalaman sosial yang ditampilkan dalam cerita. Hal ini didukung oleh artikel Aliran-Aliran Filsafat Pendidikan dan Implementasinya dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan yang menjelaskan bahwa konstruktivisme menekankan pembelajaran berdasarkan pengalaman dan pemaknaan langsung oleh siswa. Dengan demikian, komik digital menjadi media yang sangat cocok untuk membantu siswa membangun pemahaman mengenai sikap kerja sama. (Nursikin & Pascasarjana, 2021)

## **3. Humanisme**

Humanisme menekankan pengembangan potensi siswa secara menyeluruh, termasuk aspek sosial, emosional, moral, dan kognitif. Media komik digital mendukung prinsip humanisme karena mampu

menyajikan cerita yang mengandung nilai empati, toleransi, dan saling menghormati, yang merupakan bagian dari sikap kerja sama dalam PPKn. Cerita yang menggambarkan situasi sosial membantu siswa memahami makna bekerja sama dan menghargai orang lain. Artikel Metode dalam Pembelajaran Tematik menjelaskan bahwa humanisme memandang siswa sebagai individu yang memiliki kebutuhan psikologis dan sosial yang harus dipenuhi melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Magdalena et al., n.d.). Dengan demikian, komik digital menjadi media yang tepat untuk menanamkan nilai kerja sama melalui pendekatan yang humanis dan ramah terhadap perkembangan siswa SD.

Berdasarkan tiga aliran filsafat pendidikan yang dibahas, dapat disimpulkan bahwa media komik digital memiliki landasan teoritis yang kuat untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn. Progresivisme menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan pengalaman bermakna, yang selaras dengan karakter komik digital yang menyajikan cerita dekat dengan kehidupan siswa dan mendorong keterlibatan kolaboratif. Konstruktivisme menegaskan bahwa nilai seperti kerja sama terbentuk melalui interaksi dan proses membangun makna, dan hal ini tercermin dalam visual, dialog, serta alur cerita komik digital yang memungkinkan siswa menafsirkan pesan moral secara mandiri. Humanisme menambahkan bahwa pembelajaran harus memperhatikan perkembangan sosial dan emosional, sehingga komik digital yang memuat nilai empati, saling menghargai, dan kerja sama sangat mendukung

pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, ketiga aliran filsafat tersebut memberikan dasar bahwa penggunaan komik digital merupakan media yang tepat dan relevan untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa kelas V di SD Negeri 133889.

## 2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik, variabel, objek, maupun metode penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian relevan digunakan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat landasan teori, memperjelas posisi penelitian, serta membantu peneliti dalam memahami perkembangan kajian yang telah ada sebelumnya. Melalui penelitian

relevan, peneliti dapat mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, menemukan celah penelitian (research gap), serta menghindari terjadinya pengulangan penelitian yang sama. Selain itu, penelitian relevan juga berperan penting dalam menyusun kerangka berpikir dan menentukan arah penelitian agar memiliki dasar ilmiah yang kuat.

**Tabel 2.2 Penelitian Relevan**

No	Peneliti / Tahun (Sumber)	Persamaan	Perbedaan
1.	The Role- Playing Type of Cooperative Learning Model Assisted by Digital Comic Media (Markandeya et al., 2025)	Sama-sama menggunakan komik digital dan menekankan aspek sosial/kerjasama Siswa	Penelitian ini kelas IV SD; fokus “sikap sosial” umum, tidak spesifik “kerja sama siswa” saja

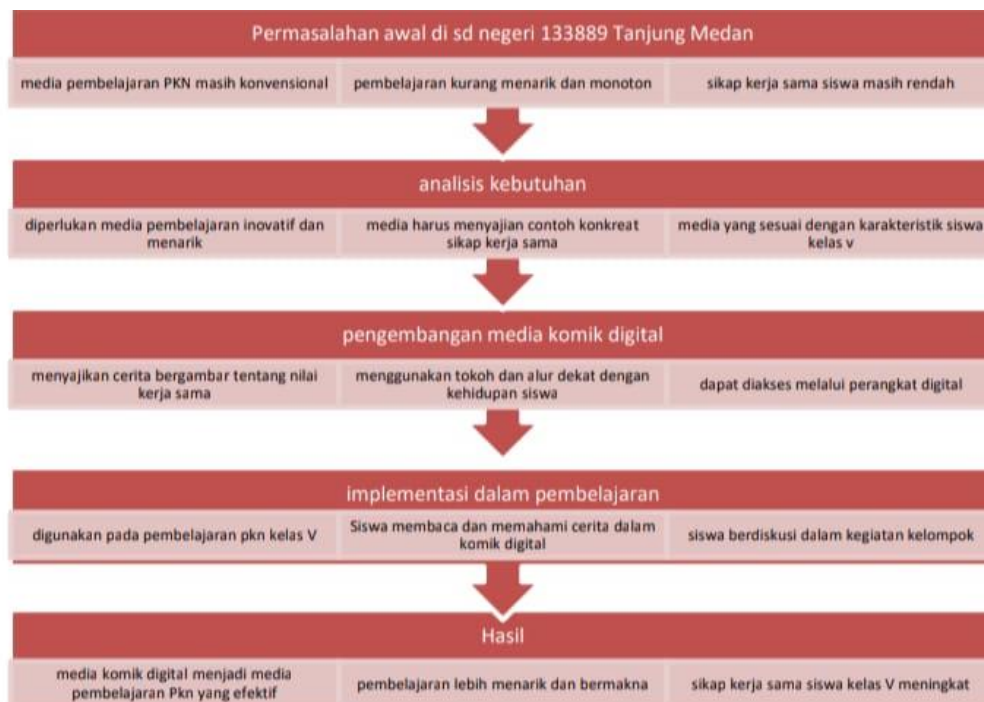
2.	Development of Digital Comic Media Based on Problem- Based Learning (PBL) Model in Pancasila Education (Sarki & Padang, 2024)	Sama dalam penggunaan komik digital dan konteks PPKn/ Pancasila	Fokus lebih ke proses PBL dan pemahaman materi; belum eksplisit mengukur kerja sama kelompok
3.	Development of Characterized Digital Comics for Junior High School Students in Social Studies Learning (Maftuh et al., 2023)	Relevan dari sisi media digital + pelajaran sosialmendekati PPKn/IPS	Target siswa SMP; bukan SD, dan fokus pada hasil akademik/materi, bukan aspek sikap social
4.	The Use of Project- Based Digital Comics on Social Science Content to Improve Learning Outcomes Students of 5th Grade Elementary School Students (Ulandari & Sujana, 2022)	Sama: kelas V SD, materi sosial mendekati PPKn & usia target Anda	Fokus pada hasil belajar materi, bukan eksplisit perilaku kerja sama / sikap social
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan (SD) (Kustianingsari et al.,n.d.)	Menunjukkan bahwa komik digital efektif sebagai media pembelajaran di SD	Fokus pada literasi/materi bahasa, bukan aspek sosial atau kerja sama
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pembelajaran IPS Terhadap Minat Belajar Siswa SMP (Khotimah & Prastiyono, 2023)	Relevan sebagai bukti bahwa komik digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa	Jenjang SMP, dan fokus pada minat belajar,bukan langsung pada aspek sosial/kerja sama
7.	Media Komik Berbasis Literasi Sains Terintegrasi Karakter Islami Untuk Siswa Sekolah Dasar (Handayani, 2021)	Relevan dalam penggunaan komik digital & aspek karakter/ moral siswa mendekati sikap sosial	Fokus pada karakter & literasi sains; aspek kerja sama harus dimaknai sebagai bagian karakter umum
8.	Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA (Siklus Air) Kelas V SD (Hasanah,Irianto, Aljamaliah, 2012) Jurnal Unimed	Mirip dalam hal media (komik digital) dan jenjang SD kelas V	Fokus pada materi IPA, bukan aspek sosial/kerja sama; komik digital dengan audio visual

Berdasarkan penelitian relevan di atas, maka penelitian ini memiliki posisi yang strategis karena sebagian besar penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta nilai-nilai sosial siswa. Namun, mayoritas penelitian tersebut belum berfokus secara khusus pada mata pelajaran PPKn, terutama dalam pengembangan sikap kerja sama sebagai salah satu nilai karakter penting di sekolah dasar.

Selain itu, masih jarang ditemukan penelitian yang mengembangkan komik digital secara terarah untuk digunakan pada siswa kelas V SD dengan konteks pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, penelitian ini menempati ruang baru dalam inovasi media pembelajaran, yakni mengembangkan media komik digital yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga dirancang khusus untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada pembelajaran PPKn di SD Negeri 133889 Tanjung Medan.

### 2.3 Kerangka Pikir

Berdasarkan penelitian yang relevan, peneliti menyusun kerangka pikir tentang pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, serta nilai-nilai sosial siswa. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus memanfaatkan komik digital sebagai media untuk menumbuhkan sikap kerja sama dalam konteks pembelajaran PPKn. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka pikir sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **PROSEDUR PENELITIAN**

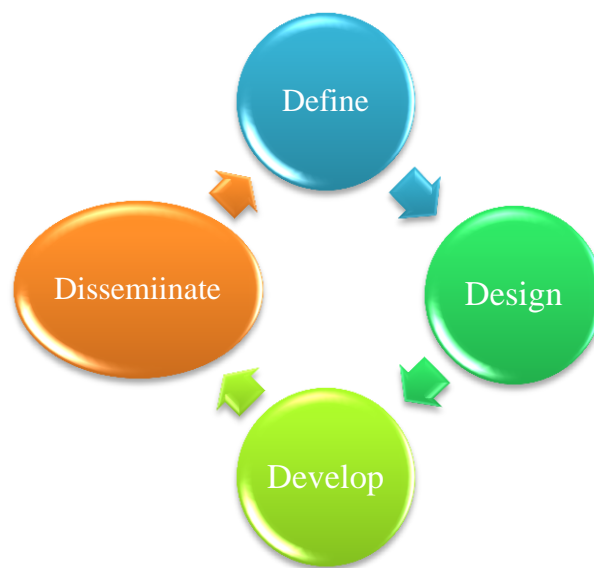
#### **3.1 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) adalah pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang spesifik sekaligus menguji tingkat efektivitasnya dalam penggunaannya. Metode R&d tidak hanya berfokus pada penciptaan produk baru, tetapi juga mencakup pengembangan atau penyempurnaan produk yang sudah ada agar lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dari suatu pokok bahasan tertentu (Muqdamien, 2021). Dengan menggunakan metode R&D, peneliti dapat memastikan bahwa produk yang dihasilkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Model 4D (Four-D Model) adalah salah satu pendekatan sistematis dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel pada tahun 1974. Model ini dirancang untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif melalui empat tahapan utama: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Dalam konteks pendidikan, model ini banyak digunakan untuk mengembangkan berbagai media dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran. (A. Rahayu, 2025)

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang memfokuskan pada

Pengembangan Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas V di SD 133889 Tanjung Medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (Research & Development/R&D) dengan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) (Biologi et al., 2024), yang dapat dijabarkan pada bagan berikut:



**Gambar 3.1** Prosedur Pengembangan Model 4D

### 3.1.1 Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define adalah tahap awal untuk menetapkan syarat yang diperlukan dalam proses pengembangan pembelajaran. Pada tahap ini mempunyai 4 tahapan yaitu: analisis awal-akhir (front-end), analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

#### a. Define (*Analysis*)

Tahap define merupakan tahap awal dalam proses pengembangan media

pembelajaran untuk menetapkan kebutuhan dan syarat yang harus dipenuhi. Pada tahap ini terdapat empat kegiatan utama, yaitu: analisis awal-akhir (front-end), analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran

#### **b. Analisis Konsep**

Analisis konsep dilakukan dengan meninjau materi PPKn yang diajarkan guru, khususnya subtopik yang relevan dengan pengembangan sikap kerja sama. Peneliti merancang konsep komik digital yang menyajikan cerita dan aktivitas pembelajaran yang menekankan kerja sama, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai kebersamaan secara kontekstual.

#### **c. Analisis Tugas**

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Peneliti menganalisis tujuan pembelajaran PPKn dan tugas-tugas yang biasa diberikan guru, kemudian merancang tugas-tugas yang disisipkan dalam media komik digital. Diharapkan, melalui tugas-tugas ini, siswa mampu berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif sesuai dengan kompetensi yang ditargetkan

#### **d. Perumusan Tujuan**

Perumusan tujuan dilakukan untuk merangkum seluruh hasil analisis sebelumnya. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah siswa dapat

mengembangkan sikap kerja sama melalui penggunaan media komik digital dalam pembelajaran PPKn. Media yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar yang menuntut kolaborasi.

