

# LAPORAN PENELITIAN



## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA KULIAH KEWARGANEGARAAN

Oktana Wahyu Perdana, M.Pd. (199710122023081001)  
Supri Hartanto, M.Pd (NIS: 197304112010041002)  
Novia Martin (NPM:22144300004)  
Firli Afriyeni (NPM:22144300025)

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
Juli 2024**

## Lampiran 1. Format Pengesahan

1. Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Kuliah Kewarganegaraan
2. Bidang Kajian : Ilmu Pendidikan dan Teknologi
3. Ketua Peneliti
  - a. Nama Lengkap : Oktana Wahyu Perdana, M.Pd.
  - b. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk I/IIIb
  - c. NIS : 199710122023081001
  - d. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
  - e. Alamat Rumah : Jln. Nitipuran RT 07 Nomor 219B Kasihan Bantul
  - f. Telp/Email : 085799833159 / [oktanaperdana@upy.ac.id](mailto:oktanaperdana@upy.ac.id)
4. Anggota Peneliti Dosen
  - a. Nama Lengkap : Supri Hartanto, M.Pd.
  - b. Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk I/IIIb
  - c. NIS: : 19730411021004002
  - d. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
  - e. Alamat Rumah : Jln. Pamularsih 41 RT 02/RW 09 Patangpuluhan Wirobrajan Yogyakarta
  - f. Telp/Email : 089634342999/ [suprihartanto@upy.ac.id](mailto:suprihartanto@upy.ac.id)
5. Anggota Peneliti Mahasiswa 1
  - a. Nama Lengkap : Novia Martin
  - b. NPM : 22144300004
  - c. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
  - d. Telp : 085861049144
6. Anggota Peneliti Mahasiswa 2
  - a. Nama Lengkap : Firlu Afriyeni
  - b. NPM : 22144300025
  - c. Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn
  - d. Telp : 087719096122
7. Jangka Waktu Penelitian : Mei-Juli 2024
8. Biaya Penelitian : Rp. 3000.000,-

Yogyakarta, 18 Juli 2024

Mengetahui,  
Ketua Prodi PPKn

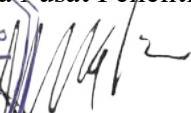
  
Supri Hartanto, M.Pd  
NIS. 197304112010041002

Ketua Peneliti

  
Oktana Wahyu Perdana, M.Pd  
NIS. 197304112010041002

Menyetujui  
Ketua Pusat Penelitian



  
Dr. Setyo Eko Atmojo, M.Pd  
NIS. 198612272012011001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah Subhannau Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Penulis menyelesaikan laporan penelitian ini dengan baik dan lancar. Selama penyusunan laporan penelitian ini Penulis banyak mendapat bantuan. Oleh karena itu Penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Paiman, M.P, Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam memberi segala fasilitas di Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Dr. Marti Widya Sari, S.T., M.Eng, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Yogyakarta.
3. Dr. Setyo Eko Atmojo, M.Pd, selaku Ketua Pusat Penelitian, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Bapak/Ibu Dosen dari LPP yang telah memfasilitasi penulis untuk mengajar mata kewarganegaraan di Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan laporan penelitian ini
4. Bapak/Ibu Dosen Program Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan laporan penelitian ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu kelancaran proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari walaupun laporan penelitian ini telah diupayakan semaksimal mungkin, namun apabila masih terdapat beberapa hal yang masih perlu disempurnakan, sehingga Penulis akan menerima kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap semoga laporan penelitian ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juli 2024  
Penulis

## **Abstract**

*This research aims to develop digital comics in the Citizenship course which is expected to increase students' motivation to learn. The second goal is to find out the feasibility of media and material from digital comics in the Citizenship course. The research stages used using the ADDIE model used are the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development Implementation, and Evaluation. This research involves two validators, namely media validators and material validators. The effectiveness of the media was obtained from the results of evaluations from users, namely students of Manajement Study Programs. The data analysis technique uses quantitative descriptive and the object of this study is the Civic Education course. The results of this study are based on the validation of digital comic media media experts "Democracy in the Remotes of the Country" got an average percentage score of 91.42% with a very feasible category and the average validation of digital comic media material "Democracy in the Remotes of the Country" got a score of 82.2% with a very appropriate category and in terms of practicality users got a score of 86.16% with a very appropriate category.*

*Keywords: Digital Comics, Civic Education.*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital pada mata kuliah Kewarganegaraan yang diharapkan dapat menambah motivasi belajar mahasiswa. Tujuan kedua adalah untuk mengetahui kelayakan dari media dan materi dari komik digital pada mata kuliah Kewarganegaraan. Tahapan penelitian yang digunakan menggunakan ADDIE model yang digunakan adalah ADDIE model yang terdiri atas *Analisis, Design, Development Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini melibatkan dua validator yaitu validator media dan validator materi. Efektivitas media diperoleh dari hasil evaluasi dari pengguna yaitu mahasiswa Program Studi Manajemen. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan objek dari penelitian ini yaitu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil penelitian ini yaitu berdasarkan validasi ahli media media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” mendapatkan rata-rata skor persentase 91,42% dengan kategori sangat layak dan rata-rata validasi materi media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” mendapatkan skor 82,2% dengan kategori sangat sesuai dan dari segi kepraktisan pengguna mendapatkan skor 86,16% dengan kategori sangat sesuai.

Kata Kunci: Komik Digital, Pendidikan Kewarganegaraan.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Perumusan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	2
E. Manfaat Penelitian.....	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
A. Komik Digital.....	4
B. Kewarganegaraan .....	5
BAB III METODE PENELITIAN .....	7
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	9
A. Hasil.....	9
B. Pembahasan.....	11
BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN .....	19
A. Kesimpulan .....	19
B. Implikasi.....	19
C. Saran.....	19
Daftar Pustaka.....	20
LAMPIRAN.....	22

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah Pengembangan ADDIE.....	7
Gambar 2. <i>Flow Chart</i> Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” .....	10
Gambar 3. <i>Story Board</i> Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” .....	10
Gambar 4. Proses Seketsa Dan Pewarnaan Komik Digital.....	11
Gambar 5. Proses Memasukan Gambar Ke Power Point 365 .....	11
Gambar 6. Proses Merubah Power Point Menjadi Bahasa Pemrograman.....	12
Gambar 7. Merubah Bahasa Pemrograman Menjadi APK.....	12
Gambar 8. Aplikasi Android Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” .....	17

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Hasil Review .....	8
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri .....	13
Tabel 3. Hasil validasi Ahli materi Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” .....	15
Tabel 4. Hasil Angket Pengguna .....	18



# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dunia ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan pesat sehingga dapat merubah berbagai tatanan kehidupan manusia. Perubahan teknologi ini disebabkan oleh semakin majunya peradaban dunia sehingga dibuatlah inovasi-inovasi yang dapat memudahkan pekerjaan umat manusia. Pada abad ke 21 ini perkembangan teknologi merubah banyak tatanan kehidupan manusia diberbagai sektor pekerjaan. Mulai dari perkembangan teknologi industri, teknologi pertanian, hingga teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut membawa banyak manfaat bagi dunia pendidikan. Dampak teknologi di dunia pendidikan dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar saat ini bergeser pada pembelajaran era *society 5.0*. Pembelajaran tidak hanya menggunakan cara konvensional namun juga menggunakan teknologi berbasis internet. Pemerintah saat ini telah membuat berbagai kebijakan untuk menggalakkan berbagai terobosan penggunaan model pembelajaran yang cenderung menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan penelitian penggunaan teknologi di dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa (Aminudin, 2018: 297). Pembelajaran berbasis teknologi memudahkan pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan akses materi yang sedang dipelajari. Kemajuan teknologi juga dapat memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga akan membantu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar (Amar, 2012).

Pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dapat mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Permasalahan yang timbul adalah penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi biasanya membutuhkan kreatifitas dalam membuatnya.

Kegiatan belajar mengajar yang sering dilaksanakan memanfaatkan teknologi ialah dengan menggunakan media *power point*, *video* pembelajaran, gambar ilustrasi dan media-media pembelajaran konvensional. Permasalahan lain yang timbul dari penggunaan media pembelajaran yaitu banyaknya kuota internet yang dikeluarkan dikarenakan pembuatan media tersebut dirancang dengan berbasis *online*. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi dalam membuat media pembelajaran yang lebih menyenangkan tidak monoton dan tidak banyak mengeluarkan kuota internet.

Inovasi yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan memanfaatkan *smartphone* dikarenakan seluruh mahasiswa semester dua di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan *smartphone*. Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia tahun 2021 menyatakan 89% penduduk Indonesia menjadi pengguna *smartphone* (Zubaedah & Hanum, 2021). Berdasarkan penelitian Aminudin dkk., (2018: 196) penggunaan *smartphone* android juga dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam memahami materi pembelajaran.

