



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *HOTS* BERMUATAN PANCASILA DALAM KEHIDUPAN PADA MAPEL PPKn DI SD

Oman Fathurohman¹, Zahrawani², Sabri³

^{1.2.3}UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Surel: oman.farhurohman@uinbanten.ac.id

Abstrak

Mata pelajaran PPKn mempunyai tujuan mengharapkan peserta didik sanggup berpikir kritis, rasional dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa PPKn berkaitan dengan pembelajaran berbasis *HOTS* yang dapat membiasakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara bersama guru kelas VI telah ditemukan bahwa pembelajaran PPKn kurang menarik perhatian serta belum memicu kemampuan *HOTS* peserta didik dalam kegiatan belajar. Sebab pelaksanaan pembelajaran masih berfokus pada guru dan guru hanya menggunakan buku paket yang terdapat penyajian materi yang sedikit dan gambar yang kurang menyampaikan pesan kepada peserta didik. Selain itu, sumber belajar PPKn yang tersedia di sekolah sangat terbatas dan minimnya media yang mendukung pembelajaran PPKn. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menciptakan produk media komik berbasis *HOTS* bermuatan Pancasila dalam kehidupan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar yang menarik perhatian, menumbuhkan minat belajar, mudah dipahami serta dapat memicu kemampuan *HOTS* peserta didik yaitu dengan mengembangkan komik *HOTS*. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* model 4-D yang mempunyai 4 proses yaitu *Define, Design, Development* dan *Dissemination*. Berdasarkan hasil respons peserta didik Pengembangan media komik berbasis *HOTS* mendapatkan persentase 88% dengan kriteria sangat praktis sehingga layak digunakan untuk menarik perhatian, mudah dipahami, menumbuhkan minat belajar dan dapat membantu melatih serta memicu kemampuan *HOTS*.

Kata kunci: Komik, *HOTS*, PPKn

Abstract

PPKn subjects have the aim of expecting students to be able to think critically, rationally and creatively. This shows that PPKn subjects are related to HOTS-based learning. Based on the results of observations and interviews, it is known that PPKn learning does not attract attention and has not triggered students' HOTS abilities in learning activities. Because learning activities are still teacher-centered and teachers only use textbooks that contain a little material and pictures that are difficult for students to understand. In addition, civics learning resources in schools are limited and there are limited media that support civics learning. This study aims to produce produce HOTS-based comic media products containing Pancasila in life in Civics subjects in elementary schools that attract attention, foster interest in learning, are easy to understand and can trigger students' HOTS abilities, namely by developing HOTS-based comics. Research and development uses a 4-D model which has 4 stages, namely Define, Design, Development and Dissemination. Based on the results of student responses, the development of HOTS-based comic media gets a percentage of 88% with very practical criteria so that it is suitable for use to attract attention, is easy to understand, fosters interest in learning and can help train and trigger HOTS abilities.

Keywords: Comic, *HOTS*, PPKn

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam membentuk generasi bangsa menjadi generasi yang lebih baik. Pendidikan di Indonesia saat ini menjalankan kurikulum 2013, yang mana kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan yang berkarakter. Sumarna dalam Fitri Prawitasari menyatakan bahwa implementasi kurikulum 2013, menitikberatkan pada pendirian karakter dan kebudayaan kepada peserta didik sejak usia sekolah dasar.¹

Pendidikan karakter bertujuan untuk mewujudkan peserta didik sebagai warga Indonesia dengan menyandang budi pekerti yang baik dalam menjadikan kehidupan berbangsa yang jujur, damai dan sentosa.² Dengan demikian, pelaksanaan pendidikan di Indonesia menekankan pendidikan berkarakter yang bertujuan untuk menanamkan moral dan akhlak kepada peserta didik agar mampu membentuk kepribadian yang lebih baik.

Salah satu pelajaran siswa sekolah dasar yang digunakan untuk pendidikan karakter yakni Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Ermawati dalam Farida Huriawati, *et al* menegaskan bahwa PPKn sebagai alat untuk membangun dan memelihara nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia dalam wujud sikap yang menggambarkan sesuai nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari.³ Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran PPKn memiliki fungsi yang baik bagi peserta didik sekolah dasar dalam membentuk karakter yang lebih unggul sejalan dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Tujuan pembelajaran PPKn ialah peserta didik bisa berpikir kritis, berpikir rasional untuk memecahkan sebuah masalah dalam kehidupan, bisa berpikir kreatif dalam berinovasi untuk mengangkat harkat dan martabat negara dan mempunyai wawasan kebangsaan, berjiwa Pancasila serta cinta tanah air.⁴ Kita ketahui bahwa salah satu tujuan pembelajaran PPKn mengharapkan peserta didik bisa berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam memecahkan sebuah masalah, Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PPKn menitikberatkan pada pembelajaran berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*).