### **3.1.2 Tahap Design (Perancangan)**

Tahap Design merupakan tahap pembuatan sketsa dan konsep produk yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap tersebut peneliti merancang sebuah sketsa dan konsep untuk dapat menjadikan media komik menjadi media pembelajaran yang menyenangkan seperti halnya diberikan sketsa dan konsep yang menarik. Setelah sketsa dan konsep telah diterima oleh dosen pembimbing dengan masukan supaya media yang dihasilkan dapat digunakan dengan waktu jangka panjang. Setelah menyelesaikan tahap perancangan maka dilanjutkan tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan.

### **3.1.3 Tahap Development (Pengembangan)**

Tahap Development adalah desain awal komik pembelajaran dengan melakukan validasi pada design komik yaitu masukan atau hasil validasi bahasa pada prosedur penggunaan media komik yang dibuat, masukan atau hasil validasi ahli materi tentang materi atau bahan ajar pada media komik tersebut sudah sesuai atau belum, hasil dari validasi ahli media terhadap pengembangan komik pembelajaran. Pada tahap pengembangan peneliti akan memberikan sebuah angket kepada validator para ahli untuk dapat diisi dan dapat dijadikan pacuan dalam kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi media terdiri dari

validasi materi dan validasi media pada produk yang akan dikembangkan guna mengetahui keefektidan, kelayakan pada komik tersebut. Setelah mendapatkan presentase kelayakan dari para ahli maka dilanjutkan pada tahap penyebaran.

#### **3.1.4 Tahap disseminate (penyebaran)**

Tahap Disseminate dalam model 4D aslinya bertujuan untuk menyebarkan produk ke cakupan yang lebih luas, baik melalui implementasi di beberapa sekolah, publikasi, maupun distribusi produk secara resmi. Namun, dalam penelitian ini tahap Disseminate tidak dilaksanakan sepenuhnya. Penelitian dibatasi hanya sampai pada tahap Develop karena keterbatasan waktu penelitian, cakupan sekolah yang sempit, serta fokus penelitian yang lebih diarahkan pada pengembangan dan uji coba awal produk, bukan penyebaran skala luas. Selain itu, fungsi utama R&D dalam konteks penelitian akademik tingkat sarjana adalah menghasilkan produk yang valid dan praktis terlebih dahulu sebelum disebarluaskan secara luas.

Dengan demikian, penelitian ini hanya mengadaptasi tiga tahap model 4D, yaitu Define, Design, dan Develop, sebagai batasan kerja dalam pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889. Adaptasi ini tetap memenuhi karakteristik penelitian pengembangan karena mencakup identifikasi kebutuhan, perancangan media, pembuatan produk awal komik digital, validasi ahli, revisi, serta uji coba terbatas yang diperlukan untuk menentukan kelayakan media sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

## **3.2 Tahap penelitian**

### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 133889 yang berlokasi Jalan M.T. Haryono, Selat Tanjung, Medan Kec. Datuk Bandar Timur, Kota Tanjung Balai, Sumatera Utara.

### **3.2.2 Sumber Data Penelitian**

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah sumber data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya, tanpa menggunakan perantara lainnya. Data primer secara umum dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pada data primer ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan sebuah angket yang akan dibagikan kepada responden. Angket merupakan instrumen pengumpulan data untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket yaitu angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh tiga para ahli yaitu ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi. Sedangkan untuk angket kepraktisan yaitu dilakukan oleh responden yaitu angket respon guru dan angket respon siswa.

## **b. Data Skunder**

Data sekunder adalah sejumlah data yang dikumpulkan secara tidak langsung melalui media perantara dan melalui catatan guru kelas. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumentasi. Penulis memperoleh data ini dengan cara melakukan permohonan izin untuk bukti-bukti dari buku absen dan buku penilaian siswa setiap harinya.

### **3.2.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen angket digunakan peneliti sebagai dasar penilaian produk media pembelajaran komik. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Adilah & Minsih, 2022). Instrumen angket digunakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik di kelas V SD 133889. Pernyataan dalam lembar kuesioner dibuat untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti layak digunakan, sehingga instrumen harus di uji terlebih dahulu

#### **1. Instrumen Kevalidan**

Menurut Arikunto dalam (Gusdiana, 2021) validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi sebaliknya instrumen kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk memastikan kevalidan media komik yang akan dihasilkan, analisis validasi menggunakan alat bantu berupa lembar validasi.

**a) Instrumen Wawancara Guru**

Digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran PPKn, kondisi sikap kerja sama peserta didik, kebutuhan guru terhadap media pembelajaran, serta kendala yang ditemui selama proses pembelajaran. Instrumen berupa daftar pertanyaan terstruktur dan semi-terstruktur

**b) Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi**

Adapun fungsi dari validasi ahli materi adalah untuk melihat kelayakan isi materi pada media pembelajaran komik interaktif digital pada materi pecahan yang telah diselesaikan oleh peneliti, dan untuk mengukur apakah materi yang disampaikan dalam media pembelajaran komik interaktif digital valid atau tidaknya. Untuk itu penting dilakukan validasi ahli materi untuk mendapatkan saran atau masukan dari validator materi untuk mengembangkan materi pecahan. Adapun kisi kisi instrumen validasi ahli materi dapat ditinjau dari aspek pertimbangan isi, dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Kelayakan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum.	1
	Materi memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif,afektif dan psikomotorik siswa sekolah dasar	1

	Materi mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan menyelesaikan masalah sesuai konteks kehidupan sehari-hari	1
	Penyusunan materi memuat aspek interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran seperti diskusi dan tanya jawab	1
Kelayakan Isi	Isi materi memiliki kebenaran ilmiah yang terjamin dan dapat dipertanggungjawabkan	1
	Isi materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari	
	Isi materi dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa	1
Kemutakhiran Isi	Materi yang disajikan dalam komik sudah sesuai dengan perkembangan dalam bidang PPKn, khususnya terkait menumbuhkan sikap kerja sama	1
	Materi memperhatikan isu-isu terbaru seperti lingkungan, dan teknologi yang relevan bagi siswa sekolah dasar	1
	Pembaruan konten dilakukan secara berkala untuk menjaga relevansi materi dengan kebutuhan zaman	1
Jumlah		10

(Nurhamidah et al., 2021)

### c) Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain

Instrumen validasi ahli desain untuk mengukur kesesuaian desain pada media pembelajaran komik digital pada materi Kerja Sama pelajaran PPKn yang telah dikembangkan. Dengan menerima masukan dan saran dari validator untuk perkembangan desain media yang lebih baik pada media pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli desain sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain**

<b>Indikator</b>	<b>Pernnyataan</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Komponen	Tata Letak (Layout): Menyusun teks, gambar, dan ruang kosong dengan rapi agar mudah dipahami.	1
	Tipe Huruf (Tipografi): Memilih jenis huruf yang mudah dibaca dan ukuran yang pas agar nyaman dibaca siswa.	1
	Warna: Menggunakan warna yang menarik dan tidak mengganggu agar mudah dibaca dan dipahami siswa.	1
	Gambar dan Grafik: Menambahkan gambar atau grafik untuk membantu menjelaskan materi dan membuat belajar lebih menyenangkan.	1
	Ikon dan Simbol: Menggunakan gambar kecil (ikon) yang memudahkan siswa untuk memahami ide atau informasi.	1
Prinsip	Keseimbangan: Menjaga tampilan agar tidak terlalu ramai atau kosong, sehingga mudah dilihat dan dipahami.	1
	Kesederhanaan: Menyederhanakan desain agar tidak terlalu rumit, sehingga siswa bisa fokus pada materi pembelajaran.	1
	Fungsionalitas: Desain harus memudahkan siswa untuk memahami dan menggunakan perangkat pembelajaran dengan mudah.	1
	Keterpaduan: Semua bagian desain bekerja bersama-sama dengan baik untuk mendukung materi	1
	Kontras ; menggunakan perbedaan warna atau ukuran yang cukup jelas agar informasi yang penting mudah terlihat	1
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>

(Nugroho,2021)

#### d) Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur kesesuaian bahasa yang baku dan tidak baku dalam penggunaan kalimat pada mediapembelajaran komik digital pada materi Kerja Sama mata pelajaran PPKn yang telah dikembangkan. Dengan menerima masukan dan saran dari validator bahasa untuk perkembangan kalimat yang lebih baik dan kesesuaian bahasa untuk siswa SD kelas V SD negeri 133889 Tanjung Medan. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa sebagai berikut.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli bahasa**

<b>Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Lugas	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran ringkas, jelas, dan langsung pada inti informasi yang ingin disampaikan.	1
Komunikatif	Penyusunan materi menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami siswa sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa mereka.	1
Dialogis dan Interaktif	Materi mendorong terjadinya dialog antara siswa dengan guru atau antar siswa melalui pertanyaan dan diskusi	1
	Konten memuat elemen interaktif, seperti ajakan untuk melakukan kegiatan, menjawab pertanyaan, atau berbagi pendapat	1
Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	Bahasa dalam materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan emosional siswa sekolah dasar.	1
	Materi memuat struktur kalimat yang sederhana dan tidak membingungkan siswa.	1
	Materi menggunakan tata bahasa,	1

Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	ejaan, dan tanda baca sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	
	Penggunaan kalimat aktif dan struktur yang benar memastikan pesan tersampaikan dengan baik.	1
Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon	Istilah yang digunakan dalam materi sesuai dengan istilah baku dalam Bahasa Indonesia atau bidang ilmu terkait.	1
	Simbol dan ikon yang ditampilkan relevan, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi.	1
Jumlah		10

## 2. Instrumen Kepraktisan

Adapun instrumen kepraktisan pengembangan media pembelajaran komik interaktif digital adalah berupa angket. Angket yang akan disebarkan oleh peneliti adalah angket yang digunakan untuk mengukur apakah media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan memiliki kepraktisan. Adapun instrumen kepraktisan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu :

### a) Instrumen Angket Kepraktisan Respon Guru

Pada instrumen ini angket akan disebarkan pada saat setelah uji coba produk. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik interaktif digital pada materi pecahan. Untuk itu peneliti membutuhkan saran dan masukan dari guru untuk melihat kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi

instrumen kepraktisan perangkat pembelajaran untuk respon guru sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Guru**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang di Amati</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Materi	Kesesuaian Materi	1
	Penyajian materi	1
	Kelengkapan isi materi	1
Tata Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	1
	Kualitas dalam penyusunan Kalimat	1
Desain Media	Tampilan media	1
	Kualitas gambar desain yang digunakan pada media sesuai karakteristik siswa Sekolah Dasar	1
	Kualitas teks yang digunakan pada media	1
	Tata letak	1
Penggunaan Media	Kemudahan dalam penggunaan Media	1
Jumlah		10

(Sukiyati et al., 2023)

#### **b) Instrumen Angket Kepraktisan Respon Siswa**

Instrumen ini diberikan kepada siswa pada saat setelah dilakukan uji coba produk. Instrumen ini juga bertujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran komik interaktif digital pada materi pecahan yang telah dikembangkan. Berikut kisi-kisi kepraktisan media pembelajaran komik digital untuk respon siswa:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Siswa**

<b>Indikator</b>	<b>Aspek yang di Amati</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Media Pembelajaran	Ukuran dan bentuk huruf mudah dibaca	1
	Kemudahan mengerjakan soal	1
	Kemudahan dalam menggunakan media Komik	1
	Ketepatan dalam memilih background dan tema pada komik	1
	Kemenarikan media komik dalam Pembelajaran	1
	Kejelasan penggunaan kalimat	1
Pembelajaran	Kemampuan belajar mandiri	1
	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	1
	Menumbuhkan rasa semangat belajar bagi siswa	1
	Memudahkan dalam memahami materi gotong royong	1
Jumlah		10

(Oktaviana &amp; Ramadhani, 2023)

**3.2.4 Analisis Data Penelitian**

Pada pengembangan media komik, validasi ditunjuk untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan berdasarkan standar isi yang meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam membuat pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba di analisis dengan analisis berikut:

**1. Analisis Validitas**

Analisis validitas dilakukan untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran komik interaktif digital yang telah dikembangkan, untuk tolak ukur yang digunakan pada instrument validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain dilakukan dengan menggunakan skala likert berupa

ketentuan yang dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 3.6 Pedoman Skor Skala Likert**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Valid
61 %– 80%	Valid
41% – 60%	Cukup Valid
21% – 40%	Kurang Valid
0 %- 20%	Tidak Valid

(Gulo & Harefa, 2022)

**Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan**

<b>penilaian</b>	<b>Keterangan</b>
SV	Sangat Valid
V	Valid
CV	Cukup Valid
KV	Kurang Valid
TV	Tidak Valid

Hasil validasi yang sudah tertera dalam lembar validasi

media pembelajaran komi nteraktif digital akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

F = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

## 2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan dari media pembelajaran komik interaktif digital yang telah dikembangkan, untuk tolak ukur yang digunakan pada

instrument kepraktisan dari respon guru dan siswa. dilakukan dengan menggunakan skala likert berupa ketentuan yang dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 3.8 Pedoman Skala Likert**

<b>Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>
SP	Sangat Praktis
P	Praktis
CP	Cukup praktis
KP	Kurang Praktis
TP	Tidak Praktis

**Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan**

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Hasil jumlah nilai respon setiap guru dan siswa untuk semua pertanyaan yang sudah tertera dalam lembar kepraktisan akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase Skor

F = Jumlah Skor Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

### **3.3 Rancangan Produk**

Penelitian ini dirancang melalui serangkaian tahapan terstruktur mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain hipotetik media, pengembangan produk awal, hingga uji coba terbatas untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media komik digital. Rancangan penelitian ini disusun sebagai berikut.