Pemanfaatan *smartphone* ini akan dipadukan dengan media komik digital untuk penyampaian materi pembelajaran pada mata kuliah Kewarganegaraan. Menurut Yunia

(2017: 160) penggunaan media pembelajaran komik digital biologi berbasis nilai karakter efektif dan layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian nilai kelayakan rata-rata dari ahli media mencapai 3,43 ahli materi 3,6 dan oleh ahli bahasa mencapai 3,62.

Komik digital yang dikembangkan untuk mata kuliah Kewarganegaraan ini berbeda dengan komik digital pada umumnya. Komik digital ini nantinya akan dirancang dengan dilengkapi dengan gambar, teks, dan *audio*. Penggunaan gambar, teks, dan *audio* menurut Aprianti dkk., (2015: 139) dapat meningkatkan kinerja otak manusia sehingga pesan yang ada didalam media yang terdapat gambar, teks, dan *audio* dapat mudah dipahami. Komik digital untuk mata kuliah Kewarganegaraan ini dirancang dengan memasukan aspek-aspek Pendidikan Kewarganegaraan seperti *civic knowledge*, *civic disposition*, dan *civic skill*.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran mata kuliah kewarganegaraan terlalu banyak teori sehingga membosankan.
2. Belum ada inovasi berbasis teknologi pada pembelajaran mata kuliah kewarganegaraan di Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta.
3. Pembelajaran mata kuliah kewarganegaraan secara daring yang monoton.
4. Pembelajaran mata kuliah kewarganegaraan secara daring banyak menghabiskan kuota internet.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada “pengembangan media komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan”

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada batasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk perkembangan ilmu pendidikan dan media pembelajaran serta dapat menambah referensi mengenai pengembangan media pembelajaran bagi pembaca.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Untuk Mahasiswa

Penelitian ini bermanfaat bagi mahasiswa sebagai sumber pembelajaran yang inovatif kekinian sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah kewarganegaraan.

#### b. Untuk Dosen

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah referensi media pembelajaran bagi dosen dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya mata kuliah kewarganegaraan.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 1. Komik Digital

Menurut Gumelar (2011) komik merupakan sebuah gambar yang diurutkan sesuai dengan filosofi sehingga tujuan dan pesan yang ada di dalamnya akan tersampaikan. Pembuatan komik disesuaikan dengan kebutuhan pembuat komik. Dalam pembuatan komik harus bisa menyampaikan pesan cerita yang terkandung di dalamnya, sedangkan menurut Daryanto (2011) komik adalah gambar yang berbentuk kartun yang berisi dengan ungkapan-ungkapan karakter yang dapat menghasilkan suatu cerita. Di dalam sebuah komik terdapat cerita yang dibuat dalam bentuk gambar untuk memberikan pesan moral bagi pembaca. Jadi komik yaitu susunan gambar kartun yang di dalamnya memuat karakter suatu tokoh tertentu yang disusun berdasarkan filosofi pembuatnya sehingga dapat menghasilkan cerita yang dapat diterima dan dicerna oleh pembaca.

Komik digital adalah cerita bergambar yang dapat diakses dengan media elektronik seperti handphone, laptop, komputer, tablet dan lain sebagainya (Ponsard & Vincent, 2015). Komik digital juga sering disebut sebagai komik online karena komik digital biasanya dapat diakses melalui internet. Komik digital dalam proses pembuatannya tidak terlepas dari proses secara digital (Dwi et al., 2006: 3). Dari aspek visual komik digital tidak jauh berbeda dengan komik konvensional, sedangkan dari aspek pengerjaannya komik digital memakan waktu lebih cepat ketimbang komik konvensional (Swandi dkk., 2020: 725). Untuk memublikasikan komik digital ini relatif lebih mudah dan cepat sehingga dalam penggunaannya komik digital ini lebih mudah digunakan dikarenakan dapat diakses dengan mudah di mana penggunaanya berada (Aggleton, 2019).

Komik digital dirancang untuk mengurangi penggunaan kertas sebagai media untuk menggambar karakter yang akan dijadikan komik (Rina et al., 2020). Komik digital dibedakan menjadi dua yaitu komik berbasis komputer dan yang kedua adalah komik berbasis ponsel (Tsai, 2018). Kedua komik tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan perangkat yang dimiliki, namun dalam penelitian ini komik digital yang akan dibuat adalah komik yang menggunakan ponsel berbasis android karena banyak yang menggunakan perangkat elektronik tersebut.

Komik digital adalah cerita bergambar yang dapat diakses dengan media elektronik seperti handphone, laptop, komputer, tablet dan lain sebagainya (Ponsard & Vincent, 2015). Komik digital juga sering disebut sebagai komik online karena komik digital biasanya dapat diakses melalui internet. Komik digital dalam proses pembuatannya tidak terlepas dari proses secara digital (Dwi et al., 2006). Ada beberapa platform yang menyediakan komik digital secara online seperti *Line*, *Webtoon*, dan *instacomik* bahkan komik digital juga terdapat di dalam jasa moda transportasi yang berfungsi sebagai bahan bacaan atau hiburan bagi penumpang.

Dari aspek visual komik digital tidak jauh berbeda dengan komik konvensional, sedangkan dari aspek pengerjaannya komik digital memakan waktu lebih cepat ketimbang komik konvensional (Swandi et al., 2020). Untuk memublikasikan komik digital ini relatif lebih mudah dan cepat sehingga dalam penggunaannya komik digital ini lebih mudah digunakan dikarenakan dapat diakses dengan mudah di mana penggunaanya berada

(Aggleton, 2019). Kecepatan dalam pembuatan komik digital ini tergantung pada keterampilan pembuat komik tersebut.

Cerita yang menarik dan plot yang kuat dapat memberikan struktur mitologis yang mengubah cara pandang manusia (Kearns & Kearns, 2020). Penggunaan komik digital dalam pembelajaran di kelas dapat dijadikan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan dapat menambah keinginan peserta didik dalam mengeksplorasi sehingga peserta didik dapat berpikir kritis (Nairat et al., 2020). Dengan keberhasilan penggunaan komik digital dalam pembelajaran diharapkan berhasil untuk penguatan karakter di masyarakat luas. Penguatan karakter melalui komik digital berbasis android kepada masyarakat dikarenakan komik dengan berbasis gambar sehingga ceritanya menarik dan ringan sehingga mudah dipahami. Cerita yang dibuat melalui komik digital berbasis android disesuaikan dengan budaya kehidupan masyarakat sehingga ceritanya dapat mudah membekas dibenak pembacanya.

Dalam pembuatan komik digital dapat menggunakan program seperti adobe illustrator. Program adobe illustrator ini digunakan untuk membuat desain karakter komik digital. Menurut Moore, (2012) Adobe ilustrator merupakan program untuk membuat desain grafis dengan basis vector. Dengan bantuan program adobe illustrator programmer dapat mudah membuat desain gambar yang diinginkan.

## 2. Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang diberikan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi diharapkan dapat membentuk karakter yang baik bagi warga negaranya. Di Indonesia pendidikan kewarganegaraan yang dapat membentuk karakter warga negara yang baik adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di mana mata pelajaran tersebut berusaha menanamkan karakter kebangsaan kepada warga negaranya sesuai dengan asas-asas pancasila di dalamnya (Suyanto & Harmanto, 2019). Warga negara Indonesia ditanamkan karakter pancasila seperti Ketuhanan Yang Maha Esa, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Dengan adanya karakter pancasila diharapkan dapat membentuk warga negara yang baik atau *good citizen*.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan sarana yang tepat untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengemban misi membentuk kepribadian bangsa, yaitu upaya sadar berbangsa dan berkarakter. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan peserta didik tentang negara dan menanamkan rasa nasionalisme. Pengembangan pendidikan kewarganegaraan diperlukan untuk negara yang kuat sebagai pemancar dalam menjaga demokrasi dan mempersiapkan warga negara di masa depan sekolah adalah tempat untuk membentuk kesatuan warga melalui pendidikan kewarganegaraan (Dewantara et al., 2021: 80).