Senada dengan Winda Harniati menyatakan bahwa *HOTS* merupakan kemampuan berpikir yang saling bersangkut paut dengan mata pelajaran PPKn yang membiasakan peserta didik menggunakan kemampuan berpikir kritis, logis, analisis dan sistematis yang termasuk kemampuan *HOTS*.⁵ Sebagaimana sejalan dengan penjelasan Sri Latifah, *et al* bahwa kegiatan belajar berbasis *HOTS* harus diterapkan kepada peserta didik sekolah dasar

¹ Fitri Prawitasari, "Kurikulum 2013 Menekankan Pembangunan Karakter Anak," KOMPAS.com, 6 Maret 2014, diakses 18 Maret, 2021.

<https://edukasi.kompas.com/read/xml/2014/03/06/1934280/Kurikulum.2013.Menekankan.Pembangunan.Karakter.Anak>

² Dini Palupi Putri, "Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 37–50, <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>.

³ Farida Huriawati, Purwandari Purawandari, and Intan Permatasari, "Pengembangan Buku Komik Fisika Pokok Bahasan Newton Berbasis Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)* 1, no. 2 (2017): 81–89, <https://doi.org/10.25273/jpfk.v1i2.16>.

⁴ Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKn di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*, (Jakarta: Kencana, 2020), 25.

⁵ Winda Harniati, "Implementasi Pendekatan Pembelajaran HOTS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IX.3," *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 207–213, <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1189>.

sehingga peserta didik bukan semata mengenal pengetahuan yang telah diberikan tetapi peserta didik juga dapat menerapkan pengetahuannya dalam kegiatan sehari-hari.⁶

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa pembelajaran PPKn dapat menutut peserta didik untuk melakukan kajian dalam suatu tindakan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehingga kemampuan berpikir peserta didik akan merangsang untuk memunculkan ide-ide baru. Misalnya, ketika peserta didik merealisasikan salah satu nilai-nilai Pancasila yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab. Sil aini mengandung kegiatan saling tolong menolong dan memberikan kasih sayang terhadap sesama.

Jika itu direalisasikan pemikiran peserta didik akan terangsang untuk memunculkan ide baru, seperti dampak baik melakukan tolong menolong yaitu menumbuhkan perdamaian dan menyadari bahwa manusia itu saling membutuhkan dan jika tidak direalisasikan akan menumbuhkan perpecahan dan saling menyakiti antar sesama. Maka, proses ini mengaktifkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik untuk menganalisis suatu keadaan sehingga peserta didik dapat memutuskan suatu tindakan yang akan mereka lakukan. Oleh karena itu, peran *HOTS* berperan penting untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran PPKn.

Kegiatan pembelajaran PPKn dalam mencapai tingkatan *HOTS* perlu dikemas dengan sebaik-baiknya. Muhibbin Syah menyatakan bahwa guru yang professional mampu mengatasi gejala kegagalan dari peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan faktor-faktor yang memberikan pengaruh baik terhadap proses belajar yaitu kondisi peserta didik meliputi kesehatan jasmani, bakat, minat, motivasi dan lingkungan siswa.⁷ Minat dan motivasi dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran selama kegiatan belajar bisa menumbuhkan minat dan kemauan yang baru, mengaktifkan motivasi dan bahkan mendukung pengaruh psikologi terhadap peserta didik.⁸

Sedangkan menurut Lutfikah dan Nurhasanah menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memajukan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, suasana akan menggembirakan dan tidak jenuh.⁹ Dengan demikian perlu menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Sebab, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menolong kegiatan belajar jauh lebih menarik agar peserta didik mempunyai minat belajar serta terdorong untuk aktif dalam kegiatan belajar.

