Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi
Vol 13, No 02, 2026 pages 275 - 285
e-ISSN : 2655-3392
https://doi.org/10.47668/edusaintek.v13i1.2319

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERTEMA KEBANGSAAN UNTUK PEMBELAJARAN PPKN PADA SISWA KELAS X DI SMA WILAYAH KOTA BLITAR

Yuda Arif Pani[1], Minto Santoso[2], Arik Cahyani[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarnegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Balitar, Indonesia
*e-mail korespondensi: indonesiasentosa86@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital bertema kebangsaan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk siswa kelas X SMA di Kota Blitar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan yang meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, uji coba, serta revisi produk. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa dan terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran PPKn. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi komik digital berbasis android yang memuat materi Bhineka Tunggal Ika dengan penyajian dialog interaktif, ilustrasi menarik, video pembelajaran, serta evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 91%, ahli bahasa 94%, dan ahli media 92%. Selain itu, hasil uji keterbacaan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dengan demikian, media komik digital dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran PPKn yang lebih menarik dan efektif di era digital.

Kata Kunci: *komik digital, media pembelajaran, PPKn, kebangsaan, Research and Development*.

Abstract: *This study aims to develop a learning media in the form of a national-themed digital comic for the Pancasila and Citizenship Education (PPKn) subject for grade X high school students in Blitar City. The study uses the Research and Development (R&D) method with stages including problem identification, data collection, product design, validation, trials, and product revision. The background of this research is based on the low interest in learning students and the limited variety of learning media used in PPKn learning. The product developed is an Android-based digital comic application that contains Bhineka Tunggal Ika material with interactive dialogue presentations, interesting illustrations, learning videos, and evaluations. The validation results show that the media has a very high level of feasibility, with a validation percentage of material experts of 91%, linguists 94%, and media experts 92%. In addition, the results of the readability test by teachers showed a percentage of 91% with a very good category. These findings indicate that the developed digital comic media is suitable for use in learning and is able to increase student interest and understanding. Thus, digital comic media can be an innovative alternative in supporting more interesting and effective PPKn learning in the digital era.*

Keywords: *digital comics, learning media, PPKn, nationality, Research and Development*

Histori Naskah
Diserahkan: 25-11-2026
Direvisi: 25-10-2026
Diterima: 06-09-2026

This is an open access article under the CC BY-SAlicense. Copyright ©2026 by Author. Published by STKIP PGRI Situbondo

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator penting dalam mengukur kemajuan suatu bangsa, karena semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin maju pula suatu negara (Sanga & Wangdra, 2023). Pendidikan juga menjadi bagian dari pembangunan masyarakat yang tercermin melalui Indeks Pembangunan Manusia (IPM), seperti tingkat melek huruf yang menunjukkan kualitas sumber daya manusia. Dengan demikian, pendidikan berperan besar

dalam meningkatkan kualitas SDM yang berdampak pada kemajuan di berbagai bidang seperti ekonomi, politik, dan sosial (Khusna, 2020).

Dalam sistem pendidikan Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam menanamkan nilai kebangsaan dan kesadaran bernegara (Parapat et al., 2025). Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila sebagai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara (Tanamal & Siagian, 2020). Pancasila sendiri merupakan sistem nilai yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan (Windari & Aziz, 2021), sehingga pembelajaran PPKn perlu menekankan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Seiring dengan perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk lebih adaptif dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, mandiri, dan berkarakter Pancasila (Sembiring et al., 2023). Kurikulum Merdeka yang telah disosialisasikan dan diterapkan secara bertahap di berbagai sekolah, termasuk pada jenjang kelas X SMA (Riskiyah et al., 2024), mendorong guru untuk terus mengembangkan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu merencanakan pembelajaran, memotivasi siswa, serta memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran memiliki peran penting karena dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Yusnaldi et al., 2025). Namun pada kenyataannya, pembelajaran PPKn masih banyak yang bergantung pada buku teks tanpa didukung media yang lebih interaktif (Wati et al., 2024).

