#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

## A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam membentuk generasi bangsa menjadi generasi yang lebih baik. Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013, yang mana kurikulum 2013 menekankan pada pendidikan yang berkarakter. Sumarna menyatakan bahwa aplikasi kurikulum 2013, menekankan pada penanaman karakter dan budaya kepada siswa terdidik sejak usia dini. Tujuan pendidikan berkarakter dikemukakan oleh Dini dalam jurnalnya bahwa pendidikan karakter bertujuan agar peserta didik sebagai bangsa Indonesia mempunyai akhlak dan moral yang baik dalam menciptakan kehidupan berbangsa yang adil, aman dan makmur. Dengan demikian, pelaksanaan pendidikan di Indonesia menekankan pendidikan berkarakter yang bertujuan untuk menanamkan moral dan akhlak kepada peserta didik agar mampu membentuk kepribadian yang lebih baik.

Salah satu mata pelajaran yang digunakan untuk pendidikan karakter adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan mata

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Kompas Cyber Media, "Kurikulum 2013 Menekankan Pembangunan Karakter Anak," KOMPAS.com, 6 Maret 2014, https://edukasi.kompas.com/read/xml/2014/03/06/1934280/Kurikulum.2013.Menekankan.Pem bangunan.Karakter.Anak (diakses pada 18 Maret 2021, Pukul 08:35).

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Dini Palupi Putri, "Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," *AR-RIAYAH*: *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (13 Juli 2018): 37–50, https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439.

pelajaran yang wajib dipelajari dari jenjang sekolah dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi.<sup>3</sup> Junioviona menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berperan dalam mempersiapkan dan membentuk warga negara yang mampu bertanggung jawab, cerdas dan berkeadaban. Senada juga dengan Ermawati menegaskan bahwa PPKn sebagai sarana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia dalam bentuk perilaku yang mencerminkan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan seharihari. <sup>5</sup> Selain itu, Lubis menyatakan bahwa pembelajaran PPKn berperan penting bagi peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk cinta kepada Tuhan yang Maha Esa, memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara jujur, bertanggung jawab dan demokrasi, tidak membedabedakan ras, suku, agama dan budaya sesuai dengan simbol Bhinneka Tunggal Ika, serta menjadi warga negara yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran PPKn mempunyai peranan yang sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar dalam membentuk karakter yang lebih unggul sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Milianti Lifa, Sulistyarini Sulistyarini, dan Jagad Aditya Dewantara, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Untuk Meningkatkan Nilai Moral Peserta Didik," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2 Agustus 2020): 955–968, https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.480.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Ainnun Qaidhar Junioviona, Nanik Setyowati, dan Muhammad Turhan Yani, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap Yang Mencerminkan Sila-Sila Pancasila Kelas Iii Sekolah Dasar," *Jurnal Education And Development* 8, no. 3 (10 Agustus 2020): 95–100.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Farida Huriawati, Purwandari Purawandari, dan Intan Permatasari, "Pengembangan Buku Komik Fisika Pokok Bahasan Newton Berbasis Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)* 1, no. 2 (11 April 2017): 81–89, https://doi.org/10.25273/jpfk.v1i2.16.

PPKn mempunyai tujuan pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Tujuan pembelajaran PPKn disampaikan oleh Lubis menyatakan bahwa tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar dapat diharapkan (1) peserta didik mampu berpikir kritis dan rasional dalam memecahkan sebuah masalah, (2) peserta didik mempunyai wawasan kebangsaan, (3) peserta didik mempunyai rasa cinta tanah air (4) peserta didik mampu berpikir kreatif dalam berinovasi untuk mengangkat harkat dan martabat negara, (5) peserta didik mampu menjiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan.<sup>6</sup>

Berdasarkan pemaparan tujuan pembelajaran PPKn, peserta didik yang mempelajari PPKn diharapkan mempunyai wawasan kebangsaan dan cinta tanah air, seperti menyukai makanan dari berbagai daerah, melestarikan bahasa, adat kebudayaan dan saling menghargai perbedaan suku, ras serta agama. Selain itu, peserta didik mampu berpikir kritis dan rasional dalam menganalisis serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berpikir kritis, rasional dan kreatif sangat penting digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat, seperti permasalahan perbedaan pendapat, perdebatan antara hak dan kewajiban, perdebatan antara kekuasaan dan sebagainya, kemampuan kreatif juga diperlukan untuk memecahkan permasalahan agar dapat memberikan sebuah solusi yang baik. Terakhir peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Lubis, Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0), p. 25.

sehari-hari, seperti patuh terhadap Tuhannya, saling tolong-menolong, menghargai perbedaan, bersikap adil demi kemakmuran individu dan masyarakat sekitar.