Kegiatan belajar di dalam kelas memberikan kesan yang kurang menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari PPKn. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SDN Banjar Sari 3 telah ditemukan bahwa kompetensi dasar yang digunakan pada pembelajaran PPKn menekan pada pembelajaran *HOTS*. Salah satu materinya adalah pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan.

⁶ Sri Latifah, Yuberti Yuberti, and Vina Agestiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9-16, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>.

⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, p. 146.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 15.

⁹ Lutfikah Lutfikah dan Nurhasanah Nurhasanah, "Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasars," *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (1 Agustus 2020): 86-92, <https://doi.org/10.54125/elbanar.v3i1.57>.

Namun, kegiatan belajar PPKn yang masih berfokus pada guru. Dalam kegiatan belajar guru hanya memanfaatkan teks buku paket yang tersedia di sekolah, sumber belajar PPKn yang tersedia di sekolah sangat terbatas, media yang mendukung pembelajaran PPKn juga terbatas. Pada buku pengajaran terdapat sajian materi yang sedikit serta gambar yang disediakan kurang menyampaikan pesan kepada peserta didik. Oleh karena itu, supaya kegiatan belajar mampu beroperasi dengan baik perlu penggunaan media dalam pembelajaran. Agar dapat menarik perhatian peserta didik dalam membangkitkan minat belajar serta berkemauan aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu media pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik ialah media komik. Sebagaimana dengan penelitian Roy Parsaulian menyatakan bahwa media komik berfungsi untuk membantu guru mengutarakan materi kepada peserta didik serta dapat menarik perhatian, mengaktifkan minat belajar, pikiran dan perasaan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.¹⁰ Selain itu, Nur Khasanah, *et al* menyatakan bahwa komik dapat menyederhanakan hal-hal abstrak serta komik bisa menarik minat membaca peserta didik.¹¹ Pernyataan ini didukung oleh Yasinta Lisa, *et al* dalam penelitiannya menyatakan bahwa media komik dimanfaatkan agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam menekuni materi yang terdapat di dalam bahan ajar.

Sebab media komik ini menyatukan elemen gambar dan teks yang ringan untuk mudah dipahami. Selain itu, materi akan mudah dimengerti dengan cepat.¹² Oleh karena itu, pemakaian media komik dalam pengkajian materi diharapkan dapat menolong peserta didik lebih sederhana untuk memahami pengetahuan serta membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan sehingga minat belajar peserta didik diharapkan dapat teratasi.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti mencoba untuk memberikan alternatif dengan menggunakan media komik sebagai alat bantu bahan ajar dengan bahasan tentang *Pengembangan Media Komik Berbasis HOTS Bermuatan Pancasila dalam Kehidupan Pada Mapel PPKn di SD*.

B. METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan produk, sesuai dengan Gingga Prananda *et al* menyatakan bahwa R&D digunakan untuk menciptakan produk dengan meninjau masalah dengan analisis kebutuhan sehingga peneliti dapat memberikan pemecahan masalah.¹³ Penelitian dan pengembangan mempunyai tujuan yaitu menciptakan suatu produk yang berupa media

¹⁰ Roy Parsaulian, "Pengaruh Penggunaan Komik Ipa Sains Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd Pada Materi Rangka Manusia," *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus* 3, no. 1 (2017): 47-53, <https://doi.org/10.36987/jpbn.v3i1.1203>.

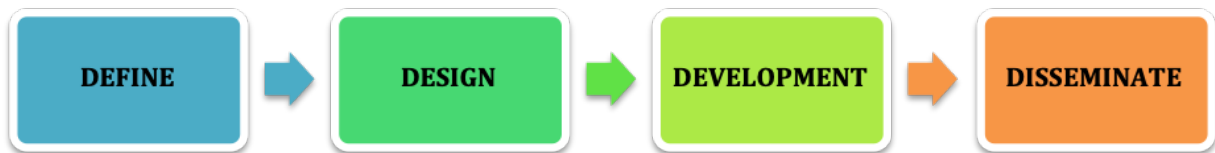
¹¹ Nur Khasanah, Nur Ngazizah, dan Titi Anjarini, "Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 25-35, <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.951>.

¹² Yasinta Lisa, Rahayu Esti Wahyuni, Dan Tirsianus Tirsianus, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Problem Base Learning Dengan Adobe Photoshop," *JUTECH: Journal Education and Technology* 1, no. 2 (2020): 28-39.