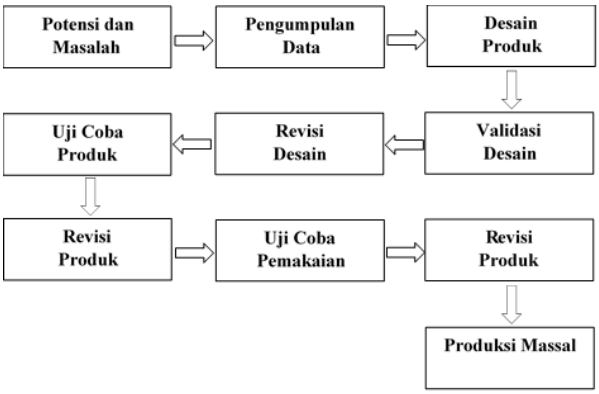
Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang penting di era digital saat ini. Penggunaan perangkat seperti smartphone, laptop, dan internet sudah menjadi bagian dari kehidupan siswa, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik (Malay et al., 2025). Namun, penggunaan gadget yang dominan sebagai media hiburan juga perlu diarahkan agar dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis digital seperti komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran berbentuk cerita bergambar yang menarik dan dapat dikembangkan dalam format digital, bahkan dapat dilengkapi dengan elemen multimedia seperti animasi, suara, dan video sehingga lebih interaktif (Nugraha & Paksi, 2022). Berbeda dengan komik cetak, komik digital lebih fleksibel karena dapat diakses secara online dan lebih menarik bagi siswa (Ekayana & Handayani, 2026).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SMAN 1, SMAN 3, dan SMAN 4 Kota Blitar, guru PPKn telah memiliki kualifikasi pendidikan yang sesuai dan menggunakan berbagai metode serta media pembelajaran seperti ceramah, diskusi, PowerPoint, video, dan sumber digital lainnya. Namun, masih ditemukan kendala seperti rendahnya antusiasme siswa, keterbatasan media pembelajaran yang variatif, serta kurangnya fokus siswa dalam pembelajaran berbasis media sosial yang belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal untuk pendidikan. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa guru masih membutuhkan inovasi media pembelajaran karena materi PPKn sering dianggap terlalu teoritis jika hanya menggunakan buku paket dan LKS. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran multimedia yang menggabungkan gambar, teks, dan elemen visual menarik agar siswa lebih mudah memahami materi dan lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media komik digital kebangsaan dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini juga diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital, khususnya pada siswa kelas X SMA di Kota Blitar.

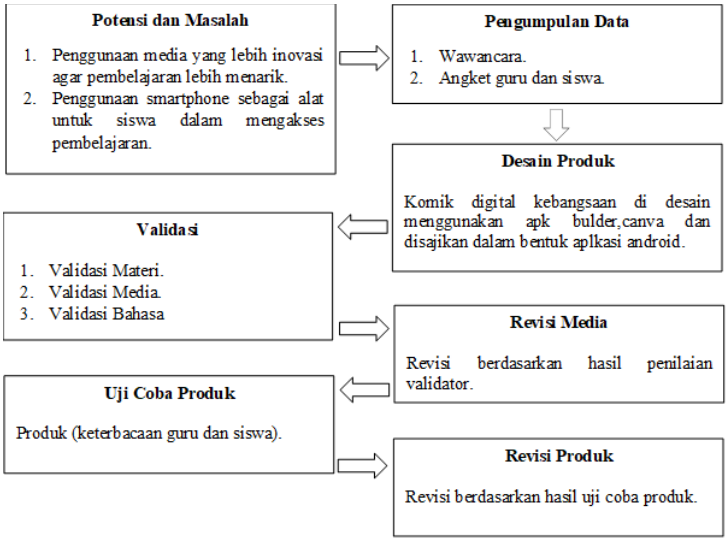
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran melalui tahapan sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga uji coba produk (Sugiyono, 2019). Secara umum, model pengembangan terdiri dari sepuluh tahap, namun dalam penelitian ini disederhanakan menjadi tujuh langkah, yaitu: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, serta revisi produk akhir.