Dengan adanya pendidikan kewarganegaraan diharapkan dapat menanamkan nilai nasionalisme dan patriotisme sehingga warga negara yang akan melakukan korupsi berpikir ulang karena lebih mementingkan bangsa dan negaranya ketimbang kepentingan pribadi. Pendidikan kewarganegaraan merupakan upaya untuk membelajarkan *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic disposition*. Penguatan ketiga aspek tersebut diharapkan dapat menciptakan warga negara yang berpengetahuan yang baik, memiliki kemampuan yang

baik dan sikap yang baik sehingga karakter antikorupsi bisa tertanam dengan baik kepada seluruh warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan juga menjadi dasar pengetahuan bagi peserta didik dalam menjaga persatuan dan kesatuan integritas. Peserta didik membutuhkan proses menerima secara sadar dan penalaran untuk merasa cocok dengannya. Kemudian, proses respon peserta didik yang memberikan pembelajaran lebih lanjut, ketika nilai-nilai tersebut dirasa dibutuhkan. Proses penilaian menjadi penting sebagai tahap evaluasi yang dipelajari untuk memperoleh pertimbangan dan menjadi peserta didik yang berkarakter (Nurdin, 2017). *Civic disposition* berkembang sebagai hasil dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di lingkungannya. Oleh karena itu, kompleksitas investasi pada semua aspek peserta didik membuat proses pembelajaran di kelas membutuhkan manajemen yang tepat.

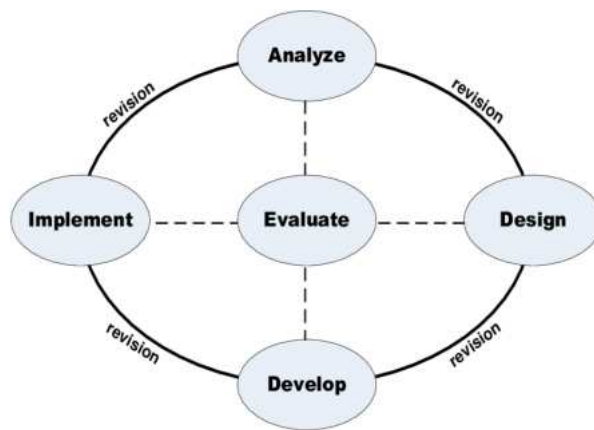
Pendidikan Kewarganegaraan dengan aspek *civic disposition* akan membentuk karakter pribadi seperti tanggung jawab moral, disiplin diri, dan penghormatan terhadap harkat dan martabat manusia yang akan dibawa ke dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan karakter publik berkaitan dengan kepedulian sebagai warga negara. Selain itu, diperlukan kesopanan dan kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku. Oleh karena itu, pengelolaan pendidikan kewarganegaraan harus disesuaikan dengan proses perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian sebagai upaya mewujudkan disposisi kewarganegaraan (Malenkov, 2021). *Civic disposition* bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga dunia. Sebagai kewarganegaraan global yang mencakup berbagai dimensi seperti politik, moral, sosial, kritis, lingkungan, dan spiritual. Dalam melakukan pelatihan *civic disposition* biasanya melalui model pembelajaran seperti *project citizen*.

Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengemban misi mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui “pendidikan berbasis nilai” dan berfungsi sebagai sarana pembentukan bangsa dan karakter. Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemecahan masalah kebangsaan berupa pergeseran nilai-nilai etika, memudarnya kesadaran akan nilai-nilai budaya, ancaman disintegrasi bangsa, melemahnya kemandirian, serta masalah demoralisasi generasi muda sebagaimana diindikasikan. Semakin berkurangnya penerapan nilai-nilai kehidupan (Dewantara et al., 2019).

Pendidikan kewarganegaraan dalam praktiknya lebih menekankan pada penguasaan materi pelajaran, pengembangan sikap dan keterampilan untuk pembentukan karakter peserta didik belum mendapat perhatian yang cukup sebagaimana mestinya. Hal ini dikarenakan proses integrasi pengembangan karakter dalam pembelajaran kewarganegaraan belum optimal, termasuk komponen media pembelajaran sebagai salah satu input instrumental. Media pembelajaran merupakan sarana untuk memudahkan dalam kegiatan belajar dan mengajar sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### BAB III METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta yang berjumlah 69 Orang. Objek penelitian ini adalah Komik Digital pada mata kuliah Kewarganegaraan. Penelitian ini akan dilaksanakan dengan metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan kuantitatif. Model penelitian dan pengembangan ini yaitu menggunakan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and, evaluation)* dari Dick and Carry. Penelitian pengembangan merupakan suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang dibuat (Sugiono, 2019).



Gambar 1. Langkah Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Untuk mengetahui kelayakan materi dan kelayakan media menggunakan validasi dari Ahli Materi dan Ahli Media. Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan menggunakan dua cara yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kebutuhan yang berupa skor skala likert dan teknik persentase.

Berdasarkan gambar 1 dapat dijabarkan bahwa tahap ADDIE terdiri atas menganalisis permasalahan yang ada, merancang kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan merancang *design* dari produk media, mengembangkan media tersebut, mengimplementasikan serta mengadakan evaluasi pada setiap pentahapan. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Linkert dengan menggunakan skor (1) Tidak Layak; (2) Kurang Layak; (3) Cukup Layak; (4) Layak; dan (5) Sangat Layak. Guna mengetahui hasil tersebut maka digunakan perhitungan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum R (1)$$

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum R (1)}{N} \times 100\%$$

Information:

% = Presentase

$N$  = Jumlah Total Skor Maksimal

$\sum R$  = Skor keseluruhan

Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dalam bentuk presentase, kemudian dicocokkan dengan tabel akhir dari review yang dilakukan oleh validator media, materi, dan desain dengan ketentuan tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria Hasil Review

<b>Persentase Penilaian</b>	<b>Interpretasi</b>
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan dengan materi Demokrasi. Pembuatan komik digital ini memanfaatkan aplikasi *microsoft power point 365*, *i-spring*, *website2apk builder*, dan *adobe illustrator*. Model yang digunakan dalam pengembangan komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dari Dick and Carry. Tahap pengembangan komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan dijelaskan secara rinci sebagai berikut. Berdasarkan tahap **Analysis** kebutuhan pada mata kuliah Kewarganegaraan Program Studi Manajemen A1 dan A2 Universitas PGRI Yogyakarta membutuhkan inovasi pada mata kuliah wajib kurikulum (MKWK) dikarenakan dalam melaksanakan pembelajaran selama satu semester dilaksanakan secara daring. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta menyatakan bahwa:

“Pembelajaran menggunakan sistem daring Pembelajaran menggunakan sistem daring banyak menghabiskan kuota internet dikarenakan penggunaan media zoom selama satu semester penuh dalam proses pembelajaran dapat menghabiskan banyak kuota internet yang cukup banyak. Untuk mengatasi hal tersebut sebaiknya ada solusi lain dalam proses pembelajaran sehingga tetap berjalan efektif dan menyenangkan tanpa banyak mengeluarkan kuota internet” (WWC/DRR/26 Mei 2024).

Selain dikarenakan pembelajaran menggunakan zoom banyak menghabiskan kuota internet pembelajaran menggunakan sistem daring juga dianggap membosankan dikarenakan selama 2 sks pembelajaran hanya mendengarkan ceramah dan diskusi hal ini selaras seperti yang disampaikan oleh mahasiswa berikut:

“Kami mahasiswa membutuhkan beberapa inovasi pembelajaran yang menyenangkan dikarenakan perkuliahan Pancasila yang bersifat teoritis menyebabkan kebosanan ketika mengikuti pembelajaran. Kebosanan ini dikarenakan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan *zoom* selama 2 sks perkuliahan. Terlebih lagi ketika sinyal susah kami mengalami kendala perkuliahan dikarenakan materi yang disampaikan kami tidak bisa mendengarkan dengan jelas. Oleh karena itu perlu ada inovasi dalam perkuliahan Pancasila ini (WWC/NA/26 Mei 2024).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan maka untuk mengatasi permasalahan kuliah daring yang banyak menguras kuota internet dan membosankan maka inovasi yang dilakukan adalah dengan pembelajaran *self asynchronous* dengan mengembangkan komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan di Program Studi Manajemen Kelas A1 dan Kelas A2. Pembelajaran *self asynchronous* merupakan pembelajaran yang didesain supaya mahasiswa dapat belajar mandiri namun dalam pengawasan dosen. Pembelajaran *self asynchronous* dikombinasikan dengan komik digital yang ditambahkan suara sehingga komik tersebut dapat digunakan dengan dua cara yaitu dibaca dan didengarkan. Berdasarkan tahap *analysis* tersebut kemudian dilanjutkan pada tahap *design*.