¹³ Gingga Prananda, Ali Wardana, and Yulia Darniyanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1," *Jurnal Dharma PGSD* 1, no. 1 (2021): 38-45.

komik berisi cerita disertai pertanyaan *HOTS* dengan materi Pancasila dalam kehidupan pada mapel PPKn.

Penelitian ini menerapkan model Thiagarajan yang dikenal dengan model 4-D. Thiagarajan dalam Ikhwatul Mujahadah *et al* bahwa prosedur penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4-D. kepanjangan dari 4-D ialah Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), and Penyebaran (*Disseminate*).¹⁴ Hal ini dapat digambarkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Model 4-D Thiagarajan

Gambar 1 dapat diuraikan sebagai berikut: *Define* (Pendefinisian), berisi kegiatan menggali informasi melalui penelitian dan studi literatur yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan menentukan produk apa yang ingin dikembangkan serta spesifikasinya. *Design* (Perancangan) yang berisi proses perancangan produk dan pembuatan instrumen yang akan dikembangkan. *Development* (Pengembangan) berisi proses pengujian produk yang sudah dirancang dengan mengukur validitas produk secara terus menerus sampai produk yang dihasilkan sejalan dengan perincian yang sudah ditetapkan. *Disseminate* (Diseminasi) yang berisi proses penyebaran produk yang telah diukur kelayakannya untuk digunakan.¹⁵

Sampel penelitian ini ialah (1) 2 Dosen UIN SMH Banten sebagai validasi ahli media dan meteri, (2) peserta didik kelas VI SDN Banjar Sari 3 dan (3) Guru SDN Banjar sari 3 yang berjumlah 3 orang. Peneliti memakai teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi yang digunakan untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan dasar awal dalam menemukan permasalahan, kuesioner digunakan sebagai alat ukur atau acuan dalam mengembangkan sebuah produk dan dokumentasi. Selanjutnya, peneliti menggunakan 2 teknik analisis data, yaitu (1) analisis data kuantitatif yang digunakan terhadap perolehan skor menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahli validator, siswa serta guru. Penskoran pada angket menggunakan *skala likert* 1-5 yang berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.¹⁶ Perolehan skor menggunakan rumus persentase. Hasil penskoran diinterpretasikan menggunakan kriteria validasi untuk mengetahui tingkat valid produk yang di kembangkan melalui angket validasi ahli media dan materi dan kriteria praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk melalui angket respons siswa dan guru. (2) Analisis data kualitatif yang digunakan terhadap komentar dan saran dari para ahli melalui angket validasi. Komentar dan saran diberikan sebagai rujukan untuk mengoreksi media pembelajaran yang dikembangkan.

¹⁴ Ikhwatul Mujahadah, Alman Alman, and Mukhlas Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 8-15, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>.

¹⁵ Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Develpoment* (Bandung: Alfabeta, 2020), 38.

¹⁶ Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 146.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan Media Komik Berbasis *HOTS* Bermuatan Pancasila dalam Kehidupan Pada Mapel PPKn di SD

Penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur model 4-D yang mempunyai 4 tahapan, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini peneliti menggali informasi untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Kegiatan ini peneliti menemukan sebuah permasalahan bahwa bagi peserta didik kelas VI pembelajaran PPKn kurang menarik dan membosankan, karena selama kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku teks berupa buku paket. Penyajian materi di dalam buku ini sangat sedikit dan banyak peserta didik mengalami kesulitan untuk mendalami materi yang tersedia. Guru menggunakan media ilustrasi yang telah tersedia di dalam buku paket.

Kemudian, Pembelajaran PPKn yang dilaksanakan menekankan pada pembelajaran *HOTS* yaitu menganalisis pelaksanaan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Saat peserta didik diberikan sebuah ilustrasi yang berada di buku paket, mereka terlihat kesulitan dalam menganalisis dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila sehingga terlihat kegiatan menganalisis peserta didik belum tercapai secara maksimal. Maka, dapat disimpulkan bahwa media yang dipakai oleh guru kurang bervariasi dan bahan ajar yang telah disiapkan sukar dipahami oleh peserta didik.

Maka, diperlukan bahan ajar salah satunya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, mudah dipahami serta dapat memudahkan peserta didik untuk menuju ke pembelajaran *HOTS*. Dengan ini, peneliti memberikan alternatif untuk “mengembangkan media komik berbasis *HOTS* bermuatan Pancasila dalam kehidupan pada mapel PPKn di SD.”