Telah kita ketahui bahwa tujuan pembelajaran PPKn diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam memecahkan sebuah masalah, Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran PPKn menekankan pada pembelajaran berbasis *HOTS* (*Higher Order Thingking Skills*). Senada dengan Harniati dalam jurnalnya menyatakan bahwa *HOTS* merupakan kemampuan berpikir yang erat kaitannya dengan mata pelajaran PPKn, PPKn dikenal sebagai ilmu yang melatih siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, analisis dan sistematis yang merupakan kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (*HOTS*). *HOTS* dijelaskan oleh Latifah, dkk dalam jurnalnya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *HOTS* harus dimiliki oleh peserta didik sehingga peserta didik bukan hanya sekedar mengetahui materi yang telah disampaikan tetapi peserta didik juga dapat mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan.8

<sup>7</sup> Winda Harniati, "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Hots Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Ix.3," *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (30 September 2020): 207–213, https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1189.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Sri Latifah, Yuberti Yuberti, dan Vina Agestiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (16 Maret 2020): 9–16, https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851.

Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa pembelajaran PPKn sangat berkaitan dengan pembelajaran HOTS. Sebab, pembelajaran PPKn dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik untuk merealisasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pengetahuan tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila. Peserta didik mampu merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya, seperti melaksanakan perintah tuhannya untuk beribadah dan tidak membedakan agama, saling menyayangi, menghargai, menghormati, tolong-menolong sesama manusia dan makhluk hidup lainnya, mencintai negara Indonesia dengan melestarikan kebudayaan setiap daerah, mampu bersikap adil kepada diri sendiri serta orang lain dan mampu menyelesaikan permasalah dengan musyawarah. Oleh karena itu peran HOTS sangat penting untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran PPKn.

Kegiatan pembelajaran PPKn dalam mencapai tingkatan *HOTS* perlu dikemas dengan sebaik-baiknya. Pengemasan pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Syah menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik terbagi menjadi tiga macam, yaitu faktor internal yang berhubungan dengan, kondisi siswa baik jasmani, bakat, minat serta motivasi peserta didik. Faktor eksternal yang berhubungan dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Faktor pendekatan belajar yang berhubungan dengan upaya belajar peserta didik yang meliputi

penggunaan strategi dan metode dalam kegiatan pembelajaran. Syah melanjutkan bahwa seorang guru yang kompeten dan profesional mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya kelompok peserta didik yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses pembelajaran. Dengan demikian, rencana pembelajaran yang dikemas harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Salah satu faktor pendukung yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran peserta didik agar berjalan dengan baik adalah menggunakan media pembelajaran. Keterlibatan media pembelajaran dapat membantu kegiatan belajar menjadi lebih baik. Hamalik menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Sedangkan menurut Lutfikah menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, suasana akan lebih hidup dan tidak membosankan. 11 Dengan demikian perlu menggunakan media

<sup>9</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), p.145.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, p. 146.

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Lutfikah Lutfikah dan Nurhasanah Nurhasanah, "Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 1 (1 Agustus 2020): 86–92, https://doi.org/10.54125/elbanar.v3i1.57.

dalam kegiatan pembelajaran. Sebab, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu kegiatan belajar jauh lebih menarik agar peserta didik mempunyai minat belajar serta terdorong untuk aktif dalam kegiatan belajar.