Tahap **Design** komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan yang didasarkan pada analisis kebutuhan. Langkah desain selanjutnya yaitu sebagai berikut:

a. Penyiapan Materi Ajar

Penyiapan materi ajar kewarganegaraan untuk perguruan tinggi didasarkan pada RPS dan buku Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi dari Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. Materi yang digunakan dalam komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan yaitu Demokrasi.

b. Pembuatan *Flow Chart*

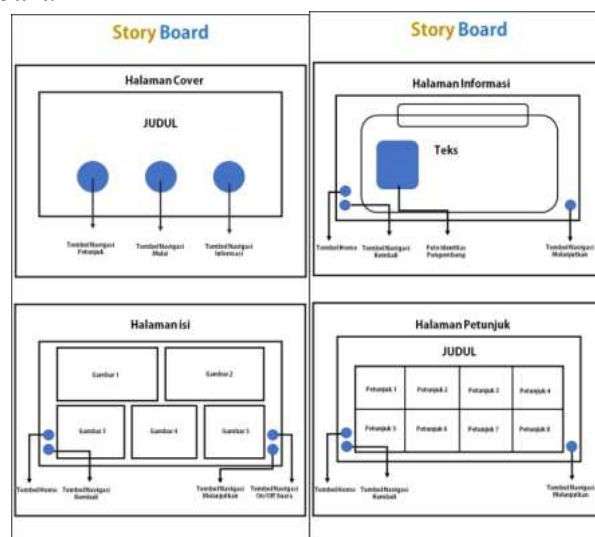
Pembuatan flow chart bertujuan untuk memudahkan tahap desain komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan dengan judul “Demokrasi di Pelosok Negeri”. Media Komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” ini diranjang dengan bagian pertama cover yang terdapat tombol navigasi mulai, petunjuk, dan informasi. Bagian dua yaitu isi dari komik digital yang berisi tombol navigasi *next*, *back*, *sound on*, *sound off*, gambar komik yang setiap lembarnya terdiri dari lima panel gambar. Bagian ketiga yaitu informasi pengembang komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”. Bagian keempat yaitu petunjuk komik digital.



Gambar 2. *Flow Chart* Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”

Setelah membuat flow chart tahap selanjutnya yaitu membuat story board yang didasarkan pada *flow chart*.

c. Pembuatan *Story Board*



Gambar 3. *Story Board* Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”

Setelah membuat *flow chart* langkah selanjutnya yaitu membuat *story board* untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan media komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan yang berjudul “Demokrasi di Pelosok Negeri”. Pembuatan *story board* komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” ini didasarkan pada *flow chart*. Ada empat bagian *story board* yang pertama bagian cover, bagian isi, bagian identitas, dan bagian petunjuk.pengembang. Setelah membuat *story board* langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan atau *development*.

## B. Pembahasan

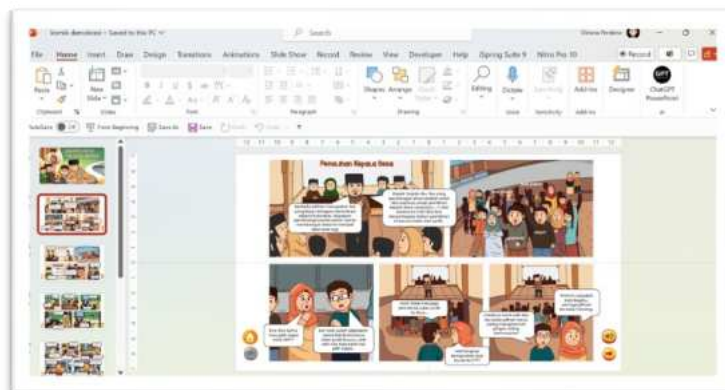
### 1. Development

Tahap development dilakukan dengan membuat media komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan dengan judul “Demokrasi di Pelosok Negeri” dibuat menggunakan aplikasi seperti *microsoft power point 365*, *website2apk builder*, dan *adobe illustrator*. Pada tahap pengembangan ini langkah awal yang dilakukan adalah menyapkan materi demokrasi yang nantinya dibuat menjadi sebuah alur cerita komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”. Selanjutnya membuat seketsa karakter, latar komik digital menggunakan adobe ilustrator. Setelah diseketsa komik digital kemudian diwarnai menggunakan adobe ilustrator.



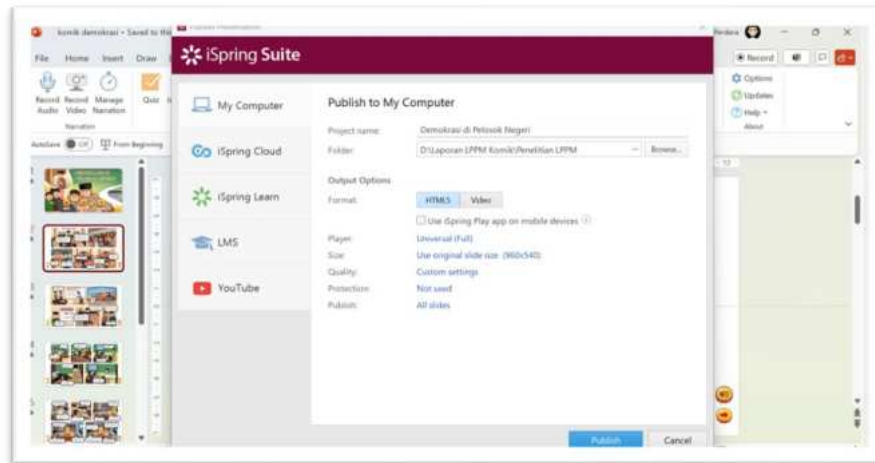
Gambar 4. Proses Seketsa Dan Pewarnaan Komik Digital

Setelah diseketsa dan diwarnai menggunakan adobe ilustrator langkah selanjutnya yaitu memasukan gambar ke dalam *microsoft power point 365* yang disusun menjadi lima panel perhalaman. Komik digital ini disusun berdasarkan pada *flow chart* dan *story board*. Untuk uruatannya yaitu ada cover, isi, informasi pengembang, dan petunjuk.



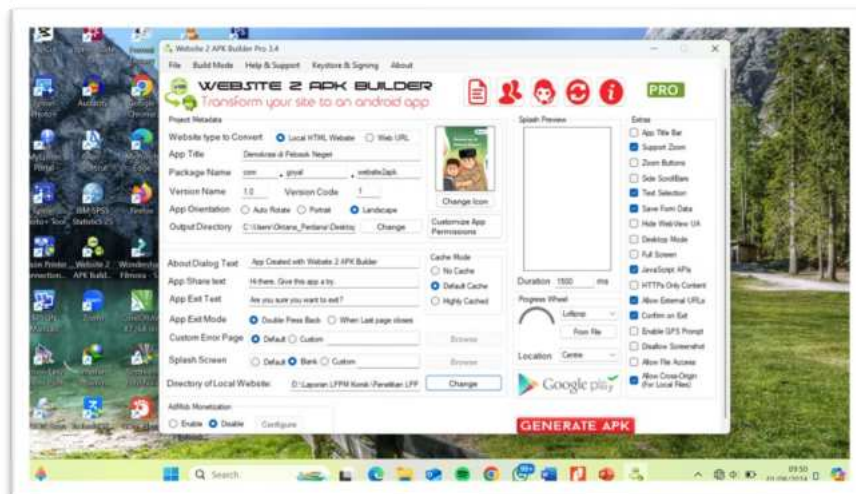
Gambar 5. Proses Memasukan Gambar Ke Power Point 365

Setelah gambar komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” masuk kedalam power point 365 langkah selanjutnya yaitu mengkonvert komik tersebut menjadi bahasa pemrograman menggunakan aplikasi *i-spring*. Langkah ini bertujuan untuk merubah komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri yang nantinya akan dirubah menjadi aplikasi android dan di instal pada *smartphone* berbasis android.



Gambar 6. Proses Merubah Power Point Menjadi Bahasa Pemrograman

Untuk langkah berikutnya yaitu merubah power point yang telah menjadi bahasa pemrograman menjadi sebuah aplikasi android dengan *extention apk*. Untuk merubah menjadi aplikasi android membutuhkan *software website 2 apk builder*.