Setelah itu, peneliti merancang dan menyusun materi-materi pokok yang akan dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan. Materi yang digunakan adalah materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini disajikan dalam bentuk cerita tentang kegiatan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dan diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan *HOTS* sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. diantaranya: (a) Kegiatan menganalisis peserta didik mampu menganalisis peristiwa dengan mengaitkan nilai-nilai Pancasila. (b) Kegiatan mengevaluasi merupakan kegiatan mengukur, menilai, menafsirkan dan memperbaiki suatu peristiwa. (c) Kegiatan mengkreasi, peneliti menyajikan sebuah contoh pelaksanaan atau pengamalan dalam kehidupan sehari-hari yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Setelah, peserta didik mengetahuinya. Mereka diminta untuk menceritakan pengamalan mereka yang berhubungan dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Seperti, gotong royong, berdiskusi kelompok, melaksanakan ibadah dan lain sebagainya.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti membuat rancangan terhadap pengembangan media komik berbasis *HOTS* bermuatan Pancasila dalam kehidupan pada mapel PPKn. Media komik di desain dengan menambahkan fitur-fitur sebagai berikut: (1) *Pop up* merupakan alat pembelajaran yang dapat memberikan daya tarik kepada peserta didik. Menurut Khoirotun dalam Candra Dwi Habibi dan Eunci Widyanti Setyaningsih menyatakan bahwa *pop up* memiliki daya tarik bagi peserta didik karena dapat menyediakan visualisasi dengan melipat, bergerak dan muncul

sehingga peserta didik merasa terkejut dan terpujau.¹⁷ (2) *slider card* merupakan sebuah kerajinan tangan yang digunakan untuk membuat kartu ucapan. *Slider card* mempunyai daya tarik karena mampu memberikan visualisasi dengan ditarik, dapat berdiri sendiri serta mudah dilihat oleh peserta didik dalam jumlah banyak. (3) *Waterfall card* merupakan kerajinan tangan yang digunakan untuk membuat album foto, *waterfall card* mempunyai bagian yang dapat ditarik sehingga gambar-gambar bisa bergerak sendiri secara bergantian. *Waterfall card* diharapkan dapat menumbuhkan rasa ketertarikan dan rasa keingintahuan terhadap isi cerita komik tersebut. Dengan penambahan fitur ini akan membuat media komik lebih bervariasi dan diharapkan mampu menarik perhatian.

Peneliti membuat media menggunakan kertas *photos glossy* dan kertas *jasmine* dengan masing-masing ukuran A4. Karakter yang dibuat menggunakan aplikasi *Zepeto* dan komik dirancang menggunakan aplikasi *Ibis Paint*. Desain awal yang dibuat oleh peneliti terdiri dari cover, profil penyusun, daftar isi, cara penggunaan media komik, kompetensi dasar, indikator, pengenalan karakter dan bagian isi komik yang mempunyai 6 bagian cerita dibuat dalam bentuk *waterfall card*.

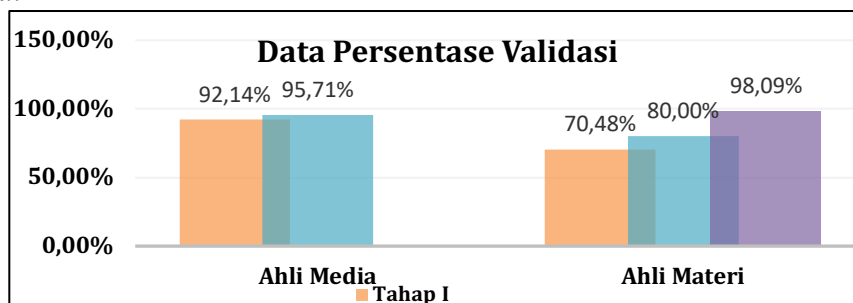


Diagram 1. Data Persentase Validasi

Berdasarkan perolehan data di atas bahwa validasi ahli media melakukan 2 kali validasi dan tahap II menjadi tahap akhir validasi media yang dinilai melalui 5 aspek diantaranya tampilan, penokohan, kegrafikan, kemanfaatan dan kebahasaan. Dari 5 aspek ini memperoleh skor 134 dari skor maksimal 140 sehingga memperoleh persentase sebesar 95,71% termasuk ke dalam **kriteria sangat valid** sedangkan validasi ahli materi melakukan 3 kali validasi dan tahap III menjadi tahap akhir validasi materi yang dinilai melalui 4 aspek, yaitu tampilan, isi, kemanfaatan dan kebahasaan. Dari 4 aspek ini memperoleh skor 103 dari skor maksimal 105 sehingga menghasilkan persentase sebesar 98,09% termasuk ke dalam **kriteria sangat valid**. Oleh karena itu, media komik berbasis *HOTS* sudah layak di uji coba kepada peserta didik kelas VI.