Kegiatan belajar di dalam kelas memberikan kesan yang kurang menarik bagi peserta didik dalam mempelajari PPKn. Dunita dalam jurnalnya menyatakan bahwa Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan saat ini jarang sekali menggunakan media yang menarik yang dapat membangkitkan minat belajar dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.<sup>12</sup> Sejalan dengan Puriasih dan Putra menyatakan bahwa pembelajaran PPKn guru lebih sering menggunakan buku karena terbatasnya sarana dan prasarana di kelas sehingga siswa mudah merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. 13 Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas VI SDN Banjar Sari 3 telah ditemukan bahwa kompetensi dasar yang digunakan pada pembelajaran PPKn menekan pada pembelajaran HOTS. Salah satu materinya adalah penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan. Namun, pembelajaran PPKn kurang menarik perhatian peserta didik serta belum memicu kemampuan berpikir tingkatan HOTS dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang masih

<sup>12</sup> Wina Maisafni Dunita, Zainal Asril, dan Mulyadi Mulyadi, "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan" 9, no. 1 (2019): 85–98.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> Kadek Ayu Puriasih dan Made Putra, "Pengembangan Media Scrapbook Model Dick and Carey Berorientasi Cerita Rakyat pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar" 4, no. 2 (2021): 260–69.

berpusat pada guru. Dalam mengajar guru hanya menggunakan buku pegangan yaitu buku paket, sumber belajar PPKn yang tersedia di sekolah sangat terbatas, tidak ada media yang mendukung pembelajaran PPKn. Pada buku pengajaran terdapat sajian materi yang terlampau sedikit serta gambar yang disediakan kurang menyampaikan pesan kepada peserta didik. Hal ini yang membuat pembelajaran PPKn masih terkesan kurang menarik sehingga peserta didik kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik perlu menambahkan penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan minat belajar agar peserta didik berkemauan aktif dalam kegiatan belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media komik. Persaulian dalam penelitiannya menyatakan bahwa media komik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik serta dapat merangsang perhatian, minat belajar, pikiran dan perasaan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu, Khasanah, dkk menyatakan bahwa komik dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak serta komik dapat menarik minat

<sup>14</sup> Roy Parsaulian, "Pengaruh Penggunaan Komik Ipa Sains Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sd Pada Materi Rangka Manusia," *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus* 3, no. 1 (11 Februari 2017): 47–53, https://doi.org/10.36987/jpbn.v3i1.1203.

baca peserta didik.<sup>15</sup> Pernyataan ini didukung oleh Lisa, dkk dalam penelitiannya menyatakan bahwa media komik digunakan agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam mempelajari materi yang terdapat di dalam bahan ajar karena media komik ini menggabungkan unsur gambar dan teks yang ringan untuk dimengerti selain itu materi dapat diserap dengan cepat.<sup>16</sup> Oleh karena itu, penggunaan media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami pengetahuan serta membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan sehingga minat belajar peserta didik diharapkan dapat teratasi.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka peneliti mencoba untuk memberikan alternatif dengan menggunakan media komik sebagai alat bantu bahan ajar dengan bahasan tentang *Pengembangan Media Komik Berbasis HOTS Pada Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> Nur Khasanah, Nur Ngazizah, dan Titi Anjarini, "Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (28 Februari 2021): 25–35, https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.951.

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> Yasinta Lisa, Rahayu Esti Wahyuni, dan Tirsianus Tirsianus, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Problem Base Learning Dengan Adobe Photoshop," *Jutech : Journal Education and Technology* 1, no. 2 (2020): 28–39.

- Pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 menekan pada pendidikan yang berkarakter.
- Pembelajaran PPKn berperan penting bagi peserta didik sekolah dasar dalam membentuk karakter yang lebih unggul.
- Tujuan pembelajaran PPKn diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis, rasional, kreatif, bertanggung jawab dan demokrasi.
- 4. Pembelajaran PPKn berkaitan dengan pembelajaran HOTS.
- Pengemasan kegiatan belajar perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.
- Peran media pembelajaran dapat mendukung faktor-faktor mempengaruhi belajar.
- 7. Kegiatan pembelajaran PPKn memberikan kesan kurang menarik, tidak memicu kemampuan *HOTS*, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru serta kegiatan pembelajaran hanya menggunakan buku pengajaran.
- 8. Ketersediaan sumber belajar terbatas, tidak tersedia media yang mendukung kegiatan pembelajaran PPKn serta penyajian dalam buku pengajaran mempunyai materi yang sedikit serta ilustrasi yang disediakan kurang menyampaikan pesan.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diuraikan batasan masalah sebagai berikut:

- Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbentuk Komik berbasis HOTS dengan menggunakan materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar.
- Komik berbasis HOTS dikembangkan untuk peserta didik di kelas VI SDN Banjar Sari 3.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana prosedur pengembangan media komik berbasis HOTS pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar?
- 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik berbasis *HOTS* pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar?