Gambar 7. Merubah Bahasa Pemrograman Menjadi APK

Setelah aplikasi berhasil dikembangkan langkah selanjutnya yaitu memvalidasi media komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan dengan judul “Demokrasi di Pelosok Negeri”. Tahap validasi ini dilakukan dua tahap yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Septian Aji Permana, M.Pd. dan validasi ahli media dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan, M.Pd. Tahap validasi ini bertujuan untuk mencocokkan materi, tujuan, dan evaluasi dari media komik digital tersebut sesuai dengan mata kuliah kewarganegaraan. Berikut hasil dari validasi media yang divalidasi oleh Bapak Drajat Edy Kurniawan, M.Pd:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”

No	Indikator	Skor			
		Nilai	Total Nilai	Persen	Kategori
<b>Aspek Tampilan Media</b>					
1	Kemenarikan desain media “komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri.”	4	66	94,28%	Sangat Layak
2	Kualitas tampilan kombinasi antara simbol/gambar, tulisan, dan warna yang disajikan pada media media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri.	4			
3	Konsistensi sistematika sajian dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri.	5			
4	Ukuran media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah untuk digunakan	5			
5	Kesesuaian tata letak gambar/symbol pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	5			
6	Pemilihan ukuran gambar/symbol yang disajikan pada media Kesesuaian tata letak gambar/symbol pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	5			
7	Pemilihan warna dasar Kesesuaian tata letak gambar/symbol pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	4			
8	Kesesuaian proporsi antar warna dasar, warna simbol, dan warna tulisan media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	4			
9	Pemilihan jenis tulisan (huruf) dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	5			
10	Keterbacaan tulisan (huruf) dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	5			
11	Tampilan pada “media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri” sederhana namun berkualitas	5			

12	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan komunikatif.	5			
13	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	5			
14	Ketepatan dalam menempatkan materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	5			
<b>Aspek Penggunaan</b>					
15	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah digunakan oleh pengguna	4			
16	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah diterapkan oleh pengguna	4	12	80%	Layak
17	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri <i>fleksibel</i> digunakan di mana saja	4			
<b>Sasaran Pengguna</b>					
18	Kesesuaian media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri terhadap aktivitas mahasiswa	5			
19	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat digunakan dengan interaktif	5	15	100%	Sangat Layak
20	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri aman digunakan oleh mahasiswa (tampilan dan bahan media dengan fisik pengguna)	5			

Berdasarkan tabel 2 validasi ahli media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” memperoleh skor persentase 94,28% untuk aspek tampilan media dengan kategori sangat layak, dari aspek penggunaan mendapatkan skor persentase 80% dengan kategori layak, dan dari aspek sasaran pengguna memperoleh skor persentase 100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan validasi ahli media tersebut memperoleh rata-rata skor persentase 91,42% dengan kategori sangat layak.

Tahap selanjutnya yaitu validasi oleh ahli materi yang direkomendasikan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu Bapak Dr. Septian Aji Permana, M.Pd. sebagai dosen

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Validasi materi dilakukan untuk mendapatkan hasil bahwa materi yang ada di dalam media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” sesuai dengan materi mata kuliah Kewarganegaraan. Validasi materi yang dilakukan dilihat melalui tiga aspek, yaitu aspek cakupan materi, kualitas bahasa, dan aspek penyajian materi. Hasil dari validasi tersebut:

Tabel 3. Hasil validasi Ahli materi Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”

No	Indikator	Skor			
		Nilai	Total Nilai	Persen	Kategori
<b>Aspek Cakupan Materi</b>					
1	Materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri yang disajikan dengan sesuai dengan pokok bahasan demokrasi mata kuliah Kewarganegaraan	4	25	83%	Sangat Sesuai
2	Materi yang disajikan media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri sesuai dengan capaian pembelajaran Kewarganegaraan	4			
3	Relevansi materi yang disajikan media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri sesuai dengan tujuan pembelajaran mata kuliah Kewarganegaraan	4			
4	Kecukupan bobot materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri untuk penguatan pengetahuan Mahasiswa	4			
5	Materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri memungkinkan mahasiswa berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Demokrasi	4			
6	Materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri memudahkan mahasiswa untuk memahami materi demokrasi mata kuliah Kewarganegaraan	5			
<b>Kualitas Bahasa</b>					
7	Materi Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan komunikatif	4	12	80%	Sesuai

8	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri menggunakan kalimat yang mudah dipahami,dan tidak menimbulkan	4			
9	Ketepatan teks dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri untuk memperjelas penyampaian materi	4			
<b>Aspek Penyajian Materi</b>					
10	Sistematika penyajian materi demokrasi mata kuliah kewarganegaraan pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	5			
11	Sistematika penyajian pembahasan pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	4			
12	Konsistensi sistematika sajian dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri	4			
13	Penyajian materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri sesuai dengan kompetensi pembelajaran kewarganegaraan	4			
14	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri tidak menyalahi aturan kebebasan dan etika	5			
15	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah dipahami oleh mahasiswa	4	46	83,6%	Sangat Sesuai
16	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri meningkatkan pemahaman demokrasi mahasiswa atau pengguna	4			
17	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menumbuhkan rasa persatuan, kerukunan, dan nilai-nilai demokrasi lainnya.	4			
18	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menguatkan <i>civic knowledge</i>	4			
19	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menguatkan <i>civic skill</i>	4			



20	Materi pada media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menguatkan <i>civic disposition</i>	4			
----	---	---	--	--	--

Berdasarkan tabel dari validasi materi komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” memperoleh skor persentase 83% pada aspek cakupan materi dengan kategori sangat sesuai, pada aspek kualitas bahasa mendapatkan persentase 80% dengan kategori sesuai, dan pada aspek penyajian materi mendapatkan persentase 83,6% dengan kategori sangat sesuai. Berdasarkan aspek materi tersebut memperoleh rata-rata persentase 82,2% dengan kategori sangat sesuai.



Gambar 8. Aplikasi Android Komik Digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”

Setelah komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” divalidasi oleh ahli media dan ahli materi maka selanjutnya komik tersebut diujicobakan secara terbatas kepada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta yang berjumlah 10 Orang. Berdasarkan uji coba tersebut diperoleh skor persentase 86% dengan kategori sangat layak digunakan untuk pembelajaran kewarganegaraan karena komik tersebut berisi materi demokrasi yang diceritakan sesuai dengan kondisi saat ini dan ada pesan penting dalam menjaga persatuan walaupun berbeda pendapat yang dapat menjadi bekal bagi generasi muda penerus bangsa.

Berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” terdapat hal yang perlu diperbaiki. Hal yang diperbaiki yaitu: (1) tulisan percakapan antar tokoh ada yang typo sehingga perlu ada perbaikan; dan (2) audio atau musik di dalam komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” perlu diganti sesuai dengan tema pemilu.

## 2. Implementation

Tahap implementasi media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” yang telah selesai divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan diujicobakan secara terbatas maka komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” siap diimplementasikan. Uji coba media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa ketika media yang dikembangkan diterapkan pada proses pembelajaran mata kuliah kewarganegaraan. Subjek uji coba skala besar adalah mahasiswa Program Studi Manajemen Semester II sebanyak 69 orang.

Angket yang digunakan oleh peneliti dalam tahap untuk mengetahui respon mahasiswa dilakukan secara *online*. Angket respon peserta didik tersebut terdapat dua belas pernyataan yang harus diisi mahasiswa. Angket mahasiswa yang diisi digunakan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”. Nilai yang diperoleh dari angket respon mahasiswa kemudian

dianalisis menjadi skor persentase untuk menentukan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berhasil atau tidak untuk diterapkan pada mata kuliah kewarganegaraan.

Tabel 4. Hasil Angket Pengguna

Aspek	Nilai	Nilai Maksimal	Persen	Katagori
<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1. Kesesuaian materi dengan buku Pembelajaran Kewarganegaraan	78	1200	<b>86,16%</b>	<b>Sangat Sesuai</b>
2. Kesesuaian materi dengan muatan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi	78			
3. Mahasiswa dapat berinteraksi dengan media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”.	90			
4. Dapat Meningkatkan motivasi belajar	95			
5. Kemudahan belajar	84			
6. Kemudahan digandakan didistribusikan	88			
7. Pengemasan media	75			
8. Pemilihan huruf , gambar dan animasi	89			
9. Tingkat keterbacaan materi	90			
10. Komposisi warna dan tata letak	88			
11. Kemudahan penggunaan media	90			
12. Kemenarikan desain	89			
Jumlah	1034			<b>Sangat Sesuai</b>

Berdasarkan hasil angket respon pengguna diperoleh data bahwa aspek pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 86,16% dengan katagori **Sangat Sesuai**. Berdasarkan angket pengguna tersebut dengan katagori Sangat sesuai yang artinya media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam mata kuliah Kewarganegaraan.

### 3. Evaluation

Berdasarkan pada pengembangan media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” yang diimplementasikan pada mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta Kelas A1 dan A2 mendapatkan hasil yang baik. Rata-rata mahasiswa berpendapat bahwa media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” memiliki cerita yang menarik, desain yang bagus, materi dan pesan yang baik bagi generasi muda untuk bekal persatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan tersebut maka media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” sangat efektif dan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran yang subjeknya aktif dan perkuliahan secara daring sehingga suasana perkuliahan yang berbeda. Mahasiswa dapat belajar mandiri terkait materi yang dikemas secara menarik dengan alur cerita yang bisa memudahkan pemahaman mahasiswa dalam memahami materi demokrasi pada mata kuliah kewarganegaraan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pada pengembangan media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” yang telah dilakukan dengan berbagai tahap pengembangannya seperti *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Pengembangan komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” difokuskan pada kelayakan media dan materi sehingga dapat digunakan untuk memahami mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah kewarganegaraan. Berdasarkan pada validasi ahli media, materi, dan dari hasil angket yang dilakukan terhadap mahasiswa, maka dapat dianalisis bahwa media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” tersebut layak digunakan dalam pembelajaran tingkat Perguruan Tinggi, khususnya pada pembelajaran khususnya pada mata kuliah Kewarganegaraan Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta kelas A1 dan A2. Berdasarkan validasi ahli media media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” mendapatkan rata-rata skor persentase 91,42% dengan kategori sangat layak dan rata-rata validasi materi media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” mendapatkan skor 82,2% dengan kategori sangat sesuai dan dari segi kepraktisan pengguna mendapatkan skor 86,16% dengan kategori sangat sesuai.