3. Disseminate

Tahap ini peneliti menyebarkan media komik berbasis *HOTS* dengan cara memberikan media komik berbasis *HOTS* kepada sekolah, *mensosialisasikan* dan memberikan angket respons terhadap media yang dikembangkan kepada 3 guru SDN Banjar Sari 3. Pada angket respons guru yang dinilai melalui 4 aspek, yaitu tampilan, isi, kemanfaatan dan kebahasaan memperoleh skor keseluruhan 391 dengan skor maksimal 420 sehingga mendapatkan persentase 93% dengan **kriteria sangat praktis**. Pada angket respons guru memberikan

¹⁷ Candra Dwi Habibi and Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V SD," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 1341-1351, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.620>.

tanggapan bahwa pengembangan media komik berbasis *HOTS* dapat membantu kegiatan belajar pada mata pelajaran PPKn dalam menarik perhatian, menumbuhkan motivasi, menumbuhkan aktivitas belajar dan menunjang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Guru juga memberikan harapan bahwa pengembangan media komik berbasis *HOTS* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, meningkatkan kecakapan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Kelayakan Pengembangan Media Komik Berbasis *HOTS* Bermuatan Pancasila dalam Kehidupan Pada Mapel PPKn di SD

Pengembangan media komik berbasis *HOTS* di uji coba kepada peserta didik kelas VI yang bertujuan untuk mendapatkan respons pengguna. *Respons* ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media komik berbasis *HOTS* yang dianalisis menggunakan kriteria persentase praktikalitas (kepraktisan). Uji produk ini dilakukan selama dua kali. Pertama uji lapangan utama yang berjumlah 6 peserta didik dan uji lapangan operasional dengan jumlah peserta didik 15 orang.

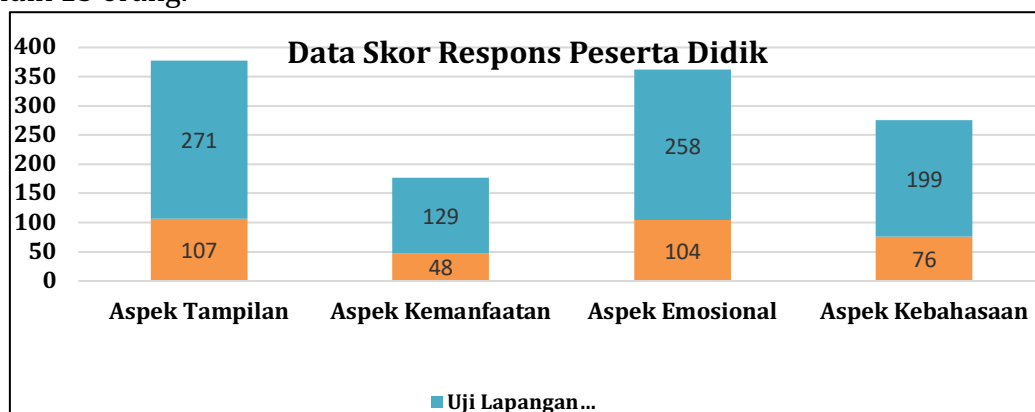


Diagram 2. Data Skor Respons Peserta Didik

Berdasarkan grafik di atas, Uji lapangan utama memperoleh skor keseluruhan yang dinilai sebanyak 335 yang memiliki skor maksimal 390, maka *mendapatkan* persentase 86% dengan kriteria **tingkatan sangat praktis**. Pada tahap ini peserta didik memberikan respons baik terhadap media komik berbasis *HOTS*. Selanjutnya pada uji lapangan operasional skor keseluruhan diperoleh 857 yang memiliki skor maksimal 975 sehingga mendapatkan persentase sebesar 88% yang termasuk ke dalam **kriteria tingkatan sangat praktis**.

