

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada strategi dan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas (Yunika, 2023). Pendidikan kini dituntut tidak hanya membentuk kecerdasan intelektual, tetapi juga karakter, keterampilan, dan sikap sosial yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Pamungkas, 2021). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, dalam praktik pembelajaran, diperlukan strategi dan media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Suatu kegiatan penyampaian informasi dari sumber informasi kepada siswa untuk mencapai suatu tujuan dikenal sebagai proses pembelajaran. Semua aspek pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Jamilah et al., 2017). Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran semakin berkembang. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada sistem pembelajaran yang

lebih baik dan meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan metode baru dalam proses pembelajaran dapat menjadi upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sebagai perancang pembelajaran, guru dituntut mampu merencanakan kegiatan belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber dan media yang sesuai agar proses belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien (Hartati & Suryana, 2021). Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, pembelajaran yang bermutu juga perlu memperhatikan elemen penting, antara lain: (1) peran aktif siswa, (2) peran guru sebagai fasilitator, (3) ketersediaan bahan ajar, dan (4) interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa (Pratama et al., 2022). Perencanaan yang matang dengan mempertimbangkan aspek-aspek ini akan sangat menentukan keberhasilan penerapan media inovatif di kelas.

Lebih lanjut, menurut Ningsih dan Wahyudi (2023), salah satu indikator keberhasilan guru dalam mengajar adalah tercapainya hasil belajar siswa secara optimal. Pemanfaatan bahan ajar yang tepat menjadi faktor kunci yang mendukung ketercapaian tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya dirancang dengan mengintegrasikan elemen yang interaktif, menyenangkan, memotivasi, serta memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas (Saputra et al., 2020; Lestari & Fadhilah, 2021; Wibowo et al., 2024).

Menurut Ningsih dan Wahyudi (2023), keberhasilan guru dalam mengajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa. Namun media pembelajaran juga memegang peran penting sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi agar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami siswa. Perkembangan teknologi digital juga membawa perubahan pada cara guru berinteraksi dengan peserta

didik. Model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru semakin kurang relevan, terutama ketika materi membutuhkan interaksi dan keterlibatan aktif siswa. Karena itu, guru dituntut lebih kreatif dalam memilih media yang sesuai untuk menarik perhatian siswa serta mendukung ketercapaian tujuan belajar (Putri & Rachman, 2021).

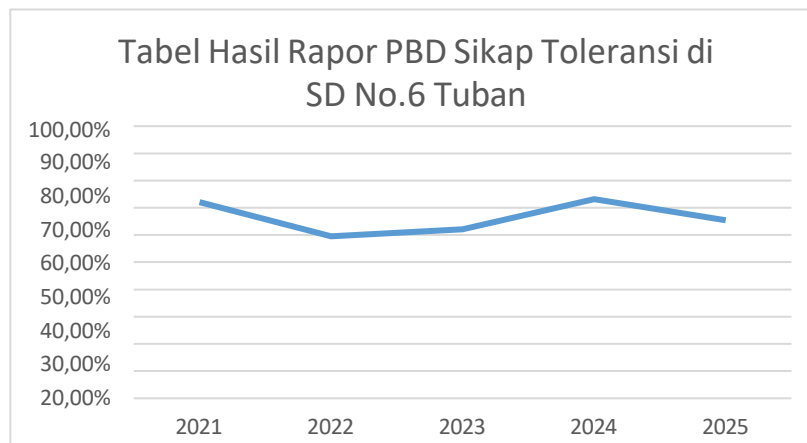
Dalam praktiknya, pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa, sekaligus memberi ruang bagi mereka untuk berkreasi, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan capaian belajar (Wibowo et al., 2024). Pada era digital saat ini, teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi digital bahkan membuka peluang besar untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih efektif dan relevan (Hartati & Suryana, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat bukan hanya membantu mempercepat penyampaian materi, tetapi juga memberi ruang bagi guru untuk lebih inovatif dalam menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Menurut Yuliani et al. (2022) dan Hidayat & Susanto (2023), beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: (1) meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) membantu mengoptimalkan fungsi indera siswa dalam memahami materi, serta (4) menjembatani konsep yang abstrak agar lebih konkret. Dengan demikian, media pembelajaran tidak sekadar alat bantu, tetapi bagian integral dalam menciptakan proses belajar yang bermakna.

Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, juga membantu meningkatkan

motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif di dalam kelas sehingga adanya umpan-balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut. Penggunaan media pembelajaran pun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (Nurul Audie, 2019). Di SD No. 6 Tuban, guru telah berupaya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, dan game berbasis edukasi untuk menunjang penyampaian materi.

Penggunaan media tersebut telah membantu siswa dalam memahami isi pelajaran secara visual dan sistematis. Namun demikian, berdasarkan hasil observasi awal, meskipun telah memanfaatkan teknologi, variasi media yang digunakan masih terbatas dan belum sepenuhnya mampu menjangkau aspek afektif siswa, khususnya dalam penyampaian nilai-nilai moral dan karakter seperti sikap toleransi. Media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran PPKn belum sepenuhnya mampu menyentuh dimensi pembentukan karakter siswa secara mendalam, khususnya dalam menanamkan sikap toleransi sosial. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama, sehingga penyajian materi cenderung bersifat tekstual dan kurang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kondisi ini menyebabkan potensi pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan bermakna belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan reflektif dalam memahami nilai keberagaman sosial dan budaya.



Gambar 1.1 Tabel Hasil Rapor PBD Sikap Toleransi SD No.6 Tuban

Berdasarkan data Rapor Pendidikan Berbasis Data (PBD) di SD No.6 Tuban, capaian sikap toleransi siswa dalam kurun waktu lima tahun terakhir menunjukkan hasil yang masih belum optimal dan cenderung fluktuatif. Pada tahun 2021, persentase capaian sikap toleransi berada pada angka 70%, kemudian mengalami penurunan cukup signifikan menjadi 62% di tahun 2022. Meski terdapat sedikit peningkatan pada tahun 2023 sebesar 64%, capaian tersebut belum menunjukkan perkembangan yang stabil. Puncaknya terjadi pada tahun 2024 dengan capaian tertinggi sebesar 72%, namun kembali menurun menjadi 66% di tahun 2025. Pola capaian ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai-nilai karakter seperti toleransi belum sepenuhnya terwujud secara konsisten dalam proses pembelajaran.

Salah satu penyebabnya adalah pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan belum mampu menyentuh aspek afektif siswa secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai-nilai karakter secara menarik dan kontekstual. Media pembelajaran berbasis webtoon menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk menjawab tantangan tersebut, karena menggabungkan unsur visual dan naratif yang dekat dengan dunia

anak-anak, serta mampu menyampaikan pesan moral secara efektif.

Pembentukan karakter siswa merupakan salah satu tugas utama pendidik, yang dapat dilakukan melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran PPKn tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana penanaman nilai moral, sosial, dan kebangsaan sejak dini. Salah satu nilai penting yang perlu ditanamkan melalui pembelajaran PPKn adalah sikap toleransi, khususnya pada siswa sekolah dasar yang hidup di tengah masyarakat majemuk. Minat belajar siswa terhadap PPKn menjadi aspek krusial, karena minat yang tinggi akan mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari (Suryana & Firdaus, 2021).

Namun demikian, praktik pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran cenderung bersifat pasif dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam menggali makna materi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Rahmadani et al., 2022). Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya internalisasi nilai karakter, termasuk sikap toleransi, dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media yang relevan dengan karakteristik perkembangan dan minat siswa sekolah dasar.

