

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana dalam mempersiapkan generasi bangsa untuk masa depan. Pendidikan yang baik akan mencerminkan prospek masa depan bangsa yang baik dan dapat meningkatkan kesejahteraan sosial dan ekonomi bangsa. Kualitas pendidikan adalah hal yang harus sangat diperhatikan oleh pemerintah karena kualitas pendidikan di suatu negara dapat dibidang mencerminkan negara tersebut.

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial dengan terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju dan sejahtera, dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia sehat, mandiri, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta berdisiplin.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan mendasar yang sangat berharga bagi manusia, pendidikan merupakan dasar dari manusia untuk meniti kehidupan di masa depan, apalagi di era globalisasi seperti saat ini.

---

<sup>1</sup> Patoni, dkk, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta: PT. Bina Ilmu, 2004), h. 1.

Pendidikan layak dipadankan dengan kebutuhan primer manusia. Pendidikan di Indonesia diharapkan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 di dalamnya berbunyi,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang mendorong siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi siswa menjadi manusia beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan dari pengembangan Kurikulum 2013 menurut Kemendikbud adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 memusatkan pembelajaran ke peserta didik (student-centered), bukan lagi pembelajaran yang terpusat pada guru (teacher-centered) sehingga yang pembelajaran menjadi humanis. Kurikulum 2013 juga

mengubah pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif, yaitu pembelajaran yang bervariasi antara guru, peserta didik, masyarakat, lingkungan, dan alam. Ini berarti informasi yang didapatkan peserta didik bisa berasal dari siapa saja dan dari siapa saja, baik secara langsung di tempat atau melalui internet. Lalu, peserta didik juga belajar secara berkelompok agar dapat mengembangkan pola pikir kritis. Oleh karena itu, pembelajaran dapat menjadi aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

*A teacher is a person whose job or profession teaches and is force to educate, conduct teaching, provide guidance, add physical or non-physical training, provide assessment, and conduct periodic evaluations related to one or more sciences to all students.*<sup>2</sup> Artinya, menjadi seorang guru adalah suatu pekerjaan untuk mengajar, mendidik, membimbing, dan melakukan penilaian kepada seluruh peserta didik. Dalam hal ini, peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan motivator, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber ilmu bagi peserta didik. Penekanan bahwa guru lebih berperan sebagai fasilitator dimaksudkan agar peserta didik lebih banyak berkegiatan secara mental dan fisik, serta agar peserta didik dapat belajar dengan cara mereka sendiri. Guru bertugas memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung pada diri peserta didik, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang nyata.

---

<sup>2</sup> Sriyanto, dkk, "Implementation multi factor evaluation process (MFEP) decision support system for choosing the best elementary school teacher", *Int. J. Control Automation* Vol. 13 No. 2 (2020), h. 98.

Guru tidak bisa lagi hanya berceramah karena kemajuan pada teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran sudah semakin canggih.<sup>3</sup>

Semakin berkembangnya zaman, semakin banyak kecanggihan teknologi yang mampu merajai dunia, terutama dalam dunia pendidikan. Kini dunia sudah berada pada zaman revolusi industri 4.0, yang artinya penggunaan teknologi sudah semakin lumrah dan berkembang dengan sangat pesat, dan informasi dan pengetahuan menyebar dengan mudah bagi siapa saja yang membutuhkannya. Semua manusia dituntut untuk menjadi manusia yang kreatif dan inovatif dan mampu beradaptasi dengan perubahan kehidupan yang sangat cepat. Untuk mewujudkan hal tersebut, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjadikan manusia yang andal dan kompeten.

Pada dasarnya, pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran secara tatap muka antara guru dan peserta didik. Dalam pembelajaran tatap muka, interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik dapat terjadi secara langsung. Guru dapat melihat perkembangan peserta didik secara intens sehingga guru dapat menentukan pendekatan dan media pembelajaran untuk mendukung perkembangan peserta didik.

---

<sup>3</sup> Usman dan Anwar, "Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Kepulauan Seribu", *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 1 No. SNPPM2020P-361 (2020), h. 362.

Saat ini pandemi COVID-19 sedang berlangsung di seluruh penjuru dunia. Akibat dari pandemi ini pemerintah Indonesia melakukan berbagai protokol untuk menekan laju penyebaran virus dengan menjaga jarak aman selama beraktivitas dan menutup berbagai sarana publik. Salah satu sarana publik yang ditutup sementara adalah lembaga pendidikan yakni sekolah sehingga kini seluruh sekolah di Indonesia menerapkan pembelajaran secara virtual.

Pada situasi ketika pembelajaran tidak bisa dilakukan secara tatap muka, guru harus semakin inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran di kelas agar pembelajaran dapat dilakukan secara aktif seperti ketika pembelajaran secara tatap muka. Teknologi semakin berperan besar jika pembelajaran dilakukan secara virtual. Guru-guru di abad 21 diharuskan untuk melek teknologi. Guru harus memaksimalkan teknologi yang ada agar peserta didik tetap mendapat pengetahuan yang berkualitas. Media pembelajaran yang digunakan juga harus bervariasi agar anak tidak cepat bosan saat belajar secara virtual. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.<sup>4</sup> Guru dan orang tua harus bekerja sama dalam membimbing peserta didik agar pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik melalui penjelasan guru dan bantuan orang tua. Untuk itu diperlukan

---

<sup>4</sup> Usman, "Pelatihan Media Pembelajaran Flashcard Media Berbasis HOTS di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ciputat", *Prosiding Pengabdian* Vol. 1 No. 1 (2019), h. 2.

media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik di manapun ia berada dan sifatnya menyenangkan.