Berdasarkan pernyataan angket respons peserta didik kelas VI bahwa media komik *HOTS* sangat layak digunakan sebab saat peserta didik menggunakan media ini tidak mengalami kesulitan dan mereka terlihat senang belajar. Jika dilihat dari pengisian angket respons peserta didik *media* komik berbasis *HOTS* dapat memberikan ketertarikan pada kegiatan pembelajaran, memberikan keringanan bagi peserta didik dalam mendalami materi, bahasa yang digunakan sederhana dan mampu dipahami oleh peserta didik, memberikan dampak pada aspek emosional dalam menumbuhkan semangat membaca, semangat belajar dan pertanyaan *HOTS* membuat peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan sehingga kegiatan menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi dapat terlaksana.

Pernyataan di atas sesuai dengan penelitian Selfie Irianti, *et al* menyatakan bahwa pengembangan media komik pendidikan karakter pada proses belajar memberikan keringanan dalam mendalami materi, mendapatkan ilmu baru dan memberikan kesan menarik saat kegiatan belajar sehingga komik yang dikembangkan dapat berfungsi sebagai variasi media pembelajaran yang menyenangkan.¹⁸ Selaras dengan penelitian Nur Khasanah, *et al* menyatakan media komik layak digunakan untuk menyederhanakan materi, membangun perhatian dan ketertarikan peserta didik untuk membaca, peserta didik merasa senang dengan banyak ilustrasi yang menarik, menimbulkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, serta menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.¹⁹

Penelitian lain, menurut Wakhyudin dan Permatasari menyatakan bahwa dilihat dari respons peserta didik pengembangan media komik *Misugi Anaya* dikatakan mampu memotivasi peserta didik, menimbulkan perasaan *gembira* dalam mengikuti kegiatan belajar IPA sehingga menyebabkan materi sumber energi dan kegunaannya dalam bentuk komik tidak sulit dipahami.²⁰ Kemudian, menurut Catherine Riza Aprilla menegaskan bahwa pengembangan media komik layak digunakan untuk meningkatkan pemecahan masalah.²¹ Selain itu, menurut Mujahadah, *et al* menjelaskan bahwa media komik efektif digunakan untuk membangkitkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.²²

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa pengembangan media komik berbasis *HOTS* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran PPKn sehingga mampu menarik perhatian, memberikan kemudahan untuk mendalami materi, menumbuhkan minat belajar, rasa senang, menumbuhkan aktifitas belajar dengan membaca dan menjawab saat pembelajaran serta memicu kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik saat kegiatan belajar berlangsung.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Pengembangan media komik berbasis *HOTS* pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar telah menerapkan prosedur *Research and Development* model 4-D dengan tahapan: (a) Tahap Pendefinisian (*Define*): menggali informasi dan *menganalisis* kebutuhan peserta didik dalam menentukan produk yang akan dikembangkan, (b) tahap perancangan (*Design*):

¹⁸ Selfia Irianti, Dina Apriana, dan Burhanuddin Burhanuddin, "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Muatan IPS Subtema 2 (Kebersamaan dalam Keberagaman) Kelas IV SDN 1 Denggen Tahun Pelajaran 2020/ 2021," *The Elementary School Teacher Education Journal* 1, no. 1 (2022): 71–81.

¹⁹ Nur Khasanah, Nur Ngazizah, dan Titi Anjarini, "Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 25–35, <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.951>.

²⁰ Raden Roro Novita Permatasari dan Husni Wakhyudin, "Pengembangan Media Misugi Anaya Pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Dan Kegunaannya Kelas 3 Sekolah Dasar," *Seminar PGSD Universitas PGRI Semarang (2017)*: 81-90.

²¹ Catherine Riza Aprilla, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa," *Thinking Skills and Creativity Journal* 3, no. 2 (2020): 52–62, <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30042>.

²² Mujahadah, Alman, and Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 8-15, <https://unimuda.ejournal.id/jurnalpendidikdasar/article/view/758>.

membuat rancangan produk yang akan dikembangkan (c) tahapan pengembangan (*Development*): melakukan validasi media dan analisis kelayakan media pembelajaran. (d) Tahap penyebaran (*Disseminate*): mensosialisasikan dan menyebarkan media yang dikembangkan.