#### **1. Konsep Produk**

Media komik digital yang dikembangkan merupakan media pembelajaran visual interaktif yang dirancang untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa kelas V pada materi PPKn. Untuk menstimulasi sikap kerja sama, komik digital ini menyajikan berbagai situasi pembelajaran yang melibatkan aktivitas kolaboratif seperti diskusi kelompok, musyawarah kelas, gotong royong, berbagi tugas, hingga pemecahan masalah bersama.

Komik digital memuat alur cerita yang menarik dan dekat dengan kehidupan siswa, dilengkapi ilustrasi yang menggambarkan bagaimana tokoh-tokoh dalam cerita menunjukkan sikap kerja sama secara konkret. Dialog antar tokoh disusun agar siswa dapat mengamati perilaku saling menghargai, membantu, mendengarkan pendapat teman, dan berbagi peran. Penyajian cerita yang kontekstual ini diharapkan dapat membantu siswa meneladani nilai-nilai kerja sama dalam kehidupan nyata.

Selain itu, komik digital menyediakan bagian refleksi singkat di akhir cerita yang membantu guru memantau pemahaman siswa mengenai

sikap kerja sama. Media ini menghadirkan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan berorientasi pada penumbuhan sikap kerja sama melalui penyajian konten visual yang relevan dan mudah diakses oleh siswa.

## **2. Tujuan Produk**

Pengembangan media komik digital memiliki beberapa tujuan utama yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran PPKn kelas V serta tuntutan penumbuhan sikap kerja sama siswa. Adapun tujuan produk adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan sikap kerja sama siswa melalui penyajian cerita dan ilustrasi yang menampilkan aktivitas kolaboratif seperti berdiskusi, berbagi tugas, menghargai pendapat, dan menyelesaikan masalah secara bersama.
- b. Mengenalkan dan memperkuat nilai-nilai karakter PPKn, khususnya nilai gotong royong, kebersamaan, dan saling membantu, melalui cerita visual yang dekat dengan kehidupan nyata siswa.
- c. Menyediakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik perkembangan kognitif serta sosial siswa kelas V, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep kerja sama dalam pembelajaran PPKn.
- d. Mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi melalui media komik digital yang praktis,

komunikatif, dan mudah digunakan dalam kegiatan kelas maupun tugas individu.

- e. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PPKn dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui cerita visual yang relevan dengan kehidupan mereka.

### **3. Struktur Alur Media (*Flowchart*)**

Struktur alur media dalam komik digital dirancang berurutan mulai dari Halaman Utama sebagai akses awal menuju seluruh bagian komik. Pengguna kemudian diarahkan ke Menu Utama yang memuat pilihan episode atau bab cerita. Materi disajikan melalui Cerita Utama, yang berisi panel komik dengan ilustrasi dan dialog interaktif yang menggambarkan situasi kerja sama seperti diskusi kelompok, gotong royong, atau penyelesaian tugas bersama.

Selanjutnya, pemahaman siswa diperkuat melalui bagian Refleksi Sikap, yaitu halaman yang menyajikan pertanyaan sederhana untuk membantu siswa mengidentifikasi nilai kerja sama yang muncul dalam cerita. Setelah itu, pengguna memasuki Latihan Kerja Sama, berupa aktivitas ringan seperti memilih contoh perilaku kerja sama atau menghubungkan ilustrasi dengan nilai-nilai PPKn. Tahap terakhir ditutup dengan Kesimpulan Sikap, yang menyajikan pesan moral,

ringkasan nilai kerja sama yang dipelajari, serta rekomendasi tindak lanjut sebagai dasar penilaian efektivitas media.

#### 4. Desain Tampilan Hipotetik (*User Interface*)

Desain tampilan hipotetik berisi rancangan visual awal dari media komik digital, termasuk tata letak panel komik, pemilihan warna, jenis ilustrasi, ikon navigasi, serta desain karakter utama dalam cerita. Bagian ini menjelaskan prinsip estetika dan keterbacaan yang digunakan agar tampilan media menjadi menarik, komunikatif, serta sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas V.

Komik digital dirancang menggunakan warna-warna cerah dan kontras yang memudahkan siswa memahami alur cerita. Karakter pemandu ditampilkan dalam bentuk tokoh anak sekolah yang ramah dan dekat dengan kehidupan siswa, sehingga membantu membangun kedekatan emosional pembaca terhadap cerita. Setiap panel komik dibuat dengan tata letak yang sederhana, jelas, dan tidak terlalu padat agar mudah dibaca dan diikuti alurnya. Berikut adalah Desain tampilan Hipotetik :





Gambar 3.2 Desain Hipotetik

## 5. Komponen Kritis untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama

Bagian ini menjelaskan elemen-elemen dalam komik digital yang dirancang khusus untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa. Setiap fitur dalam komik dikaitkan dengan indikator sikap kerja sama (berpartisipasi, menghargai pendapat, berbagi tugas, dan membantu teman), sehingga media tidak hanya menyajikan cerita visual tetapi juga mendorong perilaku kolaboratif dalam proses pembelajaran. Fitur dalam komik digital dirancang sesuai indikator sikap kerja sama

antara lain:

- a. Partisipasi → siswa ditunjukkan situasi di mana tokoh-tokoh dalam cerita aktif terlibat dalam kegiatan kelompok, seperti berdiskusi atau menyelesaikan tugas bersama.
- b. Menghargai Pendapat → siswa mengamati bagaimana karakter saling mendengarkan, memberi kesempatan berbicara, dan menerima saran dalam proses musyawarah.
- c. Berbagi Tugas → cerita memperlihatkan pembagian peran yang jelas dan adil agar setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing.
- d. Membantu Teman → siswa melihat contoh bagaimana tokoh-tokoh saling membantu ketika ada anggota kelompok yang kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan.

## **6. Output Desain Hipotetik**

Output desain hipotetik merupakan rangkuman hasil perancangan berupa dokumen visual dan struktur konten yang akan menjadi acuan pada tahap pengembangan prototype media komik digital. Bagian ini mencakup rancangan tampilan, struktur navigasi, alur cerita, halaman refleksi, serta konsep karakter yang sudah disusun pada tahap desain. Hasil dari desain hipotetik ini berupa:

- Draft tampilan halaman awal komik digital
- Struktur menu komik digital (judul, episode, navigasi)
- Desain konten cerita yang memuat perilaku kerja sama
- Draft panel komik dan alur cerita setiap episode
- Rancangan halaman refleksi sikap untuk menilai pemahaman siswa
- Konsep karakter dan gaya visual komik yang menarik dan sesuai usia siswa

Semua elemen ini akan digunakan sebagai dasar pembuatan prototype media komik digital pada tahap Develop.

### **3.3.1 Pengujian Internal**

Pada tahap pengujian internal, media pembelajaran komik interaktif digital divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Validasi ini mencakup penilaian terhadap isi materi, struktur bahasa, dan media yang digunakan. Selanjutnyamedia di uji coba secara terbatas di kelas V untuk mengevaluasi kelayakan awal, termasuk repon siswa terhadap media pembelajaran komik digital di kelas. Hasil uji coba ini digunakan untuk revisi dan penyempurnaan median

### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji eksternal atau kepraktisan yang disampaikan kepada guru dan siswa untuk dimanfaatkan sebagai media dan bahan pembelajaran setelah uji internal terhadap produk selesai dilakukan dan diperoleh

hasil. Uji eksternal mengevaluasi kegunaan dan kepraktisan produk dari sudut pandang konsumen, dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti kesederhanaan penggunaan, daya tarik produk, dan kemudahan dalam membantu pembelajaran siswa. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengumpulkan data lapangan demi penyempurnaan produk selanjutnya. Pengujian ini dilakukan setelah media pembelajaran tersebut selesai di uji cobakan dan layak digunakan dala pembelajaran.

### **3.4 Tahapan Pengembangan**

#### **3.4.1 Pembuatan Produk**

##### **a. Desain Media**

###### **1) Penyusunan Prototipe Awal**

Penyusunan prototipe awal dilakukan dengan merancang media komik digital yang memuat gambaran awal alur cerita, tampilan halaman komik, dialog antartokoh, serta penyajian materi PPKn tentang sikap kerja sama (gotong royong). Prototipe ini menjadi acuan awal untuk memperoleh saran dan masukan dari guru kelas V serta ahli media dan ahli materi sebelum media dikembangkan lebih lanjut.

###### **2) Perancangan Elemen Visual**

Perancangan elemen visual meliputi desain karakter tokoh, latar cerita, balon dialog, ikon navigasi, dan ilustrasi pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas V SD. Seluruh elemen visual dirancang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami agar dapat mendukung penanaman nilai kerja sama dalam pembelajaran PPKn.

##### **b. Pengembangan teknologi**

###### **1) Implementasi Pengembangan Media**

Tahap ini dilakukan dengan mengembangkan media komik digital menggunakan aplikasi Canva, mulai dari penyusunan halaman komik, pengaturan alur cerita, hingga pengintegrasian teks dan gambar agar media dapat digunakan secara digital dan mudah diakses oleh peserta didik.

#### 2) Integrasi Materi Pembelajaran

Materi PKn tentang kerja sama diintegrasikan ke dalam cerita komik melalui narasi, dialog antartokoh, dan ilustrasi yang merepresentasikan sikap kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Seluruh materi disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran PPKn kelas V.

#### 3) Uji Coba Teknis Internal

Uji coba teknis internal dilakukan untuk memastikan media komik digital dapat diakses dengan baik, tampilan visual jelas, navigasi berjalan lancar, serta tidak terdapat kesalahan teknis pada penyajian halaman komik.

### **c. Pengujian Produk**

#### 1) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas dan guru sebagai pengguna awal media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respons pengguna terhadap tampilan, alur cerita, kejelasan materi, serta efektivitas media komik digital dalam menumbuhkan sikap kerja sama siswa.

#### 2) Pengumpulan Umpan Balik

Pengumpulan umpan balik dilakukan melalui angket dan observasi untuk memperoleh data mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik media, serta pemahaman siswa terhadap nilai kerja sama yang disampaikan melalui komik digital.

**d. Penyempurnaan produk**

1) Revisi dan Perbaikan Media

Revisi dilakukan berdasarkan hasil uji coba terbatas dan masukan dari guru, peserta didik, serta ahli. Perbaikan mencakup penyempurnaan tampilan visual, kejelasan dialog, alur cerita, dan kesesuaian materi kerja sama dengan karakteristik siswa.

2) Finalisasi Media Komik Digital

untuk mengetahui respons pengguna terhadap tampilan, alur cerita, kejelasan materi, serta efektivitas media komik digital dalam menumbuhkan sikap kerja sama siswa.

