



Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis *E-comic* dalam Pembelajaran PPKn untuk Menumbuhkan Karakter Siswa SMPN 3 Magetan

Hanni Handayani, ✉ Universitas PGRI Madiun

Nuswantari, Universitas PGRI Madiun

Yuni Harmawati, Universitas PGRI Madiun

✉ Hannihandayani3@gmail.com

Abstrak: Mata Pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik menjadi seorang warga negara yang baik, salah satunya adalah dalam menumbuhkan karakter. Tidak banyak peserta didik yang menyukai mata pelajaran PPKn karena mata pelajaran PPKn bersifat membosankan dan sulit untuk dipahami. Adapun kendala yang didapat pada proses pembelajaran PPKn yaitu guru belum menerapkan media pembelajaran yang variatif karena guru lebih banyak menggunakan media PPT dan sumber referensi dari buku. Guru perlu mengkombinasikan suatu media yang menarik sebagai bahan ajar yang dapat mendorong terbentuknya karakter pada diri peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk mengimplementasikan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* dalam pembelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Peneliti menggunakan rumus skor *N-Gain* sebagai acuan untuk menentukan keefektifan media pembelajaran *e-comic*. Hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *e-comic* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn. Hal ini diperoleh bahwa setelah melakukan eksperimen, peneliti memperoleh hasil skor rata-rata pada angket penumbuhan karakter sebesar 84,59% dengan kategori sangat praktis dan sangat efektif. Hasil tes yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic* adalah 63%. dengan kategori cukup efektif.

Kata kunci: media pembelajaran digital, *e-comic*, PPKn, Karakter



PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dilakukan dan wajib dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas hidup pada seseorang. Semakin berkembangnya zaman, pendidikan untuk generasi bangsa perlu diperkuat lagi untuk senantiasa mempertahankan nilai-nilai warisan kebudayaan bangsa. Hal tersebut bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai karakter yang sudah ada sejak dahulu. Faktanya, penanaman karakter di Indonesia sudah mulai menurun yang diakibatkan adanya pengaruh globalisasi dengan membawa masuk budaya-budaya dari luar. Bangsa Indonesia saat ini sangat memerlukan generasi yang dapat membawakan perubahan pada kondisi negara menuju kondisi yang lebih baik.

Adanya kemajuan teknologi saat juga mempengaruhi generasi bangsa untuk menanamkan nilai-nilai karakter, salah satunya adalah meluasnya penggunaan Handphone yang dapat menyebabkan dampak negatif dengan merusak mental pada generasi bangsa. Melalui handphone ini, kebanyakan anak-anak dapat mengakses berbagai informasi yang seharusnya tidak perlu dicari. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemajuan IPTEK dapat menyebabkan krisis moral pada aspek kehidupan bangsa (Rahmatiani & Saylendra, 2021).

Tindakan yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menanamkan pendidikan kewarganegaraan dalam konteks pendidikan di Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan memiliki potensi yang besar dalam mewujudkan warga negara yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Rahmatiani, 2020). Nilai-nilai Pancasila tersebut bersifat pasti yang menjadikan dasar-dasar kehidupan bangsa dalam berperilaku. Nilai-nilai karakter dapat diperkuat melalui pedoman nilai-nilai Pancasila yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan dan keadilan (Ginting & Siagan, 2020). Oleh karena itu, melalui pendidikan kewarganegaraan ini dapat membentuk generasi muda yang *smart* dan *good citizenship* berdasarkan harapan bangsa. Pendidikan kewarganegaraan memiliki empat aspek *competences* yaitu warga negara yang berilmu, warga negara yang terampil, tentang sikap dan nilai, dan tindakan warga negara (Rafzan et al., 2020). Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah juga diterapkan melalui pembelajaran PPKn. Pembelajaran PPKn memiliki 6 komponen penting untuk menguatkan karakter peserta didik yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, kebhinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis dan kreatif (Uchrowi & Ruslinawati, 2021). Oleh karena itu, guru PPKn berperan besar dalam mendidik dan mengembangkan karakter peserta didik.

Kelemahan pada saat mempelajari PPKn adalah peserta didik dituntut untuk lebih banyak membaca, menghafal, dan mencatat. Materi yang digunakan guru lebih banyak mengambil dari sumber referensi buku maupun internet. Kendala tersebut menyebabkan rasa ketidaksukaan peserta didik terhadap pembelajaran PPKn, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat mengajar. Kemudahan media pembelajaran yang kreatif dapat mempengaruhi terhadap kepuasan hasil belajar siswa (Najwa et al., 2022). Media pembelajaran yang menarik tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu guru untuk menciptakan sebuah konsep pembelajaran di kelas secara variatif tidak hanya mengajar dengan kontak bicara saja.

Media pembelajaran memiliki banyak bentuknya mulai dari bentuk visual, audio maupun audio dan visual. Salah satunya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran bentuk visual dengan model buku. Berdasarkan sumber pengetahuan, Permendikbud membagi jenis buku menjadi dua macam yaitu buku teks dan buku nonteks (PERMENDIKBUDRISTEK RI, 2022). Buku teks dapat diperoleh melalui buku pelajaran dari pemerintah, sedangkan buku nonteks. Peserta didik dapat memperoleh sumber pengetahuan tidak hanya dari buku pelajaran, tetapi juga dari buku nonteks karena buku ini bersifat sebagai sumber pendukung setelah mempelajari buku teks.