Gambar 1. Tahapan Metode *Research and Development*
Sumber: Sugiyono (2019)

Penelitian dilakukan di tiga SMA di Kota Blitar, yaitu SMAN 1, SMAN 3, dan SMAN 4. Permasalahan yang ditemukan meliputi perubahan kurikulum ke Kurikulum Merdeka, rendahnya minat belajar siswa, serta keterbatasan variasi media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru PPKn dan angket kebutuhan siswa. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berupa komik digital kebangsaan untuk mata pelajaran PPKn kelas X.



Gambar 2. Bagan kerangka kerja dan prosedur penelitian

Tahap pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan dan materi. Analisis kebutuhan menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran berbasis digital, sedangkan analisis materi difokuskan pada topik Bhineka Tunggal Ika. Materi kemudian dikemas dalam bentuk komik digital berbasis android yang menyajikan dialog antar tokoh agar lebih mudah dipahami siswa.

Pada tahap desain dan pengembangan, produk dibuat melalui beberapa langkah, mulai dari pembuatan ilustrasi dan alur cerita menggunakan aplikasi desain, penyusunan materi

dalam bentuk presentasi, hingga konversi menjadi aplikasi android. Produk yang dihasilkan memiliki fitur seperti menu utama, komik digital, video pembelajaran, analisis masalah, proyek, dan evaluasi.



Gambar 3. Langkah Pembuatan Produk

Selanjutnya, produk divalidasi oleh tiga jenis ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan produk dari aspek tampilan, isi materi, dan penggunaan bahasa. Penilaian menggunakan angket skala Likert.

Tabel 1. Kisi-Kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Komunikasi Visual	Pengoperasian Media	1
		Animasi	2
		Tombol	3
		Gambar	4
2	Rekayasa Media	Efisien	5
		Warna grafis	6
		Gambar pendukung	7
		Pengemasan	8
		Ketepatan memilih media	9
		Pengembangan media kedepannya	10,11,12

Tabel 3. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	1
		Kesesuaian media dengan materi.	2
		Kerututan dan kejelasan isi materi.	3
		Materi disajikan secara runtut	4, 5, 6, 7
		Ketepatan pemilihan gambar dan penggunaan bahasa.	8, 9, 10
2.	Latihan Soal	Kesesuaian latihan soal dengan kuis yang disajikan	11
		Evaluasi pembelajaran dalam penggunaan media	12

Tabel 4. Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	No Soal
1.	Ketepatan penggunaan bahasa dan penulisan	Kesesuaian EYD.	1
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa.	2
2.	Penggunaan Kalimat	Penggunaan istilah baku..	3
		Penggunaan kalimat komunikatif..	4, 5, 6, 7
		Penggunaan kalimat tepat.	8, 9, 10

No	Aspek	Indikator	No Soal
		Penggunaan kalimat penyampaian.	11
		Penggunaan kalimat efektif dan efisien.	12

Uji coba produk dilakukan secara terbatas untuk mengetahui respon guru terhadap media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket keterbacaan untuk menilai kemudahan penggunaan dan pemahaman materi.

Tabel 5. Kisi-Kisi Uji Keterbacaan

No	Indikator	Jumlah Item
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	12
2	Kesesuaian pelatihan soal dalam media dengan materi yang di sajikan.	
3	Implementasi gambar yang digunakan sesuai dengan Materi.	
4	Penyampaian materi yang dibentuk dalam dialog mudah dipahami.	
5	Penggunaan video untuk mendukung media pembelajaran.	
6	Ketersediaan dan kehelasan petunjuk instalasi media.	
7	Kemudahan navigasi dalam pengoprasian media.	
8	Tata letak media mudah dibaca.	
9	Soal sesuai dengan materi.	
10	Tingkat kesulitan jenis soal	
11	Pemahaman soal dalam media	
12	Kesesuaian evaluasi yang disajikan dengan materi	