**3.4.2 Pengujian Lapangan**

Produk dalam proses pengembangan terdiri dari materi pecahan pada media pembelajaran komik digital. Setelah itu, direkomendasikan untuk dilakukan validasi kepada para ahli yang berkompeten untuk memberikan analisis terhadap media pembelajaran komik yang telah digunakan dalam pembelajaran. Tujuan pengujian lapangan adalah untuk membuat media pembelajaran yang lebih murni dari pendahulunya. Penggunaan media pembelajaran diperlukan atau tidak sama sekali

tergantung pada karakteristik siswa dilapangan. Sebelum digunakan, media pembelajaran yang telah divalidasi dipersiapkan untuk diterapkan di kelas. Pengujian lapangan secara terbatas dilakukan dengan melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Masukan dari para ahli dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapatkan masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk diuji coba lapangan

### 3.5 Jadwal Penelitian

**Tabel 3.10 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1	Pengajuan judul							
2.	Acc judul							
3.	Penyusunan Proposal							
4.	Bimbingan Proposal							
5.	Seminar proposal							
6.	Revisi proposal							
7.	Penelitian							
8.	PenyusunanSkripsi							
9.	Sidang skripsi							

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan, Jalan M.T. Haryono, Selat Tanjung. Medan Kec. Datuk Bandar Timur, Kota Tanjung Balai, Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada mata pelajaran PPKn guna menumbuhkan sikap kerja sama siswa. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media komik digital memuat materi yang berkaitan dengan nilai kerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Cerita disusun secara kontekstual agar siswa dapat memahami dan menerapkan sikap kerja sama baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan menggunakan model 4-D (Four-D Model) yang terdiri atas tahap Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Namun, dalam penelitian ini tahap Disseminate dilakukan secara terbatas karena keterbatasan waktu dan kondisi penelitian.

##### **4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa,

analisis konsep, analisis tugas, dan analisis kurikulum. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan media komik digital pada mata pelajaran PPKn kelas V SD.

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan di kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 133889 Tanjung Medan, proses pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Selain itu, dalam pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai kerja sama, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang aktif dalam kegiatan kelompok dan kurang menunjukkan sikap saling membantu serta menghargai pendapat teman. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menumbuhkan sikap kerja sama pada diri siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu menghadirkan situasi belajar yang lebih kontekstual. Media komik digital dipilih sebagai solusi karena mampu menggabungkan unsur visual, cerita, dan dialog yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga diharapkan

dapat meningkatkan minat belajar serta membantu menanamkan nilai kerja sama dalam pembelajaran PPKn.

#### **b. Analisis Karakteristik Siswa**

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui kondisi dan karakteristik peserta didik yang akan menjadi pengguna media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa kelas V sekolah dasar umumnya berada pada rentang usia 10–11 tahun yang termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media yang bersifat visual, konkret, dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari.

Selain itu, siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan gambar, cerita, dan aktivitas yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis visual seperti komik digital dinilai sesuai dengan karakteristik tersebut karena mampu menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik serta mudah dipahami.

Sebagian besar siswa juga telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon genggam maupun komputer dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media komik digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

### **c. Analisis Konsep**

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan disajikan dalam media komik digital. Berdasarkan analisis kurikulum dan materi pembelajaran PPKn kelas V, konsep utama yang dikembangkan dalam media komik digital adalah konsep kerja sama, tanggung jawab, saling menghargai, dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep kerja sama dipahami sebagai kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dengan saling membantu dan menghargai satu sama lain. Dalam pembelajaran PPKn, kerja sama tidak hanya dipahami secara teoritis tetapi juga perlu diwujudkan dalam perilaku nyata siswa di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan analisis tersebut, materi dalam komik digital disusun secara sistematis dengan menghadirkan cerita yang menggambarkan kegiatan kerja kelompok, pembagian tugas, penyelesaian masalah bersama, serta sikap saling menghargai pendapat teman.

### **d. Analisis Tugas**

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran PPKn, siswa tidak hanya dituntut memahami materi secara kognitif, tetapi juga

mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, tugas-tugas pembelajaran yang dirancang dalam media komik digital diarahkan pada kegiatan yang melibatkan kerja kelompok, diskusi, dan aktivitas refleksi. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan dapat memahami serta menerapkan nilai kerja sama dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

#### **e. Analisis kurikulum**

Analisis Kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media komik digital selaras dengan kurikulum yang berlaku pada mata pelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Analisis ini mencakup tujuan pembelajaran, materi pokok, serta capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan analisis kurikulum, pembelajaran PPKn kelas V menekankan pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik, termasuk nilai kerja sama, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, media komik digital yang dikembangkan dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tersebut dengan menghadirkan cerita yang menggambarkan situasi kerja sama dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Melalui pengembangan media komik digital ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai kerja sama serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)**

##### **a. Merancang Media**

Tahap ini dilakukan penyusunan desain media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik digital. Dalam penelitian ini, desain produk memuat materi PPKn yang berkaitan dengan nilai kerja sama, persatuan, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Media dirancang untuk membantu menumbuhkan sikap kerja sama siswa kelas V melalui penyajian cerita yang kontekstual dan menarik.

Desain rancangan media dikonsepskan menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan tampilan visual, pemilihan warna, ilustrasi tokoh, serta dialog yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Komik digital disusun dalam bentuk alur cerita yang menggambarkan situasi kerja kelompok di lingkungan sekolah maupun masyarakat, sehingga siswa dapat memahami dan meneladani sikap kerja sama yang ditampilkan dalam cerita. Adapun konsep media yang dibuat adalah sebagai berikut:

Gambar	Keterangan
	<p>Halaman ini merupakan sampul depan media komik digital. Pada bagian ini terdapat judul komik, identitas kelas (Kelas V), mata pelajaran PPKn, serta ilustrasi tokoh utama yang menggambarkan situasi kerja sama di lingkungan sekolah. Desain dibuat berwarna dan menarik untuk menumbuhkan minat siswa.</p>
	<p>Pada halaman ini diperkenalkan karakter dalam komik, seperti guru dan beberapa siswa kelas V. Setiap tokoh memiliki karakter berbeda untuk menggambarkan dinamika kerja sama dalam kelompok</p>
	<p>Halaman ini menyajikan permasalahan yang sering terjadi dalam kerja kelompok, seperti tidak adanya pembagian tugas atau siswa yang tidak aktif. Tujuannya untuk memancing diskusi awal siswa tentang pentingnya kerja sama</p>

	<p>Pada bagian ini dijelaskan pengertian kerja sama, pentingnya kerja sama, serta contoh sikap kerja sama dalam kehidupan sehari-hari sesuai materi PPKn kelas V. Penjelasan dikemas dalam bentuk dialog antar tokoh</p>
	<p>Halaman ini menampilkan konflik dalam kelompok, misalnya perbedaan pendapat. Kemudian ditampilkan cara penyelesaian melalui musyawarah dan saling menghargai. Bagian ini bertujuan menanamkan nilai toleransi dan tanggung jawab bersama.</p>
	<p>Halaman ini memuat kegiatan diskusi kelompok yang dilakukan tokoh dalam komik. Siswa diajak untuk berperan aktif dan memahami pentingnya partisipasi, komunikasi positif, dan tanggung jawab bersama.</p>

<p><b>Pesan Moral</b></p> <p>1 Bu Rita melihat hasil kerja siswa di kelas. <i>Apakah kalian semua sudah selesai?</i></p> <p>2 Siswa terlihat berantakan dengan wajah bingung. <i>Apakah ini benar yang harusnya?</i></p> <p>3 Andi mengangkat tangan. <i>Ya, guru, saya sedang kehabisan.</i></p> <p>4 <i>Perhatikan betul! Jangan saling menyalahkan. Bagaimana jika kalian berantakan bersama?</i></p> <p><i>Ya, guru, saya sedang kehabisan.</i></p>	<p>Di bagian ini terdapat pertanyaan reflektif yang mengarahkan siswa untuk menilai sikap kerja sama mereka sendiri dalam kegiatan kelompok.</p>
<p><b>ayo jawab kuis kerja sama</b></p> <p><b>Petunjuk</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bacalah kembali komik digital yang telah dipelajari.</li> <li>Diskusikan setiap pertanyaan bersama anggota kelompok.</li> <li>Tuliskan satu jawaban hasil tanggapan/analisis kelompok.</li> <li>Siapa anggota yang menjawabnya? Jawablah!</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sebutkan 2 nilai gotong royong yang terdapat dalam komik!</li> <li>Sebagai pembagian tugas penting dalam kerja kelompok seperti pada cerita komik.</li> <li>apa dampak yang terjadi ketika salah satu anggota kelompok tidak mau bekerja sama?</li> <li>bagaimana perubahan sikap tokoh nudi dalam cerita komik?</li> <li>sebutkan contoh kegiatan gotong royong yang dapat dilakukan di rumah atau di sekolah!</li> </ol>	<p>Halaman ini berisi soal atau aktivitas evaluasi yang berkaitan dengan indikator kerja sama, seperti partisipasi, komunikasi positif, tanggung jawab, dan saling menghargai.</p>
<p><b>Komik Literasi</b></p> <p><b>GOTONG ROYONG DI SEKOLAHKU</b></p> <p>Komik digital ini mengungkap tema kerja sama dan gotong royong di lingkungan sekolah dasar. Cerita berfokus pada kegiatan siswa yang bekerja bersama untuk membersihkan dan menata Taman sekolah atas arahan guru. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar membagi tugas, saling membantu, dan berkolaborasi jawab terhadap pekerjaan bersama.</p> <p>Setiap tokoh dalam komik ini menunjukkan sikap yang berbeda, sehingga pembaca dapat memahami bahwa kerja sama menimbulkan kesadaran dan kemauan dari setiap anggota kelompok. Dengan alur cerita yang sederhana dan ilustrasi yang menarik, komik ini diharapkan dapat membina sikap peduli, kebersamaan, dan gotong royong pada siswa sekolah dasar serta mendukung pembelajaran PPKn.</p>	<p>Pada bagian akhir komik terdapat kesimpulan materi dan pesan moral tentang pentingnya kerja sama dalam kehidupan sekolah dan masyarakat.</p>

Gambar 4.1 Desain Media Komik

### **b. Menyusun Instrumen**

Penilaian media instrument dibuat untuk secara sistematis menilai dan mengevaluasi produk media yang akan dikembangkan agar sesuai terhadap tujuan yang ditetapkan. Instrumen yang di validasi antara lain yaitu: Instrumen ahli media, Instrumen ahli bahasa dan Instrument penilaian ahli materi. Sedangkan untuk mengukur kepraktisan digunakan antara lain yaitu: Angket respon guru dan Angket respon siswa. Selain itu, untuk melihat ketercapaian tujuan penelitian dalam menumbuhkan sikap kerja sama siswa, digunakan angket penilaian sikap kerja sama siswa selama proses pembelajaran menggunakan media komik digital.

### **c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan setiap kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang diintegrasikan dengan pengaplikasian media pembelajaran.

#### **4.1.3. Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan adalah tahap yang dilakukannya uji kelayakan produk yang telah dilakukan validator ahli, selesai melakukan uji kelayakan maka selanjutnya dilakukan adalah uji kelompok kecil dan terbatas pada produk yang telah dinyatakan produk yang layak digunakan. Adapun langkah dalam pengembangan Media Komik Digital yang telah dikembangkan, adalah sebagai berikut:

##### **1. Uji Validasi atau Kelayakan**

Pada tahap ini, Komik Digital akan divalidasi oleh validator. Validasi terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Validator Komik Digital dilakukan oleh

dosen ahli atau guru kelas yang ahli pada bidang PKn. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai tahap awal untuk dilakukannya revisi dan penyempurnaan Komik Digital Adapun sasaran validator mengacu pada

**Tabel 4.1 Sasaran Validator Ahli**

No.	Nama Validator	Validasi
1.	Deny Wahyuni Tambunan , S.Pd	Ahli Materi
2.	Amin Basri, S.PdI.,M.Pd	Ahli Bahasa
3.	Salman Alparisi Efendi,S.Pd.,M.Pd	Ahli Media

**a. Validasi Ahli Materi**

Validasi isi materi ini melibatkan seorang ahli, yaitu Guru Wali kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket. Hasil penilaian dari ahli materi, yang di peroleh melalui angket, menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk media Komik Digital dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi:

**Tabel 4.2 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi**

Nama Validator	skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
Deny Wahyuni Tambunan , S.Pd.	46	50	92%	Sangat valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai materi 92% kategori sangat valid. Dengan demikian materi pengembangan media berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon ahli materi untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Validasi Ahli Desain Media**

Validasi ahli desain media ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi PGSD FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada bahan ajar yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian skala. Hasil penilaian dari ahli Desain Media, yang di peroleh melalui angket, menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik Digital dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media**