Jenis buku nonteks yang menarik untuk dipelajari dan dibaca peserta didik adalah komik. Komik adalah jenis buku fiksi yang menggambarkan suatu cerita edukasi tertentu dengan karakter kartun yang menarik perhatian pembaca (Hanifah et al., 2023). Komik tidak hanya sebagai media baca, tetapi komik dapat dipergunakan guru sebagai media tambahan dalam mengajar disamping buku pelajaran (Guntur et al., 2023). Sejalan dengan perkembangan teknologi, komik tidak hanya diciptakan dalam bentuk buku tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media digital (Wardhani & Kuswono, 2022). Komik digital atau *e-comic* memudahkan para pembaca atau pecinta komik untuk mengaksesnya dengan bantuan alat teknologi. Kelebihan dari *e-comic* ini adalah dapat diakses dan dibaca sesuai keinginan pengguna tanpa membawa buku komik, tidak memerlukan biaya, tahan dari kerusakan, komik hanya berbentuk softfile.

Cerita di dalam komik memiliki banyak genre cerita. Guru dapat menggunakan *e-comic* daalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan standart isi cerita dan kesesuaian cerita peserta didik. Cerita yang cocok untuk pembelajaran PPKn adalah cerita yang memiliki makna tentang menumbuhkan karakter. Karakter yang dipilih dapat berupa karakter gotong royong dan toleransi. Kedua karakter tersebut sangat penting ditanamkan pada peserta didik di lingkungan sekolah. Karakter gotong royong yang dimaksud adalah bentuk kerja sama yang dilakukan oleh sekelompok individu untuk meringankan suatu pekerjaan secara bersama-sama (Mulyani et al., 2020). Contoh perilaku untuk meningkatkan gotong rorong peserta didik yaitu melakukan piket kelas, gotong royong membersihkan lingkungan sekolah, kerja kelompok di kelas, berdemokrasi. Karakter toleransi adalah sikap yang ditunjukkan untuk menciptakan rasa persatuan dan kesatuan dalam suatu bangsa (Prakoso & Najicha, 2022). Contoh sikap yang menunjukkan sikap toleransi di sekolah adalah tidak saling membully sesama teman dan tidak membeda-bedakan dalam berteman termasuk sikap toleransi yang penting ditanamkan pada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMPN 3 Magetan karena guru PPKn masih banyak menggunakan media pembelajaran dari PPT dan sumber informasi berupa buku maupun internet. Sehingga dapat mengakibatkan peserta didik merasa kurang tertarik dan puas dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Guru juga terdapat kendala dalam menumbuhkan karakter pada peserta didik. Oleh karena itu peneliti mencoba uktuk memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis *e-comic* untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi PPKn dan memberikan rasa kesadaran kepada peserta didik untuk menanamkan karakter di dalam kehidupan. Penerapan media komik digital sudah pernah diteliti oleh (S et al., 2022) telah membuktikan bahwa media komik digital memiliki kelayakan dan efektivitas digunakan dalam pembelajaran PPKn.

METODE

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada variabel X dengan variabel Y setelah diterapkan variabel X (Sugiyono, 2019). Sampel yang digunakan peneliti adalah kelas 7A siswa SMPN 3 Magetan yang berjumlah 32 siswa dengan model uji terbatas *One-Group pretest posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar angket karakter untuk peserta didik dan lembar tes berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis penelitian ini adalah menggunakan skala likert untuk memperoleh hasil angket dan menghitung skor *N-Gain* untuk menganalisis hasil dari nilai tes. Prosedur atau rancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran digital *e-comic*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perbedaan Kondisi Kelas di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Peneliti menggunakan penelitian dengan model uji terbatas yang hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas kontrol sekaligus kelas eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti melakukan pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode ceramah dengan didukung media PPT. Peneliti menemukan adanya kebosanan terhadap peserta didik dan mengantuk pada saat pembelajaran PPKn berlangsung dan kurangnya keaktifan pada peserta didik. Kemudian peserta didik memberikan lembar tes pertama yaitu *pretest*. Langkah kedua yaitu pada kelas eksperimen ini peneliti menerapkan metode ceramah dengan kombinasi model pembelajaran VCT (*Value Clarification Technique*) serta didukung dengan media pembelajaran berupa PPT, tayangan video, dan media *e-comic*. Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen ini, peserta didik terlihat aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dan peserta didik terlihat senang dengan media pembelajaran digital dengan memanfaatkan teknologi seperti handphone. Kemudian peneliti memberikan lembar tes berupa *posttest*. Peneliti menemukan adanya perbedaan hasil nilai terhadap kelas kontrol sebelum menggunakan media *e-comic* dan kelas eksperimen setelah menggunakan media *e-comic*.