SD No. 6 Tuban merupakan sekolah dasar yang berada di lingkungan masyarakat yang heterogen. Keberagaman latar belakang agama peserta didik menjadi potensi besar dalam penanaman nilai toleransi. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV, masih ditemukan siswa yang belum menunjukkan sikap toleransi secara optimal, seperti kurangnya

kemauan bekerja sama dengan teman yang berbeda agama serta sikap kurang menghargai perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa penanaman nilai toleransi melalui pembelajaran PPKn masih perlu ditingkatkan.

Guru kelas IV menyampaikan bahwa media komik konvensional (komik cetak sederhana) pernah digunakan dalam pembelajaran PPKn dan terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa dibandingkan pembelajaran tanpa media. Siswa terlihat lebih tertarik, fokus, dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Meskipun demikian, penggunaan komik konvensional memiliki beberapa keterbatasan. Komik cetak umumnya bersifat statis, kurang interaktif, mudah rusak, terbatas dari segi distribusi, serta kurang sesuai dengan kebiasaan siswa saat ini yang lebih akrab dengan perangkat digital. Selain itu, komik konvensional sulit dikembangkan secara berkelanjutan dan kurang fleksibel untuk diakses kapan saja dan di mana saja.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini, siswa sekolah dasar lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis visual digital yang interaktif dan mudah diakses. Media komik digital menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan komik konvensional, antara lain tampilan visual yang lebih menarik, kemudahan akses melalui perangkat gawai, penyajian cerita yang berkelanjutan, serta potensi integrasi dengan teknologi digital lainnya. Komik digital juga memungkinkan penyampaian pesan moral secara lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa melalui alur cerita dan dialog yang relevan. Observasi awal pada umumnya menunjukkan bahwa format komik digital memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak karena penyajian cerita melalui gambar dan dialog yang kontekstual, sehingga diharapkan siswa

lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan (Maharani, 2020).

Salah satu platform komik digital yang populer dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini adalah *webtoon*. *Webtoon* merupakan komik digital berbasis web yang menyajikan cerita dalam format vertikal, sehingga nyaman dibaca melalui perangkat ponsel pintar. Format ini dinilai lebih praktis dan menarik bagi siswa karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa buku fisik. Selain itu, *Webtoon* memungkinkan penyajian cerita secara episodik, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat baca siswa secara berkelanjutan (Meilana & Aprilianti, 2022).

Webtoon telah dikembangkan sejak tahun 2003 di Korea Selatan. Menurut Annisa Fitria Lestari (2020), mendefinisikan *webtoon* merupakan sebutan bagi komik berbasis digital yang telah mengalami perubahan dari komik konvensional yang awalnya disebut manhwa di Korea Selatan. Tujuan komik *webtoon* adalah untuk memudahkan para penggemar untuk membaca komik dengan sesuatu yang praktis yang bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa perlu meminjam atau membeli buku komik (Ahmad et al., 2025). Namun, dalam perangkat *webtoon* ini memuat berbagai komik *slice of life*, edukasi, drama, aksi maupun komedi. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan situasi dan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan internet dan bacaan komik daripada buku pelajaran, dengan melakukan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* untuk muatan pelajaran PPKn di kelas IV agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran.

Pemilihan *webtoon* sebagai wadah pengembangan media pembelajaran didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, *Webtoon* memiliki daya tarik visual yang kuat melalui kombinasi gambar, warna, dan dialog yang komunikatif. Kedua, format ceritanya dekat dengan dunia anak-anak dan mampu menyampaikan pesan moral secara implisit melalui alur cerita. Ketiga, platform ini selaras dengan kebiasaan siswa yang akrab dengan teknologi dan konten digital. Diharapkan dengan penggunaan media komik digital berbasis *webtoon* dapat meningkatkan pemahaman akan materi Keberagaman di Indonesia Sosial dan Budaya dan dapat sekaligus meningkatkan sikap toleransi pada siswa. Sesuai dengan pengembangan media pembelajaran berbasis visual naratif, Pramadi (2023) menunjukkan bahwa media komik efektif mendukung pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Narasi visual yang dekat dengan kehidupan sosial siswa memfasilitasi internalisasi nilai sosial, termasuk sikap saling menghargai dan toleransi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, misalnya penggunaan video interaktif (Saputra et al., 2020), game edukasi (Lestari & Fadhilah, 2021), maupun komik sederhana dalam penyampaian nilai karakter (Maharani, 2020). Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan pemahaman siswa, baik dari aspek kognitif maupun dimensi afektif seperti pembentukan sikap toleransi.