Tabel 6. Skala Likert

Skor	Persentase	Kriteria
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup
4	21 – 40	Kurang
5	0 – 20	Salah

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan skala Likert dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Hasil analisis dikategorikan ke dalam kriteria tertentu, mulai dari sangat baik hingga tidak baik. Tahap akhir penelitian meliputi evaluasi dan penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari validator dan responden. Revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas media agar layak digunakan dalam pembelajaran. Produk yang telah disempurnakan kemudian dipublikasikan dalam jurnal ilmiah sebagai hasil akhir penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

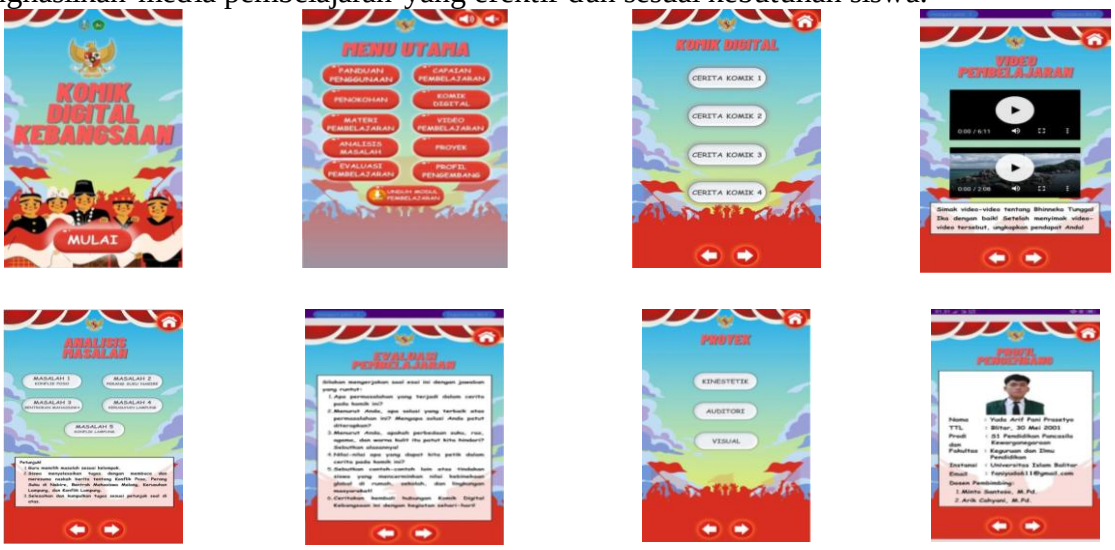
Analisis Potensi Masalah dan Solusi

Hasil analisis awal berdasarkan wawancara dengan guru di SMAN 1, SMAN 3, dan SMAN 4 Blitar menunjukkan rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran PPKn. Sebagian siswa aktif, namun sebagian lainnya cenderung pasif sehingga berdampak pada

pemahaman materi yang kurang optimal. Selain itu, penggunaan media seperti LCD, smartphone, dan PowerPoint yang monoton membuat siswa mudah bosan. Pemanfaatan media sosial seperti TikTok dan YouTube memang dapat menarik perhatian, tetapi belum sepenuhnya efektif karena tidak semua siswa memahami isi materi dari video yang ditampilkan. Di sisi lain, hasil angket menunjukkan 70,5% siswa lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis multimedia. Oleh karena itu, pengembangan media komik digital berbasis smartphone menjadi solusi yang relevan. Dengan penyajian materi yang terstruktur serta didukung dialog dan visual menarik, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memudahkan siswa dalam memahami materi kapan saja dan di mana saja.