GAMBAR 1. Peserta didik mengakses media *e-comic*



GAMBAR 2. Kondisi kelas eksperimen

B. Keefektifan Media Pembelajaran Digital *E-comic* terhadap Hasil Tes Peserta Didik

Hasil nilai tes yang diperoleh peserta didik mengalami kenaikan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Berikut perbedaan yang diperoleh nilai hasil pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 3. Perolehan Nilai

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Total	2495	2915
Rata-rata	77,97	91,09
Nilai Max	85	100
Nilai Min	60	80

Dari data tabel tersebut diperoleh kesimpulan bahwa adanya perbedaan hasil di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai di kelas kontrol 32 peserta didik diperoleh hasil 77,97% lebih kecil daripada hasil 32 siswa di kelas eksperimen yaitu sebesar 91,09. Pada kelas kontrol diperoleh nilai maksimum peserta didik sebesar 85 dan diperoleh nilai peserta didik terendah yaitu 60. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai tertinggi peserta didik sebesar 100 dan nilai terendah peserta didik adalah 85. Kedua hasil nilai *pretest* dan

postest masing-masing siswa dihitung menggunakan skor *N-Gain* dengan skor rata-rata 0,63 dengan kategori sedang dan dipersentasekan menjadi 63% tergolong dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis *e-comic* termasuk kategori sedang dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn

C. Keefektifan Media Pembelajaran Digital Berbasis *E-comic* untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik

Peneliti menyediakan lembar angket yang berisikan tentang karakter-karakter yang tertanam pada peserta didik dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lembar angket tersebut digunakan peneliti untuk mengetahui apakah pada kepribadian peserta didik sudah menanamkan karakter berdasarkan karakter yang terdapat pada *e-comic*. Isi lembar angket tersebut berisikan tentang karakter gotong royong dan toleransi yang terdiri dari beberapa indikator dan pernyataan.

Tabel 4. Indikator pernyataan

Instrumen	komponen	Butir Soal
Gotong Royong	Keluarga	1, 2, 3, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
	Interaksi sosial	
	Suka rela dan tolong menolong	
Toleransi	Cinta damai	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
	Menghormati dan menghargai perbedaan	

Berdasarkan instrumen tersebut, peserta didik, peneliti memperoleh hasil skor rata-rata dari seluruh peserta didik sebesar 84,59% dengan kategori sangat efektif dan sangat praktis. Bahwa media pembelajaran digital *e-comic* sangat efektif dapat menumbuhkan karakter pada peserta didik.

SIMPULAN

Guru memerlukan media pembelajaran digital yang menarik untuk pembelajaran PPKn karena guru belum menggunakan media pembelajaran digital secara variatif selain media PPT. Salah satunya adalah media pembelajaran digital seperti *e-comic* belum digunakan dalam pembelajaran PPKn di SMPN 3 Magetan. Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, peneliti memperoleh terdapat perbedaan hasil pada saat pembelajaran sebelum menggunakan media *e-comic* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic* yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat kenaikan hasil nilai pada *pretest* dan *postest* pada peserta didik yang berarti bahwa media *e-comic* cukup efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn. Kemudian media pembelajaran *e-comic* sangat membantu peserta didik dalam menumbuhkan karakter. Berdasarkan hasil dari penghitungan lembar angket, diperoleh skor rata-rata 84,59% dengan kategori sangat efektif dan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Ginting, S., & Siagan, Y. A. T. (2020). Hubungan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Dengan Karakter Siswa Di SMP Swasta HKBP Belawan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1), 54–75.

Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>

- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak , Kewajiban , Dan Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI. *Journal of Social Science and Education*, 04(01), 1–10.
- Mulyani, D., Ghufron, S., Akhwani, & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendedikan*, 11(2), 225–238. http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_6498.html
- Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1637–1646.
- PERMENDIKBUDRISTEK RI. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2022 Tentang Penilaian Buku Pendidikan* (pp. 1–11).
- Prakoso, G. B., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Membangun Rasa Toleransi dan Wawasan Nusantara dalam Bermasyarakat. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 67–71. <https://doi.org/10.33061/jgz.v1i1.7464>
- Rafzan, Lazzavietamsi, F. A., & Ito, A. I. (2020). Civic Competence Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Sungai Penuh. *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*, 6(2), 81–89.
- Rahmatiani, L. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 87–94.
- Rahmatiani, L., & Saylendra, N. P. (2021). Pembentukan Civic Disposition Peserta Didik Berbasis Kompetensi Abad 21. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(2), 54–63. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i2.6216>
- S, S. S. A., Suherman, & Fadlullah. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *EDUKASI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Uchrowi, Z., & Ruslinawati. (2021). *Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan* (Cetakan 1). Jakarta Pusat: Kementerian Pendidikan, kebudayaan, Riset, dan Teknologi Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Pusat Kurikulum dan Perbukuan. <http://www.fkip.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/Hasil-Tes-Online-2015.pdf>
- Wardhani, D. C. D. A. K., & Kuswono. (2022). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SMK. *Jurnal Swarnadwipa*, 6(2), 54–61. <https://doi.org/10.24127/sd.v6i2.2733>