Selain itu, media komik yang digunakan dalam penelitian sebelumnya cenderung bersifat konvensional atau berbasis cetak, bukan komik digital. Perbedaan penelitian ini terletak pada inovasi penggunaan media komik digital berbasis *webtoon* yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan nilai

toleransi belajar siswa kelas IV SD. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran PPKn yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membentuk karakter siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar.”** Dengan memanfaatkan komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn, diharapkan siswa tidak hanya dapat menambah pemahaman siswa dalam materi keberagaman sosial dan budaya, tetapi juga dapat meningkatkan sikap toleransi secara maksimal dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran PPKn berbasis *webtoon* untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran PPKn di SD No. 6 Tuban masih belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran cenderung membosankan.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung peningkatan nilai-nilai karakter, khususnya sikap toleransi.

4. Sikap toleransi siswa masih rendah, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan nilai toleransi secara kontekstual dan berkelanjutan.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *webtoon* untuk mata pelajaran PPKn kelas IV SD No. 6 Tuban, dengan fokus pada peningkatan sikap toleransi. Materi yang digunakan adalah tema “Kebersamaan dalam Keberagaman Sosial dan Budaya” pada tahun ajaran 2024/2025. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri di luar kelas melalui pendekatan interaktif dan pemuatan nilai-nilai karakter.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancang bangun media komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban?
2. Bagaimana validasi media komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban?
3. Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn yang dikembangkan dalam pembelajaran bagi siswa dan guru kelas IV di SD No. 6 Tuban?
4. Bagaimana keefektivitasan media komik digital berbasis *webtoon* dalam

pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, berikut ini merupakan tujuan dari penelitian yang dilakukan:

1. Untuk menghasilkan media komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban
2. Untuk menganalisis kelayakan media komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban.
3. Menganalisis kepraktisan media media komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban.
4. Untuk Mengetahui keefektivitasan media media komik digital berbasis *webtoon* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan sikap toleransi siswa kelas IV di SD No. 6 Tuban.

1.6 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* pada tema 6 subtema 2 diharapkan mampu : (a) memudahkan pemahaman konsep siswa pada materi ajar PPKn, (b) menjadikan sumber belajar dan memfasilitasi siswa memperoleh

pengalaman baru dalam pembelajaran PPKn, (c) meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan referensi, keterampilan, serta pengalaman pada guru kelas IV SD No.6 Tuban dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* guna mempermudah proses penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal serta memperluas wawasan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era modern.

c. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan motivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian lain dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* yang akan ditelitinya.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam bentuk komik digital interaktif berbasis *webtoon*, yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran PPKn di kelas IV SD. Media ini dirancang dengan pendekatan visual dan naratif yang kontekstual, menggambarkan berbagai situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan tema “*Kebersamaan dan Keberagaman Sosial dan Budaya*”. Tujuannya adalah untuk meningkatkan nilai-