Desain Awal Pengembangan Produk dan Pengembangan

Tahap awal pengembangan media Komik Digital Kebangsaan dimulai dengan menentukan materi, capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang akan digunakan. Materi yang disusun berfokus pada topik Bhineka Tunggal Ika, dilengkapi dengan latihan soal yang relevan serta video pembelajaran pendukung sesuai dengan materi PPKn. Pengembangan media ini ditujukan untuk pembelajaran PPKn kelas X SMA. Dalam prosesnya, peneliti merancang produk komik digital kebangsaan melalui beberapa tahapan yang sistematis agar menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa.



Gambar 4. Desain Awal Produk dan Pengembangan

Validasi Ahli Materi, Media, dan Bahasa

Setelah tahap pengembangan produk selesai, langkah berikutnya adalah melakukan validasi untuk menilai kelayakan produk. Pada tahap ini, peneliti melibatkan sembilan validator yang terdiri atas tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa. Hasil dari proses validasi tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Adi Setiawan, Ida Putri Rarasati, dan Ella Meizura. Proses penilaian dilakukan melalui pengisian angket validasi oleh para ahli. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

No. Soal	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-Rata
1	5	4	4	4,3
2	5	4	5	4,7
3	4	4	4	4,0
4	5	5	5	5,0
5	5	4	5	4,7

6	5	5	4	4,7
7	5	4	4	4,3
8	5	4	5	4,7
9	4	5	4	4,3
10	5	4	5	4,7
11	5	4	5	4,7
12	5	5	5	5,0
Jumlah				55,1
Skor Minimal				60
Persentase				91%

Berdasarkan tabel di atas hasil penilaian dari tiga validator ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid".

Validator pada aspek materi terdiri atas Bapak Agus Hermawan, M.Pd., Bapak Saptono, M.Pd., dan Bapak Sabitul Kirom, M.Pd. Proses validasi dilakukan melalui pengisian angket penilaian. Adapun hasil penilaian dari para ahli materi disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No. Soal	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-Rata
1	5	4	4	4,3
2	5	5	5	5,0
3	5	4	5	4,7
4	5	5	5	5,0
5	5	5	5	5,0
6	4	5	5	4,7
7	5	4	4	4,3
Jumlah				33
Skor Minimal				35
Persentase				94%

Berdasarkan tabel di atas hasil penilaian dari tiga validator ahli bahasa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid".

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No. Soal	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Rata-Rata
1	4	4	5	4,3
2	4	5	5	4,7
3	4	5	5	4,7
4	3	5	5	5,0
5	4	5	5	4,7
6	4	4	5	4,7
7	4	4	4	4,0
8	5	4	5	4,7
9	4	4	4	4,0
10	5	4	5	4,3
11	5	4	4	4,7
12	5	5	5	5,0
13	4	4	5	4,7

14	4	4	5	4,3
15	4	5	5	4,7
16	4	5	5	4,7
Jumlah				73,2
Skor Minimal				80
Persentase				92%

Uji Coba Produk dan Keterbacaan

Tahap uji coba produk dilakukan untuk menilai tingkat keterbacaan media Komik Digital Kebangsaan. Kegiatan ini melibatkan dua guru PPKn dari SMAN 3 Kota Blitar dan SMAN 4 Kota Blitar, serta siswa kelas X di SMAN 4 Kota Blitar. Uji coba bertujuan memperoleh tanggapan terkait kemudahan penggunaan, pemahaman materi, serta kualitas media yang dikembangkan. Sebelum pelaksanaan, peneliti memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah penggunaan aplikasi, mulai dari instalasi, membuka menu utama, mempelajari panduan dan tujuan pembelajaran, mengakses komik digital, menyimak video pembelajaran, hingga mengerjakan evaluasi dan tugas yang tersedia.