#### **B. Implikasi**

Dari hasil penelitian pengembangan media komik digital pada mata kuliah kewarganegaraan dapat dilihat adanya dampak dari pengembangan komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” bagi mahasiswa Program Studi Manajemen Universitas PGRI Yogyakarta mengalami peningkatan pemahaman materi demokrasi pada mata kuliah kewarganegaraan. Selain itu dampak adanya pengembangan komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” adalah pembelajaran daring yang banyak menghabiskan kuota internet dapat teratasi dengan adanya pembelajaran menggunakan komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri”.

#### **C. Saran**

Berdasarkan pada hasil penelitian media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” maka saran pemanfaatan produk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” dapat digunakan untuk proses pembelajaran mata kuliah kewarganegaraan maupun mata kuliah wajib kurikulum lainnya.
2. Media komik digital “Demokrasi di Pelosok Negeri” dapat digunakan untuk pembelajaran demokrasi diberbagai kalangan karena ceritanya dikemas secara menarik dan bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh banyak kalangan mulai dari tingkat SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi.

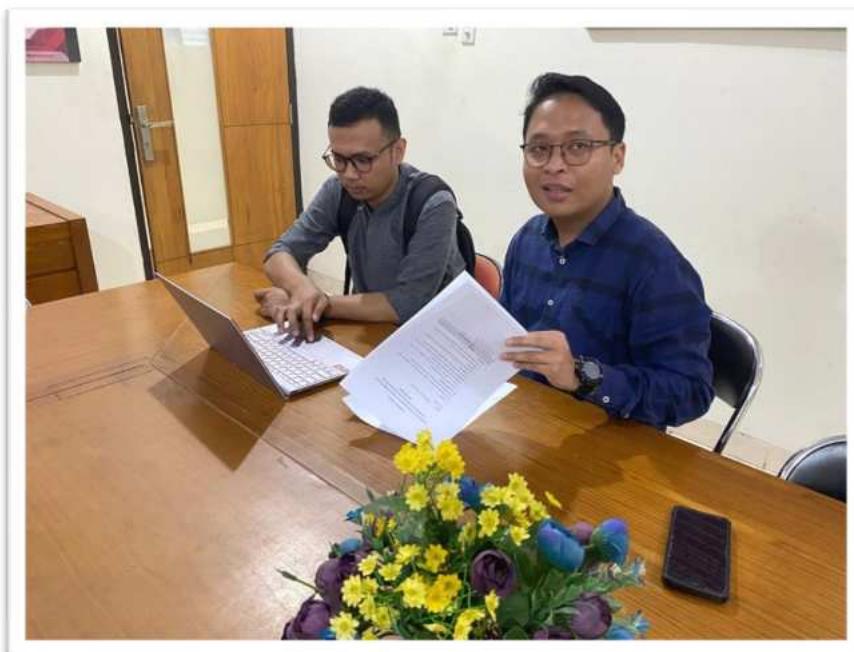
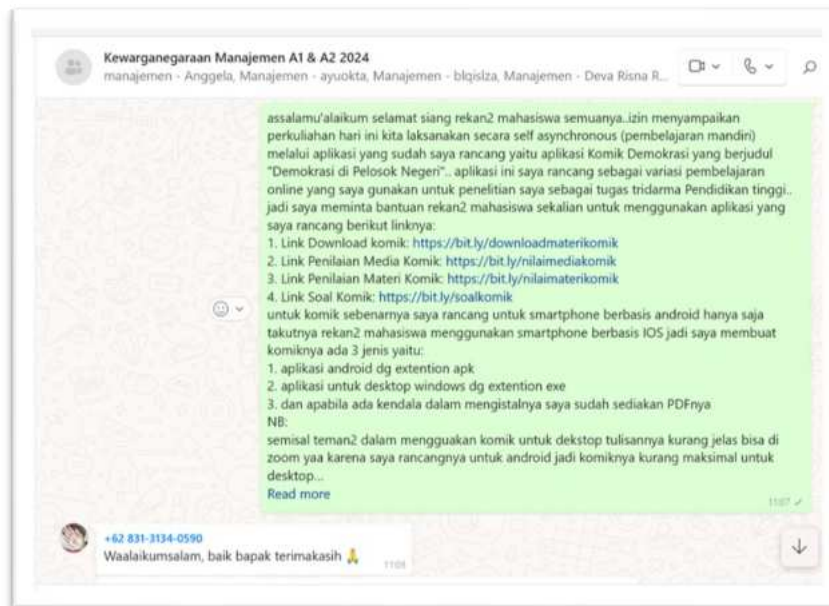
## DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a british library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Aminudin, N., Fauzi, Huda, M., Hehsan, A., Ripin, M. N., Haron, Z., Junaidi, J., Irviani, R., Muslihudin, M., Hidayat, S., Maselena, A., Gumanti, M., & Fauzi, A. N. (2018). Application program learning based on android for students experiences. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2.27 Special Issue 27), 194–198. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i1.2.9065>
- Aprianti, R., Desnita, & Budi, E. (2015). Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl) Dilengkapi Dengan Media Audio- Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Sma. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015*, IV, 137–142. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/4996>
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Satu Nusa.
- Dewantara, J. A., Suhendar, I. F., Rosyid, R., & Atmaja, T. S. (2019). Pancasila as Ideology and Characteristics Civic Education in Indonesia. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 400–405. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1617>
- Dwi, P., Putra, A., & Iqbal, M. (2006). *Implementation of digital comic to improve creative thinking ability in integrated science study*. 1(2), 1–4.
- Gumelar, M. . (2011). *Comic Making*. PT. Indeks.
- Kearns, C., & Kearns, N. (2020). The role of comics in public health communication during the covid-19 pandemic. *Journal of Visual Communication in Medicine*, 43(3), 139–149. <https://doi.org/10.1080/17453054.2020.1761248>
- Malenkov, V. V. (2021). Functions of civic education: Teachers’ priorities. *Obrazovanie i Nauka*, 23(3), 35–57. <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2021-3-35-57>
- Moore, R. (2012). *UI Design with Adobe Illustrator*. Adobe Press.
- Nairat, M., Nordahl, M., & Dahlstedt, P. (2020). Generative comics: a character evolution approach for creating fictional comics. *Digital Creativity*, 31(4), 284–301. <https://doi.org/10.1080/14626268.2020.1818584>
- Nurdin, E. S. (2017). Civic Education policies: Their effect on university students’ spirit of nationalism and patriotism. *Citizenship, Social and Economics Education*, 16(1), 69–82. <https://doi.org/10.1177/2047173416688039>
- Ponsard, C., & Vincent, F. (2015). Enhancing the accessibility for all of digital comic books. *Journal Cetic Research Center*, 1(5), 1887–3022.
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107–127. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i03.12111>
- Swandi, I. W., Wibawa, A. O., Panda, G. Y. K., & Suarka, I. N. (2020). *The digital comic tantri kamandaka : a discovery for national character education*. 13(3), 718–732.

- Tsai, S. Te. (2018). Design of intelligent comic make system for educational application based on comic script creation. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(3), 1023–1041. <https://doi.org/10.12973/ejmste/81193>
- Yunia, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan untuk Kelas VIII Mts Negeri 1 Bandar Lampung* (Nomor 1) [Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Zubaedah, & Hanum. (2021). *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone*. Media Indonesia.

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Dokumentasi



## Lamiran 2. Validasi Ahli Media

### LEMBAR VALIDASI

#### PENGEMBANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DEMOKRASI DI PELOSOK NEGERI Oleh Ahli Media

Peneliti : Oktana Wahyu Perdana, M.Pd.