<b>Nama Validator</b>	<b>skor</b>	<b>Skor maksimum</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
Salman Alparisi Efendi,S.Pd.,M.Pd	50	50	100%	Sangat valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli desain media menunjukkan bahwa desain media yang ditampilkan valid dengan presentase nilai materi 100% kategori sangat valid. Dengan demikian desain media pengembangan media berhasil mencapai tujunnya untuk melihat respon ahli desain media untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

### C. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini melibatkan seorang ahli, yaitu dosen dari program studi Bahasa Indonesia FKIP UMSU. Tujuan validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian isi materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa angket dengan skala penilaian. Hasil penilaian dari ahli bahasa, yang di peroleh melalui angket, menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik Digital dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan tanpa revisi.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi ahli Bahasa**

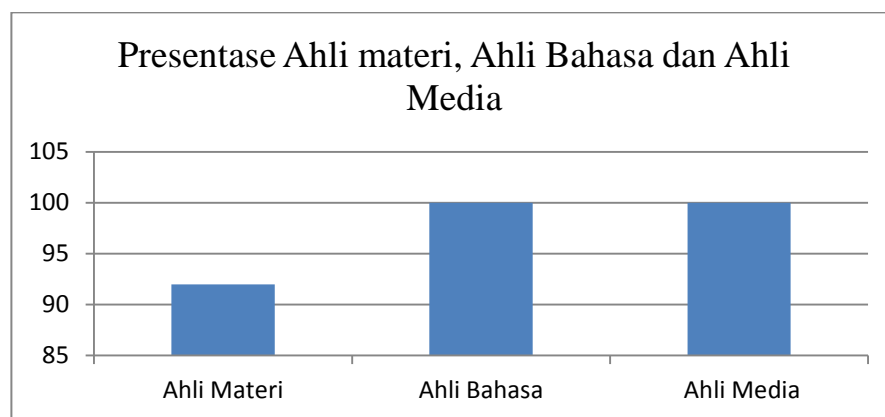
Nama Validator	skor	Skor maksimum	Presentase	Kriteria
Amin Basri , S.PdI.,M.Pd	50	50	100%	Sangat valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan valid dengan presentase nilai materi 100% kategori sangat valid. Dengan demikian bahasa pengembangan media berhasil mencapai tujunnya untuk melihat respon ahli bahasa untuk diterapkan dan layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.



**Gambar 4.2 Hasil Rekap Validasi**

Dari gambar 4.2 menunjukkan bahwa presentase kelayakan berdasarkan aspek validasi oleh ahli materi mencapai rata-rata 92%, yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Validasi oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 100% dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Sementara itu, validasi oleh ahli desain media memperoleh rata-rata 100% yang juga dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

## **2. Uji Kepraktisan**

### **a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru**

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh ibu Deny Wahyuni Tambunan, S.Pd yaitu wali kelas V. Kepraktisan guru terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen angket dengan rentang skala setiap

komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan ketentuan "SS5", "S4", "RR=3", "TS=2", "STS 1". Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrument berupa angket, sebagai berikut

**Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru**

Validator	Total skor	Skor maksimal	persentase	Kriteria validasi	Tingkat validasi
Deny Wahyuni Tambunan , S.Pd	46	50	94%	81%-100%	Sangat Valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan persentase nilai 94% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media. berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respons guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar dikelas V SD Negeri Tanjung Medan.

#### **b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa**

Sebanyak 25 siswa menjadi responden pada tahap uji coba produk yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan. Langkah ini bertujuan untuk memperoleh data kepraktisan dari media Komik Digital yang dikembangkan sehingga dapat diketahui kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa. Berikut merupakan hasil uji kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran Komik Digital.

Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Siswa

No	Nama Siswa	penilaian										nilai	persen
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Asyifa putri	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	45	90%
2.	Hery febriansyah	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	47	94%
3.	M.rizik	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	40	80%
4	Soraya maulida	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	40	80%
5	Noval Nst	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	45	90%
6	Ilham sirait	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	45	90%
7	Sahir Maulana	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	40	80%
8	Sahkila	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	46	92%
9	Al- paris panjaitan	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	49	98%
10	Alzam hamizan	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	46	92%
11	Xerjan syaqiri	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	46	92%
12	Yusri harahap	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	46	92%
13	Ahmad wahyudi	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	46	92%
14	Khanza alfarizi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
15	Farhan al siddik	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	45	90%
16	Lisa vanilla	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	45	90%
17	Syakira ala sinaga	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	90%

18	Aidil naufal	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	47	94%
19	Amira putri	5	5	3	4	4	5	5	4	5	5	45	90%
20	Ataya alfahrizan	4	3	5	5	5	4	4	4	5	5	44	88%
21	Marwah syahrindu	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	44	88%
22	Fahira ramadhani	5	4	4	4	3	4	4	4	5	5	42	84%
23	Nurhaini	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	45	90%
24	Khadafi saragih	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
25	M.raffa alfarizki	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	45	90%
jumlah												112,5	

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{112,5}{125} \times 100\%$$

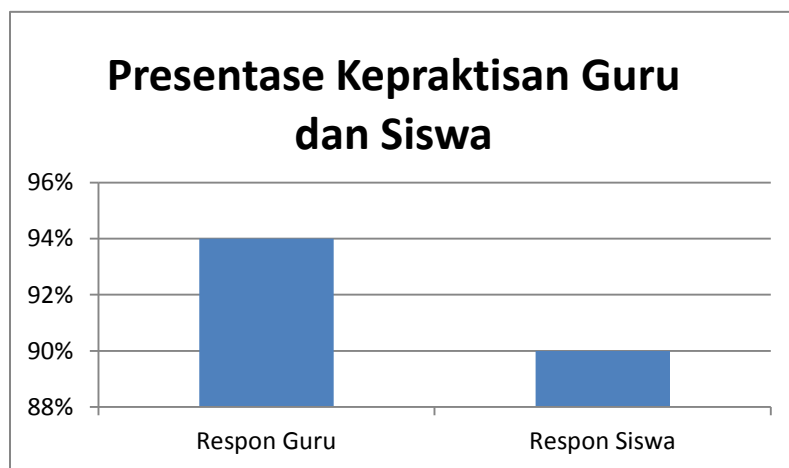
$$= 90\%.$$

Berdasarkan hasil uji coba oleh 25 siswa kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh mencapai 112,5 dengan kriteria kepraktisan 81% - 100% sesuai dengan hasil perhitungan di atas. Selain itu, terdapat satu responden siswa dengan skor terendah yaitu 40 dengan persentase 80% dan tiga responden siswa dengan skor tertinggi yaitu 49 dengan persentase 98%. Berikut ini tabel rekapitulasi dari keseluruhan hasil uji kepraktisan respon siswa.

**Tabel 4.7 Hasil Uji kepraktisan Respon Siswa.**

<b>Total Skor</b>	<b>Skor maksimal</b>	<b>persentase</b>	<b>Kriteria kepraktisan</b>	<b>Tingkat kepraktisan</b>
112,5	950	90%	81%-100%	Sangat praktis

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh total skor 112,5, total skor maksimal 950 dengan persentase 90% masuk dalam kriteria kepraktisan 81% - 100% dan tingkat kepraktisan sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan pada responden siswa.

**Gambar 4.3 Hasil Rekap Kepraktisan**

Dengan demikian kelayakan ditinjau dari aspek respon guru memperoleh rata-rata 94% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Sedangkan respon siswa terhadap bahan ajar rata-rata 90% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan

#### **4.2. Pembahasan Hasil**

Berdasarkan hasil penelitian, pada bagian ini dikemukakan pembahasan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media komik digital yang dirancang untuk menumbuhkan sikap

kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V di SD Negeri 133889 Tanjung Medan. Pengembangan media komik digital ini dilakukan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Media komik digital dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (Four-D Model) yang terdiri dari empat tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Model 4D digunakan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, proses pengembangan hingga tahap penyebaran produk. Melalui tahapan tersebut, media komik digital yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta mampu membantu menumbuhkan sikap kerja sama siswa dalam pembelajaran PPKn.

Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran atau sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Proses validasi ini dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan terhadap media komik digital yang telah dirancang oleh peneliti untuk memperoleh saran dan perbaikan agar media yang dikembangkan lebih baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian para validator diperoleh bahwa hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori “sangat valid”, hasil validasi dari ahli desain media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat valid”, dan hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar

100% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik digital yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan yang berjumlah 25 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media komik digital dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, diperoleh bahwa hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat praktis”, sedangkan hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada siswa memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari guru maupun siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan memberikan hasil yang sangat baik dan didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Menurut (Adywinata dan Wiyasa, 2022), komik digital berbasis pendidikan karakter memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Sejalan dengan itu, (Khairunnisa, 2025) menyatakan bahwa penggunaan komik digital dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Miranda dan Dafit (2024) mengungkapkan bahwa media komik digital memiliki validitas tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pendapat ini diperkuat oleh (Riwanto, 2021) yang menyatakan bahwa komik sebagai media visual mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Nurhayati, 2021), komik juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan materi dalam bentuk cerita yang menyenangkan.

Penggunaan media komik digital dalam penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sarki & Padang, 2024) yang menyatakan bahwa komik digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi PPKn. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi siswa.

Dari segi kepraktisan, media komik digital yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Anggreini (2024) yang menyatakan bahwa media komik digital mampu meningkatkan literasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, menurut Astutik et al. (2021), komik digital membantu siswa memahami materi secara utuh karena memadukan gambar dan teks secara sistematis.

Penggunaan media komik digital juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Rahayu dan Marwati, komik digital berbasis nilai karakter dapat membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan lebih dekat dengan

kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh (Putri, 2021) yang menyatakan bahwa komik digital memiliki daya tarik tinggi karena menggabungkan visual dan teks yang mudah dipahami.

Selain itu, menurut (Lelyani & Erman, 2021), komik pendidikan memiliki fungsi informatif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter. Sejalan dengan itu, (Pratama, 2022) menjelaskan bahwa komik digital sebagai media modern dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik dan interaktif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya memenuhi kriteria valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, serta sikap kerja sama siswa. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media komik digital yang dikembangkan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) berhasil dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa dan guru. Media ini memadukan unsur gambar dan teks yang menarik sehingga dapat membantu siswa memahami materi kerja sama dalam pembelajaran PPKn.
2. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian ahli materi sebesar 92% dan ahli desain sebesar 100%, sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media komik digital termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 86% berdasarkan respon siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Media komik digital terbukti mampu membantu menumbuhkan sikap kerja sama siswa, seperti saling membantu, berdiskusi, berbagi tugas, dan menghargai pendapat teman dalam kegiatan kelompok.

Dengan demikian, media komik digital yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan sikap kerja

sama siswa.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru : Disarankan untuk menggunakan media komik digital sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan minat, motivasi, serta kerja sama siswa dalam proses pembelajaran PPKn.
2. Bagi Siswa : Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media komik digital secara optimal untuk meningkatkan pemahaman materi serta menerapkan sikap kerja sama dalam kegiatan belajar maupun kehidupan sehari-hari.
3. Bagi Sekolah : Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital seperti komik digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya : Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran digital lainnya atau menguji efektivitas media komik digital pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda

## DAFTAR PUSTAKA

Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). *JPDK : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD*. 4, 480–489.

Afriliany, M., Kalsum, U., Sari, H. P., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2024). *Pemikiran Filsafat Progresivisme John Dewey dalam Pendidikan*. 1(4).

Agustina, N. Y. (2023). *Menumbuhkan Sikap Disiplin Siswa ( Analisis terhadap Praktik Kerjasama Antara Guru di SMA Negeri 5 Pamekasan )*. 4, 1257–1262.

Anggreini, putri dewi. (2024). *the effect of digital comic learning media in improving students*. 10, 168–177.

Astutik, A. F., Suprijono, A., Studi, P., Dasar, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Pendidikan, T., Surabaya, U. N., Surabaya, U. N., Karakter, P., & Education, J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS V SDN GELURAN I TAMAN*. 9(3), 543–554.

Ayu, D., & Dwi, K. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. 4(April), 464–475.

Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.

Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). *JPDK : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD*. 4, 480–489.

Afriliany, M., Kalsum, U., Sari, H. P., Islam, U., Sultan, N., & Kasim, S. (2024). *Pemikiran Filsafat Progresivisme John Dewey dalam Pendidikan*. 1(4).

Agustina, N. Y. (2023). *Menumbuhkan Sikap Disiplin Siswa ( Analisis terhadap Praktik Kerjasama Antara Guru di SMA Negeri 5 Pamekasan )*. 4, 1257–1262.