Setelah penggunaan media guru diminta mengisi angket keterbacaan untuk menilai aspek materi, bahasa, dan tampilan media. Uji keterbacaan ini dilakukan secara terbatas guna mengetahui tingkat kelayakan produk dari sudut pandang pengguna. Hasil penilaian tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah media sudah sesuai atau masih memerlukan perbaikan, dan selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 10. Hasil Uji Keterbacaan

No Soal	Indikator	Guru 1	Guru 2	Rata-Rata
1	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4	4	4,0
2	Pemilihan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	5	5	5,0
3	Susunan materi dan alur cerita mudah dipahami.	4	4	4,0
4	Penggunaan video untuk mendukung materi pembelajaran	4	4	4,0
5	Materi disampaikan secara runtut.	5	4	4,5
6	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.	5	4	4,5
7	Kemudahan navigasi dalam pengoperasian media.	4	5	4,5
8	Tata letak gambar dan tulisan proposional.	5	5	5,0
9	Kesesuaian video dengan cakupan materi pembelajaran.	4	5	4,5
10	Tampilan aplikasi terlihat menarik.	5	5	5,0
11	Tata letak tombol sudah sesuai	5	5	5,0
12	Penggunaan bahasa pada media sesuai dengan perkembangan siswa.	4	4	4,0
13	Jenis huruf dan ukuran huruf pada media tepat dan nyaman untuk dibaca.	5	5	5,0
14	Kesesuaian soal yang disajikan dengan materi.	4	4	4,0
15	Soal yang disajikan mudah dipahami.	5	5	5,0
16	Soal mampu untuk memantik siswa berpikir kritis.	5	5	5,0

No Soal	Indikator	Guru 1	Guru 2	Rata-Rata
Jumlah				72,5
Skor Maksimal				80
Presentase				91%

Berdasarkan tabel di atas hasil uji keterbacaan oleh guru terhadap media aplikasi Komik Digital Kebangsaan menunjukkan bahwa skor yang diperoleh mendekati skor maksimum 80, dengan persentase mencapai 91% dari nilai ideal 100%. Persentase tersebut berada pada kategori di atas 80% dengan kriteria "sangat tinggi", yang menunjukkan bahwa aplikasi Komik Digital Kebangsaan memiliki tingkat keterbacaan yang sangat baik.

Evaluasi Produk

Evaluasi produk dilakukan setelah tahap uji coba dengan mengacu pada hasil keterbacaan yang melibatkan guru PPKn dari SMAN 3 dan SMAN 4 Kota Blitar. Hasil evaluasi menunjukkan adanya beberapa masukan, seperti perlunya peningkatan tampilan agar lebih menarik dan perbaikan ukuran teks dialog agar lebih mudah dibaca. Meskipun demikian, secara umum siswa memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan, dan guru menilai bahwa aplikasi sudah layak digunakan dalam pembelajaran meskipun masih perlu penyempurnaan. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan meningkatkan kualitas visual, memperjelas alur cerita komik, serta menyesuaikan ukuran teks agar lebih terbaca dan mendukung pemahaman materi secara optimal.

Pembahasan

Pengembangan media Komik Digital Kebangsaan dalam penelitian ini menunjukkan relevansi yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran PPKn di sekolah. Hasil analisis awal mengindikasikan bahwa rendahnya minat belajar siswa serta penggunaan media yang kurang variatif menjadi faktor utama yang menghambat efektivitas pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pembelajaran PPKn masih cenderung bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media interaktif. Penelitian oleh Hirzi & Ibrahim (2025) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teks tanpa dukungan media inovatif dapat menurunkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan media berbasis digital seperti komik interaktif terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Paingningsih & Wati (2025) yang menyatakan bahwa komik digital mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, Amaliyah & Rande (2024) menjelaskan bahwa media digital berbasis cerita memiliki keunggulan dalam meningkatkan daya tarik belajar karena menggabungkan unsur visual, narasi, dan interaktivitas. Dengan demikian, pengembangan Komik Digital Kebangsaan dalam penelitian ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi dalam pendidikan.

Hasil validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori "sangat valid" dengan persentase di atas 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Afriyose (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan divalidasi oleh ahli memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi yang komprehensif juga menjadi indikator bahwa produk telah sesuai dengan standar pembelajaran yang berlaku.