nilai seperti toleransi, gotong royong, dan persatuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Adapun karakteristik utama dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk produk berupa komik digital berbasis *webtoon* yang diimplementasikan dalam pembelajaran siswa kelas IV di SD Negeri 6 Tuban.
2. Materi yang disajikan diselaraskan dengan isi Buku PPKn Kurikulum Merdeka Kelas IV, khususnya pada topik "Kebersamaan dalam Keberagaman Sosial dan Budaya". Konten dikembangkan dengan orientasi pada penguatan pendidikan karakter dan penginternalisasian nilai-nilai toleransi.
3. Struktur komik mencakup bagian pengantar yang menjelaskan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran. Selanjutnya, media ini menyajikan cerita bergambar dalam format episode yang menggambarkan berbagai persoalan sosial di lingkungan siswa, serta menyisipkan refleksi nilai dan pertanyaan kritis di akhir episode sebagai upaya melatih daya pikir siswa.
4. Penambahan fitur QR Code pada bagian tertentu dari komik digunakan untuk menghubungkan pengguna dengan konten digital pendukung, seperti video interaktif, dan kuis edukatif berupa tautan menuju forum diskusi yang berkaitan dengan materi, guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami nilai-nilai dalam PPKn.

1.8 Asumsi Pengembangan

Meskipun pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangannya, antara lain:

1. Tidak semua siswa kelas IV memiliki telepon genggam pribadi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mengakses media komik digital berbasis *webtoon*. Kondisi ini menyebabkan pemanfaatan media masih dilakukan secara terbatas melalui perangkat bersama atau pendampingan guru dan orang tua, sehingga tingkat kemandirian siswa dalam menggunakan media di luar pembelajaran tatap muka belum dapat diamati secara optimal.
2. Tingkat penguasaan teknologi di kalangan guru dan siswa yang beragam, meskipun sebagian besar sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, namun masih diperlukan pendampingan dalam pemanfaatan fitur-fitur tertentu, seperti pemindaian QR Code dan pengaksesan link tertentu.
3. Media ini hanya dikembangkan pada topik tertentu, yakni materi "Kebersamaan dan Keberagaman Sosial dan Budaya", sehingga belum mencakup seluruh elemen pada capaian pembelajaran di mata pelajaran PPKn kelas IV.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan pemahaman dalam pembahasan dan pengembangan media pembelajaran ini, berikut dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam konteks penelitian:

1. Komik Digital

Komik digital adalah media visual berbentuk cerita bergambar yang ditampilkan dalam format digital, dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau smartphone. Komik digital dalam konteks ini digunakan sebagai sarana penyampaian materi PPKn secara menarik dan interaktif.

2. *Webtoon*

Webtoon merupakan bentuk komik digital yang disusun dalam format vertikal dan biasanya dibaca dengan cara menggeser layar ke bawah (scrolling).

Webtoon dirancang agar mudah diakses melalui platform digital dan mampu menyajikan cerita yang mengalir secara visual dengan alur yang menarik bagi pembaca, khususnya peserta didik sekolah dasar.

3. Media Digital

Media digital merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti handphone, tablet, atau laptop. Media ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual, teks, dan ilustrasi digital yang terstruktur sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

4. QR Code (*Quick Response Code*)

QR Code adalah kode berbentuk dua dimensi yang dapat dipindai menggunakan kamera *handphone* atau perangkat lain untuk mengakses konten digital tertentu. Dalam pengembangan media ini, QR Code digunakan sebagai penghubung ke sumber belajar tambahan seperti video edukatif, wawancara tokoh, atau mini-game interaktif yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

5. Keberagaman Sosial dan Budaya

Keberagaman sosial dan budaya merujuk pada perbedaan yang terdapat dalam masyarakat, baik dari segi suku, agama, adat istiadat, bahasa, maupun kebiasaan. Dalam konteks pembelajaran PPKn, keberagaman menjadi kekayaan bangsa yang perlu dihargai dan dijaga melalui sikap toleransi dan

saling menghormati.

6. Sikap Toleransi

Toleransi adalah sikap saling menghargai perbedaan yang ada dalam masyarakat, termasuk perbedaan pendapat, keyakinan, maupun latar belakang sosial budaya. Sikap ini penting ditanamkan sejak dini melalui berbagai pendekatan pembelajaran, termasuk melalui media komik digital.