Pengembangan media komik berbasis *HOTS* bermuatan Pancasila dalam kehidupan pada mapel PPKn di SD memperoleh persentase dari uji lapangan utama 86% dan uji lapangan operasional 88% dengan masing-masing termasuk kriteria sangat praktis. Dari segi kepraktisan pengembangan media komik berbasis *HOTS* dapat disimpulkan sangat layak digunakan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar sehingga dapat memberikan daya tarik bagi peserta didik, memberikan kemudahan dalam memahami ilmu, menumbuhkan minat belajar, rasa senang, menumbuhkan aktifitas belajar dengan membaca dan menjawab serta dapat memicu kecakapan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media komik berbasis *HOTS*, sebagai bentuk rekomendasi peneliti kepada semua pihak yang terkait agar:

Bagi Sekolah: (a) pihak sekolah perlu mengadakan seminar mengenai pentingnya pendidik dalam melakukan inovasi terhadap media pembelajaran, (b) pihak sekolah perlu mengadakan pelatihan tentang tutorial pembuatan media pembelajaran. Salah satunya adalah media komik.

Bagi Pendidik: Pendidik seharusnya melakukan pembaharuan terhadap media pembelajaran yang dapat mempengaruhi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Bagi peneliti selanjutnya: (a) media komik berbasis *HOTS* dapat dikembangkan lagi dengan materi yang berbeda, (b) media komik berbasis *HOTS* dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aprilla, Catherine Riza. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa." *Thinking Skills and Creativity Journal* 3, no. 2 (2020): 52–62. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30042>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Habibi, Candra Dwi, dan Eunice Widyanthy Setyaningtyas. "Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V SD." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 1341–1351. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.620>.
- Harniati, Winda. "Implementasi Pendekatan Pembelajaran HOTS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IX.3." *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020): 207–213. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1189>.
- Huriawati, Farida, Purwandari Purawandari, dan Intan Permatasari. "Pengembangan Buku Komik Fisika Pokok Bahasan Newton Berbasis Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)* 1, no. 2 (2017): 81–89. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v1i2.16>.
- Irianti, Selfia, Dina Apriana, dan Burhanuddin Burhanuddin. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Muatan IPS Subtema 2 (Kebersamaan dalam

- Keberagaman) Kelas IV SDN 1 Denggen Tahun Pelajaran 2020/ 2021." *The Elementary School Teacher Education Journal* 1, no. 1 (2022): 71–81.
- Khasanah, Nur, Nur Ngazizah, dan Titi Anjarini. "Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2021): 25–35. <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.951>.
- Latifah, Sri, Yuberti Yuberti, dan Vina Agestiana. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (2020): 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>.
- Lisa, Yasinta, Rahayu Esti Wahyuni, dan Tirsianus Tirsianus. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Problem Base Learning Dengan Adobe Photoshop." *JUTECH: Journal Education and Technology* 1, no. 2 (2020): 28–39.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan PPKN di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lutfikah, Lutfikah, dan Nurhasanah Nurhasanah. "Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (2020): 86–92. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v3i1.57>.
- Mujahadah, Ikhwatul, Alman Alman, dan Mukhlas Triono. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 1 (2021): 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>.
- Parsaulian, Roy. "Pengaruh Penggunaan Komik Ipa Sains Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd Pada Materi Rangka Manusia." *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus* 3, no. 1 (2017): 47–53. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v3i1.1203>.
- Permatasari, Raden Roro Novita, dan Husni Wakhyudin. "Pengembangan Media Misugi Anaya Pada Pembelajaran Ipa Materi Sumber Energi Dan Kegunaannya Kelas 3 Sekolah Dasar." *Seminar PGSD Universitas PGRI Semarang* (2017): 81–90.
- Prananda, Gingga, Ali Wardana, dan Yulia Darniyanti. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1." *Jurnal Dharma PGSD* 1, no. 1 (2021): 38–45.
- Prawita, Fitri. "Kurikulum 2013 Menekankan Pembangunan Karakter Anak." *KOMPAS.com*, 6 Maret 2014. diakses 18 Maret 2021. <https://edukasi.kompas.com/read/xml/2014/03/06/1934280/Kurikulum.2013.Menekankan.Pembangunan.Karakter.Anak>.
- Putri, Dini Palupi. "Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 37–50. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Develpoment*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.