Selanjutnya, hasil uji keterbacaan menunjukkan bahwa media Komik Digital Kebangsaan memperoleh kategori "sangat tinggi" dengan persentase 91%. Hal ini

menunjukkan bahwa media mudah digunakan, dipahami, dan menarik bagi siswa maupun guru. Temuan ini mendukung pendapat Nasution (2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi berbasis smartphone dalam pembelajaran dapat meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas belajar siswa. Selain itu, penggunaan media yang interaktif dan berbasis visual terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Evaluasi produk menunjukkan bahwa meskipun media telah dinyatakan layak, masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti tampilan visual dan ukuran teks. Proses revisi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan proses berkelanjutan yang memerlukan umpan balik dari pengguna. Hal ini sejalan dengan konsep *Research and Development* menurut Sugiyono (2019), yang menekankan pentingnya revisi berulang untuk menghasilkan produk yang optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Komik Digital Kebangsaan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PPKn. Media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih kontekstual dan menarik. Dengan demikian, pengembangan media berbasis digital seperti komik interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di era digital.

SIMPULAN

Pengembangan media komik digital bertema kebangsaan dalam pembelajaran PPKn kelas X SMA di Kota Blitar menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media. Selain itu, hasil uji keterbacaan juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu pemahaman siswa terhadap materi. Media ini terbukti menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya minat belajar serta keterbatasan media pembelajaran yang variatif. Dengan demikian, komik digital berbasis android dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

Afriyose, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Linktree Melalui Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Di Sekolah Menengah Atas*. UNIVERSITAS LAMPUNG.

Amaliyah, N., & Rande, R. (2024). Komik Digital Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *2*(3), 113–120.

Ekayana, I. A., & Handayani, R. (2026). Preferensi Membaca Manga Cetak dan Digital: Studi Literasi di Perguruan Tinggi. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, *5*(2), 2572–2587.

Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan teknologi interaktif di sekolah. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 2591–2597.

Khusna, I. K. (2020). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENJUALAN DAN PENERIMAAN KAS PADA RUMAH MAKAN SAMBEL BAWANG COBEK MBOK DJILAH KOTA BLITAR*.

Malay, I., Tania, C., Ardiansyah, F. R., Adifka, M. S., & Irawan, N. S. (2025). Dampak penerapan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan sekolah dan universitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 14–29.

Nasution, H. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 1 Kisaran. *Jurnal Edukatif*, *2*(2), 215–219.

Nugraha, B. I., & Paksi, H. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila "KOMPAS" Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(2), 214–223.

Paingningsih, N. K. S., & Wati, N. N. K. (2025). PERAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA YANG INOVATIF DAN KREATIF. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 250–258.

Parapat, A. L., Simanjuntak, H., Marpaung, R., Pardede, L., & Siahaan, M. (2025). Peran Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Sikap Nasionalisme Siswa di Kelas VIII. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *3*(3), 519–531.

Riskiyah, E. M., Fariyanti, A., & Abidin, Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Membangun Generasi Unggul Dan Islami Menuju Era Society 5.0. *An-Nadzir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *2*(01), 1–13.

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, *5*, 84–90.

Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 470–477.

Sembiring, T., Prasiska, G., Ramadhani, K. N., Ningsih, P. W., Siahaan, R. Y., Andini, S., Siagian, L., & Rachman, F. (2023). Tantangan Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran PPKN Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan (SOKO GURU)*, *3*(3), 1–6.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kombinasi, R dan D, dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Tanamal, N. A., & Siagian, S. B. U. (2020). Implementasi nilai Pancasila dalam menangani intoleransi di Indonesia. *Jurnal Lemhannas RI*, *8*(3), 172–189.

Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). EFEKTIVITAS model Pembelajaran teams games tournament terhadap Hasil Belajar pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, *4*(1), 105–112.

Windari, S., & Aziz, M. I. (2021). Filsafat dalam sistem nilai Pancasila. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1).

Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Pema*, *5*(1), 80–89.