Anggreini, putri dewi. (2024). *the effect of digital comic learning media in improving students*. 10, 168–177.

Astutik, A. F., Suprijono, A., Studi, P., Dasar, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Pendidikan, T., Surabaya, U. N., Surabaya, U. N., Karakter, P., & Education, J. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS SEBAGAI PENGUATAN KARAKTER PESERTA DIDIK KELAS V SDN GELURAN I TAMAN*. 9(3), 543–554.

Ayu, D., & Dwi, K. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. 4(April), 464–475.

Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.

Bakara, T. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas*. 4, 205–212.

Cahyaningtyas, D., Wardani, N. S., & Yudarasa, N. S. (2022). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning*. 59–67.

Fitriana, A., Mul, M., Eta, A., & Tong, J. (2025). *Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar : Studi Literatur*. 7(01), 121–128.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. 1(1), 291–299.

Gunawanr, P. (2022). *PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA*. 6(1), 39–44.

Gusdiana, P. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PERMAINAN SPINNING WHEEL PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 69 LUBUKLINGG*. 1(2), 41–50.

Handayani, T. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Didaktika*

*Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>

Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *media pembelajaran*.

Hakim, R. T. (2022). Pengaruh Model Cooperative Learning Type Jigsaw untuk meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.

Irfan Dahnia, D. R. T. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Sekolah Dasar Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(2), 994–1003.

Istiqla, A. (2020). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES*. 3(2), 139–144.

Khairunnisa, N. R. (2025). *PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT DAN Abstrak A . Pendahuluan Pembelajaran yang menyenangkan dan efektif tidak selalu harus dilakukan dengan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks . Dalam era digital 4 . 0 saat ini , penyampaian m*. 9(2), 617–634. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808>

Khotimah, K., & Prastiyono, H. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP*. 3(2), 105–117.

Kustianingsari, N., Dewi, U., Sn, S., Pd, M., Indonesia, B., Sahabat, L., & Membaca, I. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA LINGKUNGAN SAHABAT KITA MATERI TEKS CERITA MANUSIA DAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA KELAS V SDN PUTAT JAYA III / 379 SURABAYA Abstrak*. 1–9.

Laurentius Ni. (2021). *Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran ppkn di sekolah dasar*. 2(2), 57–66.

Maftuh, B., K, S. N., & Siswanto, P. (2023). *Development of Characterized Digital Comics for Junior High School Students in Social Studies Learning*. 25(December), 455–467.

Magdalena, I., Kauniyah, N., & Nurfalih, K. (n.d.). *METODE DALAM*

*PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V DI SDN DANGDEUR 1. 3, 89–100.*

Maghfiroh, A. A. (2023). *Utilization of Digital Comics Media and Images on Students' Science Learning Outcomes In Elementary School*. 6(Snip 2022), 343–349.

Mahnun, O. N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN ( Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran )*. 37(1).

Markandeya, I. G. B., Agung, I. G., Wulandari, A., Luh, N., & Agetania, P. (2025). *The Role-Playing Type of Cooperative Learning Model Assisted by Digital Comic Media on the Social Attitudes of Grade IV Elementary School Students*. 5(1), 149–157.

Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., Ayu, I. G., & Agustiana, T. (2021). *Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*. 9(1), 139–149.

Miranda, D., & Dafit, F. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(5), 3649–3657.

Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (n.d.). *PENGENALAN KLASIFIKASI , KARAKTERISTIK , DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak*. 162–175.

Muqdamien, B. (2021). *TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT ( R & D ) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS*. 6(1).

Nugroho, A. S. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(2), 808–817.

Nurhamidah, D., Islam, U., Syarif, N., Jakarta, H., & Indonesia, B. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. 80–90.

Nurhayati, I. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SMA ( The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School )*. 65–75.

Nursikin, M., & Pascasarjana. (2021). *ALIRAN-ALIRAN FILSAFAT PENDIDIKAN DAN KURIKULUM PENDIDIKAN ISLAM Mukh Nursikin Abstrak*. I(2), 303–334. <https://doi.org/10.18326/attarbiyah.v1i2.303-334>

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran*

*IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Selamat 2020*, 48–56.

Pd, M., Pd, M., Pd, M., Si, M., & Psi, M. (n.d.). *Seminar Pendidikan dan Pembelajaran*.

Purnami, )Ni Made Ayu. (2025). *Nilai Karakter Kerjasama dalam Ice Breaking Permainan Kartu Huruf pada Siswa Kelas 2 SDN 1 Kawan*. 6(2), 2260–2267.

Putr, G. L. A. K. (2021). *Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial*. 1(1), 1–8.

Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

Rahayu, I., & Marwati, T. (n.d.). *Desain Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Sekolah Dasar*. 5(2018), 94–101.

Riwanto, M. A. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi*. 2(1).

Saifuddin, M., Hawik, R., Indiworo, E., & Indriasari, I. (2023). *Pengaruh Kerja Sama Tim , Pemberdayaan dan Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan ( Studi kasus PT . Nasmoco Kaligawe Semarang ) Penilaian kinerja karyawan di PT . Nasmoco Kaligawe memiliki beberapa indikator salah seorang teknisi per unit , yang diukur ketika seorang teknisi melakukan “ clock on ” dan selesai Kaligawe : 1(6)*.

Saputra, B. D., & Nofrida, E. R. (2022). *Urgensi implementasi pembelajaran pkn dalam penanaman pendidikan karakter di sekolah dasar*. 1429–1434.

Sarki, M., & Padang, U. N. (2024). *PROBLEM-BASED LEARNING ( PBL ) MODEL IN PANCASILA EDUCATION FOR FOURTH GRADE STUDENTS AT*. 4(12), 11400–11413.

Setiyanti, S. W. (2021). *MEMBANGUN KERJA SAMA TIM (KELOMPOK)*. 4(3), 59–65.

Shholeh, H. (2021). *LANDASAN TEORI*. 1(1), 28–35.

Silmi, T. A., & Hamid, A. (2021). *Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran*

*Berbasis Teknologi.* 44–52.

Sinaga, I. A., Naiborho, T. M., Sidabariba, D. D., Pasaribu, D., Studi, P., Dasar, P., & Unimed, P. (2021). *PENDAHULUAN*.

Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujjianti, P. R. (2023). *Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.* 3(2), 129–136.

Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1323–1331.

Syawaluddin, A. (2020). *MEDIA*.

Tarnama, Y., Siahaan, H., & Tanti, D. S. (n.d.). *Penggambaran Ulang Pahlawan Pewayangan Gatotkaca dalam Komik Digital @ Garudayana.* 2(2), 101–124.

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook [By] Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel [and] Melvyn I. Semmel.* Council for Exceptional Children. <https://books.google.co.id/books?id=LMmvAQAACAAJ>

Ulandari, N. K. Y., & Sujana, I. W. (2022). *The Use of Project-Based Digital Comics on Social Science Content to Improve Learning Outcomes Students of 5 th Grade Elementary School Students.* 5(3), 457–468.

Umar 2024. (n.d.). *KOMUNIKASI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.*

Wahid, A. (2018). *Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar (. V.*

Wati, D. R., & Anggriani, M. (2024). *Membangun Karakter Bangsa melalui Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar : Tantangan dan Strategi.* 3, 1–13.

Yudha, J. R. P. A. (2021). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN YOUTUBE TERHADAP CAPAIAN KOMPETENSI MAHASISWA.* 3, 538–545.

Zahra, A. (2022). *PENGUATAN KARAKTER KERJASAMA DI SMK.* September, 69–77.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Modul Ajar

<b>IDENTITAS SEKOLAH</b>	
<b>Instansi</b>	SD Negeri 133889 Tanjung Medan
<b>Penyusun</b>	Desfira Sari Rezeky
<b>Mata Pelajaran</b>	PPKn
<b>Kelas/Semester</b>	V / Genap
<b>Alokasi Wakt</b>	2 Jam Pelajaran (2 x 35 menit = 70 menit)
<b>Bab</b>	Pola hidup gotong royong
<b>Topik</b>	Gotong royong untuk mencapai tujuan bersama
<b>Model Pembelajaran</b>	Student teams achievement divisions (STAD)
<b>Pendekatan</b>	Deep Learning
<b>A. DIMENSI PROFIL LULUSAN</b>	
<p>Dalam modul ini, peserta didik diharapkan mencapai profil lulusan sebagai warga negara yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Fokus utama pada dimensi gotong-royong dan bernalar kritis melalui aktivitas membaca komik digital dan diskusi kelompok.</p>	
<b>B. KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK</b>	
<p>Peserta didik kelas V SD berusia 10-11 tahun, berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Peserta didik menyukai media visual, aktivitas kelompok serta pembelajaran berbasis cerita. Mereka mulai mampu berpikir logis, bekerja sama dan mengemukakan pendapat dalam diskusi sederhana.</p>	
<b>C. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kelas yang luas untuk aktivitas kelompok.</li> <li>• Media Komik Digital bertema gotong-royong</li> <li>• Laptop dan LCD Proyektor .</li> <li>• Buku guru dan buku siswa PPKn kelas V</li> </ul>	
<b>D. IDENTIFIKASI KONDISI AWAL PESERTA DIDIK DAN MATERI</b>	
<b>ASPEK</b>	<b>DESKRIPSI</b>
<b>Pengetahuan awal</b>	Peserta didik telah mengenal kerja kelompok dan tugas bersama disekolah
<b>Keterampilan dasar</b>	Mampu berdiskusi dan membaca cerita sederhana.
<b>Kesulitan</b>	Sebagian siswa kurang aktif bekerja sama
<b>Materi Essential</b>	Pengertian, Tujuan, Manfaat, Jenis dan contoh gotong royong
<b>E. Capaian Pembelajaran</b>	
<p>Peserta didik mampu memahami nilai-nilai kebersamaan, hak dan kewajiban sebagai warga sekolah serta menunjukkan sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.</p>	

<b>F. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian gotong-royong</li> <li>• Menyebutkan manfaat gotong-royong</li> <li>• Mengidentifikasi jenis-jenis gotong-royong</li> <li>• Memberikan contoh gotong-royong disekolah,rumah dan masyarakat</li> <li>• Menunjukkan sikap kerja sama dalam kegiatan kelompok</li> </ul>
<b>G. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
Peserta didik memahami bahwa gotong royong merupakan sikap penting untuk mencapai tujuan bersama dan menciptakan kehidupan yang rukun dan harmonis
<b>H. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernahkah kamu saling membantu temanmu?</li> <li>• Mengapa kita harus bergotong royong ?</li> <li>• Apa manfaat gotong royong dilingkungan sekitar?</li> </ul>
<b>I. Mitra Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru sebagai fasilitator.</li> <li>• Teman sebaya dalam kelompok.</li> <li>• Orang tua sebagai pendamping belajar dirumah.</li> </ul>
<b>J. Lingkungan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan kelas</li> <li>• Lingkungan digital melalui komik digital.</li> <li>• Lingkungan rumah dan masyarakat</li> </ul>
<b>K. Pemanfaatan Digital</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komik digital (PDF/flipbook).</li> <li>• Video pendek tentang gotong-royong.</li> <li>• LKPD digital (Opsional).</li> </ul>
<b>L. Alur Tujuan Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati komik digital.</li> <li>• Mengidentifikasi masalah dalam cerita.</li> <li>• Diskusi kelompok</li> <li>• Presentasi hasil diskusi</li> <li>• Refleksi dan penarikan kesimpulan</li> </ul>
<b>ASESMEN</b>
<p>Asesmen diagnostic : tanya jawab awal.  Asesmen formatif : LKPD dan observasi sikap.  Asesmen sumatif : Tes tertulis</p>

KEGIATAN PEMBELAJARAN detail dan lengkap deep learning	
<b>Pendahuluan (10 menit)</b>	
<b>(Joyful &amp; Mindful)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan doa.</li> <li>2. Apersepsi tentang pengalaman kerja kelompok.</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana.</li> </ol>	
<b>Inti (45 menit)</b>	
<b>Tahap 1: Orientasi Masalah (meaningful)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menampilkan komik digital bertema gotong-royong.</li> <li>2. Siswa mengamati isi cerita.</li> </ol>	
<b>Tahap 2: Mengorganisasi Peserta Didik (Joyful &amp; Meaningful)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (4-5 orang).</li> <li>2. Guru menjelaskan aturan diskusi.</li> </ol>	
<b>Tahap 3: Membimbing Penyelidikan (Joyful, Meaningful, Mindful)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membaca komik digital.</li> <li>2. Siswa mengerjakan LKPD</li> <li>3. Diskusi tentang nilai gotong-royong dalam cerita</li> </ol>	
<b>Tahap 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil (Meaningful)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kelompok mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Kelompok lain memberikan tanggapan.</li> </ol>	
<b>Tahap 5: Analisis dan Evaluasi (Mindful)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa melakukan refleksi.</li> <li>2. Menarik kesimpulan bersama.</li> </ol>	
<b>Penutup (15 menit)</b>	
<b>(Mindful &amp; Meaningful)</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan.</li> <li>2. Refleksi singkat tentang manfaat gotong-royong.</li> <li>3. Doa dan salam penutup</li> </ol>	
<b>Evaluasi</b>	Guru memberikan latihan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik
<b>Refleksi</b>	Guru dan peserta didik melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memberikan penguatan dan apresiasi kepada peserta didik
<b>B. PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b>	
<b>Program Pembelajaran Remedial</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bimbingan individu</li> <li>● Bimbingan kelompok</li> <li>● Tutor sebaya</li> </ul>	

**Program Pembelajaran Pengayaan****Program Pembelajaran Pengayaan**

- Membuat cerita atau komik digital tentang gotong royong dilingkungan sekitar.
- Mengamati dan melaporkan kegiatan gotong-royong dilingkungan sekitar.