## E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

- Untuk mengetahui prosedur pengembangan media komik berbasis HOTS pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar.
- Untuk mengukur kelayakan pengembangan media komik berbasis HOTS pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

# F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini mempunyai banyak manfaat untuk berbagai pihak. Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, sebagai berikut:

## 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan teoritis mengenai pengembangan media komik berbasis *HOTS* kepada pembaca dan penulis.

# 2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti: Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti terkait media komik berbasis *HOTS*.
- b. Bagi Peserta Didik: Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran PPKn, menumbuhkan minat dalam belajar sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar.
- c. Bagi Guru: Membantu pendidik lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran serta menarik perhatian peserta didik agar peserta didik memiliki minat belajar serta berkemauan aktif dalam belajar.
- d. Bagi sekolah: Dapat menambah sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran PPKn yang lebih baik.

## G. Spesifikasi Media Komik Berbasis HOTS

Media komik berbasis *HOTS* ini dikembangkan menjadi lebih menarik, mudah dipahami dan menyenangkan. media komik berbasis HOTS merupakan penyajian materi yang dibuat dengan menggunakan alur cerita berupa gambar dengan menanamkan pembelajaran *HOTS* yang terdiri dari Menganalisis, Mengevaluasi, dan mengkreasi.

Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan, diantaranya:

- Komik dikembangkan dalam bentuk buku yang dalamnya terdapat Pop Up Card, Waterfall Card, dan Slider Card sebagai media gambar komik.
- Jenis kertas yang digunakan adalah Kertas Jasmine Paper dan Photos Paper.
- Komik ini menggunakan materi nilai-nilai penerapan Pancasila untuk kelas VI SD. Dengan menyesuaikan KD yang berlaku.
- 4. Komik ini diselingi dengan pertanyaan terhadap cerita yang terjadi.

  Pertanyaan ini menggunakan Taksonomi Bloom pada tingkatan HOTS

  (Higher Order Thinking Skills).
- 5. Komik ini mengembangkan pembahasan yang terdiri dari 6 bagian:
  - a. Mengenal simbol-simbol dari garuda Pancasila dan memahami makna sila-sila Pancasila

- b. Peristiwa yang melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan Pancasila sila ke-1 dan menyertakan penerapan sila ke-1 dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Peristiwa yang melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan Pancasila sila ke-2 dan menyertakan penerapan sila ke-2 dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Peristiwa yang melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan Pancasila sila ke-3 dan menyertakan penerapan sila ke-3 dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Peristiwa yang melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan Pancasila sila ke-4 dan menyertakan penerapan sila ke-4 dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Peristiwa yang melakukan kegiatan sehari-hari sesuai dengan Pancasila sila ke-5 dan menyertakan penerapan sila ke-5 dalam kehidupan sehari-hari.
- Karakter media komik dikembangkan dengan menggunakan karakter 3D yang dibuat menggunakan aplikasi Zepeto.
- Alur cerita yang dibuat sederhana dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- 8. Bahasa yang digunakan juga sederhana agar mudah dipahami.
- 9. Setiap halaman buku menggunakan ukuran kertas A4.

- 10. Pada bagian *waterfall card* berukuran 12 × 12 cm dan jumlah *waterfall* setiap halaman terdapat 6 bagian.
- 11. Desain serta penyusunan komik ini menggunakan aplikasi *Ibis Paint*.

#### H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terbagi menjadi lima BAB sebagai berikut:

- BAB I adalah pendahuluan, terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi media komik berbasis HOTS, dan sistematika penulisan.
- BAB II adalah Kajian Teori, terdiri dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), media komik berbasis HOTS, kerangka berpikir dan hipotesis produk.
- 3. BAB III adalah Metodologi Penelitian terdiri dari Metode Penelitian Research and Development (R&D), tahapan penelitian terdiri dari (tempat Penelitian, sampel penelitian, teknik pengumpulan data, Instrumen Penilaian, dan Teknik Analisis Data), rancangan produk, tahapan pengembangan, pembuatan produk dan pengujian produk.
- 4. BAB IV adalah Hasil Penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
- 5. BAB V adalah Penutup, terdiri dari simpulan dan saran.