Ahli Media : *Drujat Edy Kurniawan, M.Pd.*

#### A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari aspek media terhadap media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
2. Evaluasi ini terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek tampilan media, aspek penggunaan media, dan aspek sasaran pengguna.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom skala penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan skala penilaian:  
1 = sangat kurang  
2 = kurang baik/ kurang sesuai/ kurang benar/ kurang jelas (sesuai pernyataan)  
3 = cukup baik  
4 = baik/ sesuai/ benar/ jelas (sesuai pernyataan)  
5 = sangat baik/ sangat sesuai/ sangat benar/ sangat jelas (sesuai pernyataan)

#### C. Penilaian

No	Indikator	1	2	3	4	5
<b>Aspek Tampilan Media</b>						
1	Kemenarikan desain media "komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri."				✓	



2	Kualitas tampilan kombinasi antara simbol/gambar, tulisan, dan warna yang disajikan pada media media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri.				✓	
3	Konsistensi sistematika sajian dalam media pembelajaran komik digital- Demokrasi di Pelosok Negeri.					✓
4	Ukuran media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah untuk					✓
5	Kesesuaian tata letak gambar/simbol pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri					✓
6	Pemilihan ukuran gambar/simbol yang disajikan pada media Kesesuaian tata letak gambar/simbol pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri					✓
7	Pemilihan warna dasar Kesesuaian tata letak gambar/simbol pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri				✓	
8	Kesesuaian proporsi antar warna dasar, warna simbol, dan warna tulisan media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri				✓	
9	Pemilihan jenis tulisan (huruf) dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri					✓
10	Keterbacaan tulisan (huruf) dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri					✓

11	Tampilan pada "media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri" sederhana namun berkualitas					✓
12	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri Menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan komunikatif.					✓
13	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri Menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.					✓
14	Ketepatan dalam menempatkan materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri					✓
<b>Aspek Penggunaan</b>						
15	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah digunakan oleh pengguna					✓
16	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah diterapkan oleh pengguna					✓
17	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri <i>fleksibel</i> digunakan di mana saja					✓
<b>Sasaran Pengguna</b>						
18	Kesesuaian media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri terhadap aktivitas mahasiswa					✓

19	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat digunakan dengan interaktif					✓
20	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri aman digunakan oleh mahasiswa (tampilan dan bahan media dengan fisik pengguna)					✓
<b>Jumlah</b>					93	
<b>Total Skala Penilaian</b>		100 .				
<b>Kriteria Aspek Penilaian</b>						

**D. Komentor/Saran**

Pemilihan musik mungkin bisa disesuaikan dengan konten.

#### E. Kesimpulan Penilaian

Mohon lingkari poin di bawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.  
Media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri ini dinyatakan:

1. Tidak Layak
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Layak diujicobakan tanpa revisi

Yogyakarta, 29 Mei 2024



Dwi Cahya Kurniawan, M.Pd

NIS. 199011242016041008

### Lamiran 3. Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
DEMOKRASI DI PELOSOK NEGERI**

**Oleh Ahli Meteri**

Peneliti : Oktana Wahyu Perdana, M.Pd.  
Ahli Materi : *Dr. Septian Aji Permana, M.Pd.*

**A. Tujuan**  
Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan dari aspek materi terhadap media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Evaluasi ini terdiri dari 3 aspek, yaitu aspek cakupan materi, kualitas bahasa, dan penyajian materi.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom skala penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sudah disediakan dengan skala penilaian:  
1 = sangat kurang  
2 = kurang baik/ kurang sesuai/ kurang benar/ kurang jelas (sesuai pernyataan)  
3 = cukup baik  
4 = baik/ sesuai/ benar/ jelas (sesuai pernyataan)  
5 = sangat baik/ sangat sesuai/ sangat benar/ sangat jelas (sesuai pernyataan)

**C. Penilaian**

No	Indikator	1	2	3	4	5
<b>Aspek Cakupan Materi</b>						
1	Materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri yang disajikan dengan sesuai dengan pokok bahasan demokrasi mata kuliah Kewarganegaraan				✓	
2	Materi yang disajikan media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri sesuai dengan capaian pembelajaran Kewarganegaraan				✓	

3	Relevansi materi yang disajikan media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri sesuai dengan tujuan pembelajaran mata kuliah Kewarganegaraan				✓	
4	Kecukupan bobot materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri untuk penguatan pengetahuan Mahasiswa				✓	
5	Materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri memungkinkan mahasiswa berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Demokrasi				✓	
6	Materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri memudahkan mahasiswa untuk memahami materi demokrasi mata kuliah Kewarganegaraan				✓	
<b>Aspek Kualitas Bahasa</b>						
7	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sederhana, dan komunikatif				✓	
8	Media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri menggunakan kalimat yang mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓	
9	Ketepatan teks dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri untuk memperjelas penyampaian materi				✓	
<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
10	Sistematika penyajian materi demokrasi mata kuliah kewarganegaraan pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri					✓
11	Sistematika penyajian pembahasan pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri				✓	
12	Konsistensi sistematika sajian dalam media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri				✓	
13	Penyajian materi media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri sesuai dengan kompetensi pembelajaran kewarganegaraan				✓	

14	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri tidak menyalahi aturan kebebasan dan etika				✓
15	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri mudah dipahami oleh mahasiswa				✓
16	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri meningkatkan pemahaman demokrasi mahasiswa atau pengguna				✓
17	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menumbuhkan rasa persatuan, kerukunan, dan nilai-nilai demokrasi lainnya.				✓
18	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menguatkan <i>civic knowledge</i>				✓
19	Materi pada media pembelajaran komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menguatkan <i>civic skill</i>				✓
20	Materi pada media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri dapat menguatkan <i>civic disposition</i>				✓
<b>Jumlah</b>					<b>83</b>
<b>Total Skala Penilaian</b>				<b>100</b>	
<b>Kriteria Aspek Penilaian</b>					

**D. Komentar/Saran**

**E. Kesimpulan Penilaian**

Mohon lingkari poin di bawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.  
Media komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri ini dinyatakan:

1. Tidak Layak
2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Layak diujicobakan tanpa revisi

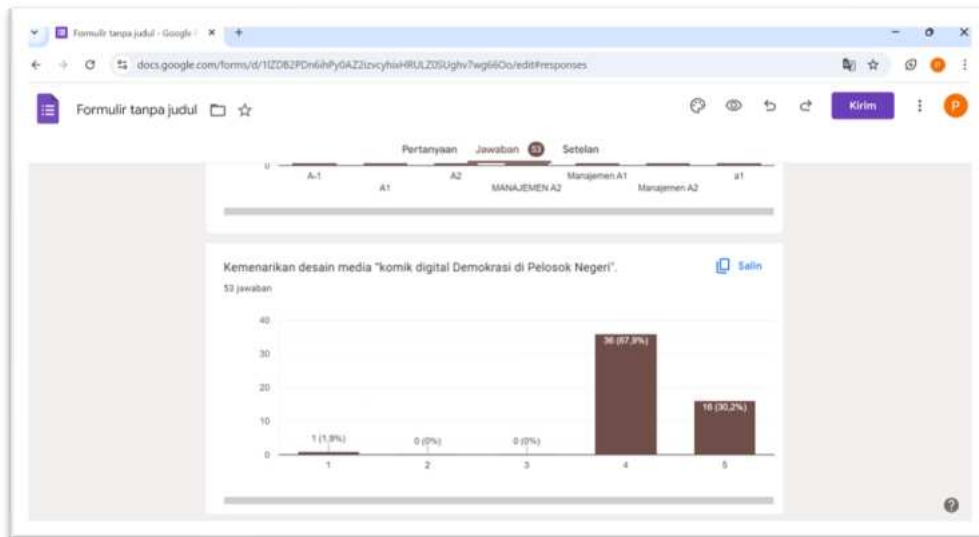
Yogyakarta, ...1... Juni 2024

( DR. Stephan Aji Ramon )

NIS. ...10270511202401010



## Lampiran 4. Angket Penilaian Komik Oleh Mahasiswa



5. Bagaimana kesan pesan anda terhadap komik digital Demokrasi di Pelosok Negeri

51 jawaban

Komik demokrasi dalam pelosok negeri mengangkat tema penting tentang demokrasi dan partisipasi masyarakat dalam proses demokrasi. Pesan utama komik ini juga memiliki pesan baik yaitu bahwa demokrasi adalah milik rakyat(hak dan tanggung jawab untuk terlibat dalam proses demokrasi) gaya gambar dan penceritaan dalam komik ini menarik dan mudah diikuti. Secara keseluruhan, komik ini adalah karya seni yang edukatif dan inspiratif yang membantu masyarakat untuk lebih memahami tentang demokrasi.

Komik Demokrasi di Pelosok Negeri menarik dan mudah dipahami serta dapat membantu penyampaian informasi tentang demokrasi lebih efektif, serta mungkin dapat membantu membangun kesadaran pembaca tentang pentingnya demokrasi dan hak-hak mereka.