Misnab, S.Pd  
NIP.197009192005022002

Medan, Februari 2026

Guru Kelas V SD



Denv Wahyuni Tambunan, S.Pd  
198104162023212012

Mahasiswi



Desfira Sari Rezeky  
2202090107

### Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru Wali Kelas

No.	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1.	Sudah berapa lama ibu mengajar di SD Negeri 133889 Tanjug Medan?	Kurang lebih 9 tahun
2.	Berapa jumlah siswa kelas V yang ibu ajar ?	25 siswa
3.	Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran PPkn kelas V	Kurikulum Merdeka
4.	Apakah ibu selalu menggunakan perangkat pembelajaran saat mengajar PPkn?	Ya, saya menggunakan perangkat pembelajaran seperti modul jar dan buku paket
5.	Apakah setiap pembelajaran PPkn menggunakan media pembelajaran ?	Tidak selalu, media yang digunakan maih terbatas dan sering hanya menggunakan buku paket
6.	Media apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran PPkn?	Buku paket dan papan tulis, terkadang menggunakan gambar dari buku
7.	Bagaimana sikap siswa saat pembelajaan PPkn berlangsung?	Sebagian siswa kurang aktif dan kurang kerja sama saat diskusi kelompok
8.	Apa kesulitan ibu dalam pembelajaran PPkn terkait sikap kerja sama siswa?	Siswa masih cenderung bekerja sendiri dan kurang berinteraksi dengan teman kelompok
9.	Menurut ibu, apakah materi PPkn mudah dipahami siswa?	Beberapa materi sulit dipahami karena bersifat abstrak

### Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi

#### Lembar Angket Validator Ahli Materi

**Judul penelitian** : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan  
**Peneliti** : Desfira Sari Rezeky (2202090207)  
**Prodi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
**Nama Validator** :

#### A. Petunjuk Pengisian:

Lembar ini di isi oleh dosen ahli Materi untuk menilai Materi pada media pembelajaran komik digital, Berilah tanda ceklis (✓) pada )pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika di perlukanKeterangan

#### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Kurang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

#### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang diamati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Kelayakan isi	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum.	✓				
	Materi memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sekolah dasar.		✓			
	Materi mampu Mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan tugas secara kolaboratif sesuai konteks kehidupan sehari-hari.	✓				
	Penyusunan materi memuat aspek interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti diskusi dan tanya		✓			

	jawab					
Kelayakan isi	isi materi memiliki kebenaran ilmiah yang terjamin dan dapat dipertanggungjawabka.	✓				
	Isi materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam membangun sikap kerja sama di lingkungan sekolah maupun sosial.	✓				
	Isi materi dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui cerita, dialog, dan ilustrasi yang menampilkan kegiatan kolaboratif dan interaksi positif antar teman.	✓				
	Materi yang disajikan dalam komik sudah sesuai dengan perkembangan dalam bidang PPKn, khususnya terkait penanaman nilai kerja sama pada siswa kelas V.	✓				
Kemutahiran isi	Materi memperhatikan isu-isu terbaru, seperti lingkungan, dan teknologi, yang relevan bagi siswa sekolah dasar.	✓				
	Pembaruan konten dilakukan secara berkala untuk menjaga relevansi materi dengan kebutuhan zaman	✓				

Medan, Februari 2026  
Ahli Materi,

*Deny Wahyuni Tambunan*

**Deny Wahyuni Tambunan, S.Pd**  
198104162023212012

## Lampiran 4 Validasi Ahli Desain

**Lembar Angket Validator Ahli Desain**

Judul penelitian : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

Peneliti : Desfira Sari Rezeky (2202090207)

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Nama Validator : Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd

### A. Petunjuk Pengisian:

Lembar ini di isi oleh dosen ahli Desain untuk menilai Desain pada media pembelajaran komik digital. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika di perlukan.

### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Kurang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang diamati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Komponen	Tata Letak (Layout): Menyusun teks, gambar, dan ruang kosong dengan rapi agar mudah dipahami.	✓				
	Tipe Huruf (Tipografi): Memilih jenis huruf yang mudah dibaca dan ukuran yang pas agar nyaman dibaca siswa.	✓				
	Warna: Menggunakan warna yang menarik dan tidak mengganggu agar mudah dibaca dan dipahami siswa.	✓				
	Penyusunan materi memuat aspek interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti diskusi dan tanya jawab	✓				

	Gambar dan Grafik : Menambahkan gambar atau grafik untuk membantu menjelaskan materi dan membuat belajar lebih menyenangkan	✓				
	Ikon dan Simbol: Menggunakan gambar kecil (ikon) yang memudahkan siswa untuk memahami ide atau informasi	✓				
prinsip	<b>Keseimbangan:</b> Menjaga tampilan agar tidak terlalu ramai atau kosong, sehingga mudah dilihat dan dipahami.	✓				
	<b>Kesederhanaan:</b> Menyederhanakan desain agar tidak terlalu rumit, sehingga siswa bisa fokus pada materi pembelajaran.	✓				
	<b>Fungsionalitas:</b> Desain harus memudahkan siswa untuk memahami dan menggunakan perangkat pembelajaran dengan mudah	✓				
	<b>Keterpaduan:</b> Semua bagian desain bekerja bersama-sama dengan baik untuk mendukung materi.	✓				
	<b>Kontras:</b> Menggunakan perbedaan warna atau ukuran yang cukup jelas agar informasi yang penting mudah terlihat.	✓				

Catatan :



Medan, ..... 2025  
Ahli Desain,

Salman Alfarisi Efendi, S.Pd., M.Pd  
NIDN. ....

## Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa

### Lembar Angket Validator Ahli Bahasa

**Judul penelitian** : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

**Peneliti** : Desfira Sari Rezeky (2202090207)

**Prodi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

**Nama Validator** : Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.

#### A. Petunjuk Pengisian:

Lembar ini di isi oleh dosen ahli Bahasa untuk menilai Bahasa pada media pembelajaran komik digital, Berilah tanda ceklis (✓) pada )pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika di perlukanKeterangan

#### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Kurang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

#### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang diamati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Lugas	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran ringkas, jelas, dan langsung pada inti informasi yang ingin disampaikan..	✓				
Komunikatif	Penyusunan materi menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami siswa sesuai dengan tingka kemampuan bahasa mereka.	✓				
Dialogis dan interaktif	Materi mendorong terjadinya dialog antara siswa dengan guru atau antar siswa melalui pertanyaan dan diskusi.	✓				
	Konten memuat elemen interaktif,	✓				
	seperti ajakan untuk melakukan kegiatan, menjawab pertanyaan, atau berbagi pendapat.	✓				
Kesesuaian dengan perkembangan	Bahasa dalam maieri sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan	✓				

siswa	emosional siswa sekolah dasar.						
	Materi memuat struktur kalimat yang sederhana dan tidak membingungkan siswa.	✓					
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	Materi menggunakan tata bahasa, ejaan, dan tanda baca sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	✓					
	Penggunaan kalimat aktif dan struktur yang benar memastikan pesan tersampaikan dengan baik.	✓					
Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon.	Istilah yang digunakan dalam materi sesuai dengan istilah baku dalam Bahasa Indonesia atau bidang ilmu terkait	✓					
	Simbol dan ikon yang ditampilkan relevan, mudah dikenali, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi	✓					

Catatan :

Ceritas dijamin utuh Benar.  
penulit

Medan, Januari 2026

Ahli Bahasa,


Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.

NIDN. ....

## Lampiran 6 Instrumen Angket keprktisan Guru

### Lembar Angket Kepraktisan Guru

**Judul penelitian** : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

**Peneliti** : Desfira Sari Rezcky (2202090207)

**Prodi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

**Nama Validator** : Deny Wahyuni Tambunan.S.Pd

#### A. Petunjuk Pengisian:

Lembar ini di isi oleh guru untuk menilai kepraktisan pada media pembelajaran komik digital, Berilah tanda ceklis (✓) pada )pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika di perlukanKeterangan

#### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Kurang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

#### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang di amati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Materi	Kesesuaian materi	✓				
	Penyajian materi		✓			
	Kelengkapan isi mteri					
Tata Bahasa	Kualitas pengguna bahasa	✓				
	Kualitas penyusunan kalimat	✓				
Desain media	Tampilan media	✓				
	Kualitas gambar desain yang digunakan pada media sesuai karakteristik siswa seolah dasar	✓				
	Kualitas teks yang digunakan pada media		✓			
	Tata letak		✓			
Penggunaan media	Kemudahan dalam penggunaan media	✓				

## Lampiran 7 Angket kepraktisan Siswa

### Lembar Angket Kepraktisan Siswa

**Nama siswa** :  
**Kelas** :  
**Judul penelitian** : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan  
**Peneliti** : Desfira Sari Rezeky (2202090207)  
**Prodi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Isilah Nama dan Kelas
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada )pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika di perlukanKeterangan

#### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Kurang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

#### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang di amati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Media Pembelajaran	Ukuan dan bentuk huruf mudah dibaca					
	Kemudahan mengerjakan soal					
	Kemudahan dalam menggunakan media komik					
	Etepatan dalam baground dan tema pada komik					
	Kemenarikan media komik dalam pembelajaran					
	Kejelasan penggunaan kalimat					
pembelajaran	Kemampuan belajar mandiri					
	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa					
	Menumbuhkan rasa semangat belajar					
	Mempermudah dalam memahami nilai dan sikap kerja sama pada mata pelajaran PPkn					

## Penilaian tinggi

### Lembar Augket Kepraktisan Siswa

Nama siswa : *Desfira Sari*  
 Kelas : *5B*  
 Judul penelitian : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan  
 Peneliti : Desfira Sari Rezeky (2202090207)  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Isilah Nama dan Kelas
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada )pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut. berilah saran dan perbaikan jika di perlukan

#### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Karang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

#### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang di amati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Media Pembelajaran	Ukuan dan bentuk huruf mudah dibaca	✓				
	Kemudahan mengerjakan soal	✓				
	Kemudahan dalam menggunakan media komik	✓				
	Etepatan dalam baground dan tema pada komik	✓				
	Kemenarikan media komik dalam pembelajaran	✓				
	Kejelasan penggunaan kalimat	✓				
pembelajaran	Kemampuan belajar mandiri	✓				
	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	✓				
	Menumbuhkan rasa semangat belajar	✓				
	Mempermudah dalam memahami nilai dan sikap kerja sama pada mata pelajaran PPKn	✓				

## Penilaian sedang

### Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama siswa : Nurhani  
 Kelas : VB  
 Judul penelitian : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan  
 Peneliti : Desfira Sari Rezeky (2202090207)  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Isilah Nama dan Kelas
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada )pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika di perlukan Keterangan

#### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Kurang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

#### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang di amati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Media Pembelajaran	Ukuan dan bentuk huruf mudah dibaca		✓			
	Kemudahan mengerjakan soal		✓			
	Kemudahan dalam menggunakan media komik	✓				
	Eteptan dalam baground dan tema pada komik	✓				
	Kemenaarikan media komik dalam pembelajaran	✓				
	Kejelasan penggunaan kalimat		✓			
pembelajaran	Kemampuan belajar mandiri		✓			
	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	✓				
	Menumbuhkan rasa semangat belajar		✓			
	Mempermudah dalam memahami nilai dan sikap kerja sama pada mata pelajaran PPKn	✓				