-kesan :  
setelah membacanya saya dapat memahami lebih dalam tentang demokrasi

-pesan :  
alur ceritanya sangat jelas, sangat bagus, bagi kita yang membacanya bisa memperdalam lagi tentang demokrasi

Komik disajikan dengan menarik, gambar dan pilihan warna sudah bagus, bahasa yang digunakan mudah

1	Timestamp	Nama Lengkap	NIM	PROGRAM STUDI	KELAS	Kemerarikan desain media	Kualitas tampilan	kombin	Konsistensi sistematika	a U
2	05/06/2024 11:18:47	Sri Hartanti	23133200052	Manajemen	A2	4	4	4	4	4
3	05/06/2024 11:19:03	Wildan Muhammad Najm	23133200082	Manajemen bisnis	Manajemen A2	4	4	4	4	4
4	05/06/2024 11:22:46	EVA SAFITRI	23133200081	MANAJEMEN	A2	5	5	5	5	5
5	05/06/2024 11:29:32	Natziwa Rizka Susanti	23133200083	MANAJEMEN	MANAJEMEN A2	4	4	4	4	4
6	05/06/2024 11:36:32	Mega Oktaviani	23133200160	Manajemen	A2	5	4	4	4	4
7	05/06/2024 11:43:36	Khairun Nisa	23133200167	Manajemen	A2	4	5	5	5	5
8	05/06/2024 11:43:45	NURFITRA RAMADHANI	23133200080	MANAJEMEN	A2	4	4	5	5	5
9	05/06/2024 11:44:02	Riky Tri Wulandari	23133200075	Manajemen	A2	4	5	4	4	4
10	05/06/2024 11:47:02	Dwi Putri Meylani	23133200067	Manajemen	A2	4	4	4	5	5
11	05/06/2024 11:47:04	Febriana Pazarani	23133200078	Manajemen	A2	4	4	4	5	5
12	05/06/2024 11:47:32	Nabila	23133200064	Manajemen	A2	4	4	4	5	5
13	05/06/2024 12:15:38	Fitra Ningli	23133200057	Manajemen	A2	4	4	4	4	4
14	05/06/2024 12:18:26	aininda shafira azzahra	23133200009	manajemen	a1	4	4	4	4	4
15	05/06/2024 12:18:26	ZAHRA MAGHFERA AM	23133200006	MANAJEMEN	A1	4	4	4	4	4
16	05/06/2024 12:32:31	Zagah Rachmani	23133200016	Manajemen	A1	4	4	4	3	3
17	05/06/2024 12:33:47	Varia Fishea Bekara	23133200038	Manajemen	A1	5	5	5	5	5

## Lampiran 5. Surat Tugas



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

**SURAT PENUGASAN PELAKSANAAN PROGRAM PENELITIAN**  
**Nomor : 0163/LPPM-UPY/I/2024**

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Dr. Setyo Eko Atmojo, M.Pd  
Jabatan : Kepala Pusat Penelitian Universitas PGRI Yogyakarta, bertindak untuk dan atas nama Universitas PGRI Yogyakarta  
Alamat : Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 Yogyakarta

Berdasarkan surat edaran pengumuman penerima dana hibah penelitian internal tahun anggaran 2023-2024 No: 008/LPPM-UPY/I/2024, memberikan tugas kepada :

Nama	NIS	Jabatan Tim
Oktana Wahyu Perdana, MPd	19971012 202308 1 001	Ketua
Supri Hartanto, S.Pd, M.Pd	19730411 201004 1 002	Anggota I

Untuk melaksanakan penelitian yang dibebankan pada Anggaran Pendapatan dan Belanja Universitas PGRI Yogyakarta Tahun Anggaran 2023-2024 dengan Judul :

**“Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Kuliah  
Kewarganegaraan”**

**Ketentuan Penugasan**

1. Dukungan dana penelitian tersebut diatas adalah sebesar Rp. 3000000 (Tiga Juta Rupiah). Jumlah dana tersebut sudah termasuk seluruh beban pajak yang berlaku (PPn, PPh 23, PPh 21)
2. Jika peneliti tidak mengguakan dana untuk honorarium dalam anggaran penelitian maka peneliti tidak dikenakan pajak (PPn, PPh 23, PPh 21)
3. Dana penelitian disalurkan dalam 1(satu) tahap sesuai dengan ketentuan yang berlaku yaitu :
  - a. Jumlah dana yang disetujui diserahkan setelah penandatanganan Surat Penugasan ini sebesar 100%.





**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sosorewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

- b. Peneliti berkeawajiban menyerahkan bukti *Accepted* pada jurnal internasional terindek Scopus (Q4 untuk AA/TP, Q3 untuk Doktor, Lektor LK dan GB, Q2 untuk penelitian Kerjasama Internasional), selambat lambatnya pada 10 Juli 2024.
- c. Peneliti diwajibkan menyerahkan bukti bukti penggunaan dana penelitian kepada LPPM Universitas PGRI Yogyakarta sesuai dengan jumlah dana yang disalurkan.
4. Kewajiban Peneliti
  - a. Peneliti diwajibkan menyampaikan surat pernyataan telah menyelesaikan seluruh pekerjaan
    - 1) Telah membuat artikel hasil penelitian dan wajib *Accepted* pada jurnal internasional terindek Scopus (Q4 untuk AA/TP, Q3 untuk Doktor, Lektor LK dan GB, Q2 untuk penelitian Kerjasama Internasional) .
    - 2) Laporan akhir penelitian paling lambat 10 Juli 2024
  - b. Peneliti wajib mengunggah laporan akhir dan luaran secara online pada laman aplikasi SIAP LPPM
  - c. Peneliti wajib menuliskan bahwa penelitian ini dibiayai oleh Dana Bantuan Dari Universitas PGRI Yogyakarta Melalui Anggaran LPPM Tahun 2023/2024 pada laporan dan artikel hasil penelitian
  - d. Laporan Hasil Penelitian tersebut harus memenuhi ketentuan dalam panduan penelitian LPPM Universitas PGRI Yogyakarta edisi 2024.
  - e. Peneliti tidak diperkenankan menyerahkan sebagian atau seluruh Hasil Penelitian tersebut kepada PIHAK LAIN tanpa persetujuan tertulis dari LPPM Universitas PGRI Yogyakarta.
  - f. Peneliti diwajibkan menghasilkan luaran penelitian sesuai skema penelitian masing masing dan mengupload bukti luaran pada laman aplikasi SIAP LPPM
  - g. Setiap publikasi, makalah dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian ini wajib mencantumkan LPPM UPY sebagai pemberi dana.
  - h. Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian tersebut diatas, diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
  - i. Dalam hal peneliti tidak dapat memenuhi syarat-syarat sebagaimana diatur dalam Surat Penugasan Hibah Penelitian, maka peneliti wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterimanya kepada Universitas PGRI Yogyakarta melalui LPPM UPY.
5. Pelaksanaan dan hasil penelitian secara berkala akan dimonitor dan dievaluasi. Monitoring dan Evaluasi akan dilaksanakan dengan cara membandingkan laporan pelaksanaan kegiatan schedule penelitian yang terdapat pada proposal penelitian, serta





**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sosorewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

kewajaran laporan keuangan yang dibuat. Monitoring dan Evaluasi dijadwalkan oleh LPPM UPY.

6. Jangka waktu penelitian ini berakhir pada tanggal 10 Juli 2024.
7. Apabila batas waktu penelitian habis, namun peneliti belum menyerahkan hasil pekerjaan seluruhnya kepada LPPM maka kepada peneliti akan dikenakan denda sebesar 1<sup>0</sup>/<sub>00</sub> (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai setinggi tingginya 5% dari nilai Surat Tugas Pelaksanaan Hibah Penelitian terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh LPPM Universitas PGRI Yogyakarta serta tidak diperkenankan mengajukan proposal hibah internal pada tahun anggaran selanjutnya.
8. Apabila dikemudian hari peneliti mendapat sanksi dari Universitas PGRI Yogyakarta dan atau instansi lain karena terbukti melakukan penelitian atau melanggar kode etik dosen, maka peneliti harus menghentikan dan mengembalikan dana yang sudah diterima kepada Universitas PGRI Yogyakarta melalui LPPM.
9. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul penelitian adanya indikasi tidak bersifat original, pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain, dan atau diperoleh indikasi ketidak jujuran serta etika kurang baik, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan peneliti wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterimanya kepada LPPM Universitas PGRI Yogyakarta yang selanjutnya disetorkan ke Kas Universitas PGRI Yogyakarta.

Yogyakarta, 25 Januari 2024

Pemberi Tugas

  
Dr. Setyo Eko Atmojo, M.Pd  
NIS. 198612272012011001

Penerima Tugas:  
Oktana Wahyu Perdana,  
MPd  
Supri Hartanto, S.Pd, M.Pd

Tembusan Yth:

1. Rektor
2. Para Wakil Rektor
3. Para Dekan
4. Para Kaprodi