## Penilaian rendah

### Lembar Angket Kepraktisan Siswa

Nama siswa : RIZIK  
 Kelas : V<sup>B</sup>  
 Judul penelitian : Pengembangan media komik digital untuk menumbuhkan sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan  
 Peneliti : Destira Sari Rezeky (2202090207)  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Isilah Nama dan Kelas
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada pada kolom skor sesuai dengan indikator berikut, berilah saran dan perbaikan jika di perlukan Keterangan

#### B. Keterangan

1. Tidak layak
2. Kurang layak
3. Cukup layak
4. Layak
5. Sangat layak

#### C. Aspek Penilaian

Indikator	Aspek yang di amati	Keterangan				
		5	4	3	2	1
Media Pembelajaran	Ukuan dan bentuk huruf mudah dibaca		✓			
	Kemudahan mengerjakan soal	✓				
	Kemudahan dalam menggunakan media komik		✓			
	Etepatan dalam baground dan tema pada komik		✓			
	Kemenarikan media komik dalam pembelajaran	✓				
	Kejelasan penggunaan kalimat		✓			
pembelajaran	Kemampuan belajar mandiri	✓				
	Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	✓				
	Menumbuhkan rasa semangat belajar		✓			
	Mempermudah dalam memahami nilai dan sikap kerja sama pada mata pelajaran PPKn	✓				

Lampiran 8 Desain media



### Pengenalan Tokoh

**Buk Rina**  
Seorang guru yang Memberi arahan, menaahamkan nilai kerja sama dan gotong royong kepada siswa.

**Aisyah**  
Seorang siswi yang sangat Rajin, peduli pada teman, suka mengajak kerja sama.

**Budi**  
Seorang siswa yang Kuat, suka membantu pekerjaan berat, tidak mudah menyerah.

**Siti**  
Seorang siswi yang sangat Teliti, bertanggung jawab, suka kerapian dan keindahan.

**Andi**  
Seorang siswa yang Awalnya enggan bekerja tetapi kemudian menyadari pentingnya kerja sama.

### Tugas Kelas

1. "Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang kerja sama."  
Bu Rina berdiri di depan kelas.

2. "Bu guru tugas kelompok untuk kalian."  
Aisyah dan Siti saling menata arak-arua.

3. "Wah, kerja kelompok pasti seru!"  
Seluruh siswa sudah rapi dan mendengarkan.

4. "Kalian akan membuatkan dan menggambar pot bersama-sama."  
Bu Rina menjelaskan sambil menunjuk papan tulis.

### Pembagian Tugas

Kelompok siswa berkumpul di taman sekolah.

1. Siti membawa alat kebersihan.

2. "Aku akan mengambil tanaman dan mengangkat pot."  
"Aku bisa menengap dan mengangkat pot."

3. Aisyah mengangkat sambil tersenyum.

4. Andi terlihat malas, duduk sambil bermain.

5. "Kenapa harus capek-capek sih?"  
"Aku bantu menanam bunga, ya."

### Masalah Muncul

1. Budi terlihat kecewa mengangkat air secer.

2. "Berat juga pot ini kan?"  
"Andi dan Budi. Kalau bersama pasti gampang."

3. "siti terlihat sedikit kebal."  
"Ayo bantu mengangkat ini perintang, erah!"

4. Andi terdiam dan terlihat berpikir.

5. "Maukin mauku bantu?"

### KERJA SAMA TERWUJUD

1. Andi berdiri dan meredakan teman-temannya.

2. "Maaf, aku mau ikut membantu."  
"Andi dan Budi mengangkat pot bersama-sama."

3. Aisyah dan Siti menanam bunga bersama-sama.

4. "Semua siswa bekerja sesuai tugas masing-masing."  
"Iya benar."  
"Taman sekolah kita akan lebih indah."

### Pesan Moral

1. Bu Rina melihat hasil kerja siswa di taman.

2. "Bu Rina bangga kalian bisa bekerja sama."  
"Siswa berdiri bersama dengan wajah senang."  
"Sama-sama kerja sama yang bikin indah."

3. Andi mengangkat tangan.

4. "Semua siswa saling tersenyum."  
"Pekerjaan berat jadi ringan kalau dikerjakan bersama."  
"Kerja sama membuat kita bahagia."

### ayo jawab kuis kerja sama

1. Sebutkan 2 nilai gotong royong yang terdapat dalam komik.

2. Mengapa pembagian tugas penting dalam kerja kelompok seperti pada cerita komik?

3. Apa dampak yang terjadi ketika salah satu anggota kelompok tidak mau bekerja sama?

4. Bagaimana perubahan sikap tokoh andi dalam cerita komik?

5. Sebutkan contoh kegiatan gotong royong yang dapat dilakukan di sekolah atau di rumah.

### Komik Literasi GOTONG ROYONG DI SEKOLAHKU

Komik digital ini mengangkat tema kerja sama dan gotong royong di lingkungan sekolah dasar. Cerita berfokus pada kegiatan siswa yang bekerja bersama untuk membersihkan dan menata taman sekolah dan anah guru. Melalui kegiatan tersebut, siswa belajar membagi tugas, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan bersama.

Setiap tokoh dalam komik ini menunjukkan sikap yang berbeda, sehingga pembaca dapat memahami bahwa kerja sama membutuhkan kesadaraan dan kemauan dari setiap anggota kelompok. Dengan alur cerita yang sederhana dan ilustrasi yang menarik, komik ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap peduli, keberamaan, dan gotong royong pada siswa sekolah dasar serta mendukung pembelajaran PPKn.

## Lampiran 9 Dokumentasi

### Dokumentasi observasi awal




### Dokumentasi kegiatan



## Lampiran 10 K1

FORM K 1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



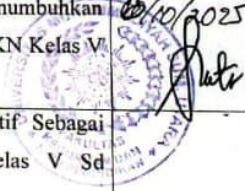

---

Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal: **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama Mahasiswa : Desfira Sari Rezeky  
 NPM : 2202090207  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS IPK = 3,86

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 	Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V Di SD 133889	02/10/2025  
	Pengembangan Media Komik Digital Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sd 133889	
	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Augmented Reality Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas V Sd 133889	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025


Hormat Pemohon,



Desfira Sari Rezeky  
 NPM.2202090207

## Lampiran 11 K2

FORM K 2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desfira Sari Rezeky  
 NPM : 2202090207  
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :


"Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V di SD 133889"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai : 


Dosen Pembimbing : Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

  
 Desfira Sari Rezeky  
 NPM. 2202090207

## Lampiran 12 K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 2289/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Desfira Sari Rezeky**  
 N P M : 2202090207  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V di SD 133889**



Pembimbing : **Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia, M.Pd.**


Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **06 Oktober 2026**

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 06 Oktober 2025 M

Wassalam  
 Dekan





  
  
**Dra. Hj. Syamsukurnia, M.Pd.**  
**NIDN:0004066701**




Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 13 Berita acara proposal



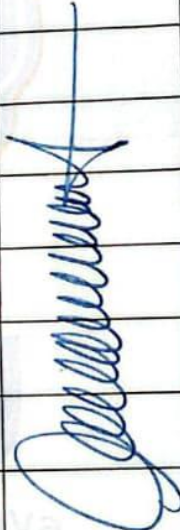
**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ


**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama Lengkap : Desfira Sari Rezeky  
 NPM : 2202090207  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Digital Untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siwa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02/10/2025	Perbaikan Bab I dan menambahkan observasi	
06/10/2025	Memperbaiki rumusan masalah	
13/11/2025	Membuat spesifikasi produk dan membuat tabel	
24/11/2025	Membuat desain hipotetik	
01/12/2025	menambahkan teori pembelajaran	
05/12/2025	Membuat desain Pengembangan	
18/12/2025	Acc proposal	

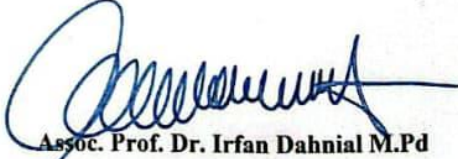
Medan, 18 Desember 2025

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar




**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Dosen Pembimbing



**Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahnia M.Pd**

## Lampiran 14 pengesahan proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**



Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Desfira Sari Rezeky  
 NPM : 2202090207  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siwa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan


Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, 12 Desember 2025

Diketahui Oleh

<p>Disetujui Oleh :          Ketua Program Studi          Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>	<p>Pembimbing</p>
 <b>Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.</b>	 <b>Assoc. Prof. Dr. Irfan Dahniyal, M.Pd.</b>

## Lampiran 15 hasil pengesahan proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: [fkip@umhsu.ac.id](mailto:fkip@umhsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

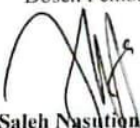

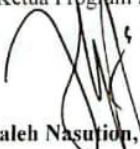
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Desfira Sari Rezeky  
NPM : 2202090207  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan



Pada hari ini Rabu, Tanggal 21 Bulan Januari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

<p>Dosen Pembahas</p>  <p><b>Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd, M.Pd.</b></p>
<p>Diketahui oleh Ketua Program Studi</p>  <p><b>Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.</b></p>	

## Lampiran 16 surat keterangan

 <b>UMSU</b> <small>Unggul   Cerdas   Terpercaya</small>	<b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30 Website: <a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a>
	
<b>SURAT KETERANGAN</b>	
<p>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:</p>	
Nama	: Desfira Sari Rezeky
NPM	: 2202090207
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal	: Pengembangan Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD Negeri 133889 Tanjung Medan
<p>Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari ini Rabu, Tanggal 21 Bulan Januari 2026</p>	
<p>Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>Medan, Januari 2026</p> <p>Ketua Program Studi</p> 	
<p><b>Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.</b></p>	

## Lampiran 17 surat izin riset



MADJLIS PENDIDIKAN TINGGI FENILITIAN & PENGEMBANGAN FEMIPISAN FUSAI MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 10110/2018/AN-PT-BAK-AP/10/2018  
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax (061) 6622474 - 6631002  
 https://kip.umsu.ac.id | kip@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Nomor : 339/II.3-AU/UMSU-02/F/2026  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 12 Sya'ban 1447 H  
 31 Januari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
 Kepala Sekolah SD Negeri 133889 Tanjung Medan  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Desfira Sari Rezeky**  
 N P M : 2202090207  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Komik Digital untuk Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SDN 133889 Tanjung Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
 Wassalamu'alaikum



\*\*Pertinggal\*\*



## Lampiran 18 surat balasan izin riset



PEMERINTAH KOTA TANJUNGBALAI  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI NO.133889

Jln. Mt.Haryono Ujung Kel. Selat Tanjung Medan Kec. Datuk Bandar Timur

No : 421.22/SD-89/DBT/2026  
Lamp : -  
Hal : Surat Balasan (Izin Riset)

Kepada Yth :  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di -  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb  
Dengan Hormat

Kami doakan semoga Bapak/Ibu dalam keadaan sehat walafiat dalam menjalankan aktifitas sehari - hari.  
Sehubungan dengan Surat Nomor : 1025//IL.3-AU/UMSU-02/F/2025 perihal Permohonan

Izin melaksanakan Riset atas nama :  
Nama : Desfira Sari Rezeky  
NPM : 2202090207  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami sampaikan bahwa nama yang tertera diatas di terima untuk melaksanakan Riset di SD Negeri No.133889 Kota Tanjungbalai.  
Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Kepala Satuan Pendidikan  
SDN.133889  
  
MISNAH, S.Pd  
NIP.19700919 200502 2 002

**Lampiran 19 Hasil Turnitin**

1775648455367\_PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP KERJA SAMA SISWA PADA  
MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SD NEGERI 133889  
TANJUNG MEDAN.docx

---

ORIGINALITY REPORT

---

**15%**SIMILARITY INDEX

---

PRIMARY SOURCES

---

<b>1</b>	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet	3721 words — <b>14%</b>
<b>2</b>	<a href="http://repository.metrouniv.ac.id">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet	97 words — <b>1%</b>

---

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF

**Lampiran 20 Riwayat Hidup**

Nama : Desfira Sari Rezeky  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
TTL : Tanjung Balai, 07 Desember 2003  
Tempat Tinggal : Perumahan cemerlang asri II, JALAN  
mh, Thamrin blok f no.7  
Email : [Rezkyv122@gmail.com](mailto:Rezkyv122@gmail.com)

**AYAT HIDUP****Pendidikan Formal :**

1. SD Negeri 112218
2. SMP Negeri 1 Panai Hilir
3. SMA Negeri 1 Panai Hilir