Salah satu kendala dalam pembelajaran secara virtual adalah ketika peserta didik belajar muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn berdasarkan undang-undang merupakan pendidikan yang wajib dilaksanakan oleh setiap pelajar. Akan tetapi, jika pembelajaran dilakukan secara virtual seperti ini, pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat menjadi lebih banyak teori dibandingkan dengan praktiknya secara langsung. Jadi, guru harus mampu membangkitkan minat belajar peserta didik agar mereka tertarik untuk mempelajari pendidikan kewarganegaraan selama belajar di rumah.

Pada hakikatnya PPKn merupakan hasil dari sintesis antara civic education, democracy education, serta citizenship yang berlandaskan pada filsafat pancasila serta mengandung identitas nasional Indonesia serta muatan tentang bela negara. PPKn tidak hanya mendidik generasi muda menjadi warga negara yang cerdas dan sadar akan hak dan kewajibannya dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara namun juga membangun kesiapan warga negara menjadi warga dunia (global society).

Pembelajaran PPKn memiliki tujuan untuk memberikan kompetensi siswa: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu-isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan

bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan bernegara, serta anti korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pembelajaran PPKn tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, namun juga mentransfer nilai moral dan norma yang bersifat universal. Muatan PPKn tidak hanya sebatas dimengerti, namun berperilaku sesuai moral dan norma yang berlaku harus dipraktikkan sehari-hari agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik (good citizen). Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam menyampaikan muatan PPKn agar menciptakan pembelajaran yang ideal.

Analisis kebutuhan dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri Menteng Atas 19 Pagi, melalui observasi di kelas, wawancara dengan guru kelas III, dan pengisian kuesioner oleh peserta didik kelas III. Situasi yang sedang berlangsung ketika peneliti melakukan analisis kebutuhan adalah pembelajaran sehari-hari dilakukan secara virtual karena terjadi pandemi COVID-19 di seluruh dunia sehingga pembelajaran tatap muka ditiadakan dan diganti dengan Belajar Dari Rumah (BDR). Dalam analisis kebutuhan

ditemukan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran muatan PPKn secara virtual yang belum berjalan secara optimal. Pendidik kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran secara daring dalam proses pembelajaran di kelas. Guru masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran sehari-hari menjadi monoton. Video pembelajaran yang digunakan oleh guru juga dibuat dengan isi yang sama seperti di buku cetak tematik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IIIA, kendala utama yang dialami selama BDR adalah komunikasi menjadi kendala yang sampai saat ini agak sulit untuk diselesaikan. Ada banyak materi yang seharusnya bisa dipraktikkan, namun karena kendala kuota dan memori hp jadi hanya sebatas teori saja. Selain itu, beberapa kali terjadi miskomunikasi antar guru, orang tua murid, dan peserta didik. Praktik juga jarang dilakukan karena kendala kuota dan memori hp sehingga praktik hanya dilakukan di beberapa pelajaran yang memang harus melakukan praktik dan divideoan. Peserta didik merasa beberapa tugas yang berisi pertanyaan mengenai pengamalan-pengamalan, jawabannya dapat dikarang. Padahal seharusnya jawaban-jawaban tersebut adalah hal-hal yang mereka lakukan sehari-hari. Jadi, peserta didik masih belum menyadari pentingnya pengamalan-pengamalan dalam pembelajaran PPKn yang seharusnya mereka lakukan sehari-hari. Penyampaian materi pembelajaran yang sehari-hari guru lakukan adalah dengan memberi video

pembelajaran dan tugas di Whatsapp Group. Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehari-hari, karena itu pembelajaran PPKn dapat menjadi monoton di dalam kelas dan peserta didik masih mengerti materi pembelajaran sebatas teori saja karena belum adanya media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemahaman mereka selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IIIB, kendala utama yang dialami selama BDR adalah kendala dalam berkomunikasi. Pembelajaran yang menggunakan Whatsapp Group membuat komunikasi lebih banyak hanya menggunakan percakapan tertulis sehingga terkadang terjadi miskomunikasi antar guru, orang tua, dan peserta didik. Penyampaian materi pembelajaran yang tidak dilakukan langsung oleh guru membuat beberapa informasi penting terkadang tidak dipahami oleh peserta didik. Selain dari permasalahan komunikasi, pembelajaran melalui konferensi video masih jarang dilakukan karena terkendala orang tua yang harus bekerja, gawai yang bergantian digunakan dengan saudaranya, dan beberapa alasan lain. Dalam materi hak dan kewajiban di rumah, peserta didik dapat dilihat sudah mengerti teori mengenai hak dan kewajiban, namun belum sampai pada taraf pemahaman. Hal ini diketahui ketika peserta didik diberi tugas untuk menuliskan kegiatan apa saja yang mereka lakukan di rumah. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk

memahami dan dapat melaksanakan hak dan kewajiban di rumah karena selama ini guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari pengisian kuesioner oleh peserta didik kelas III, peserta didik masih sulit membedakan antara hak dan kewajiban untuk anak, khususnya selama berada di rumah. Peserta didik masih belum mengaplikasikan hak dan kewajiban sehari-hari. Guru masih lebih banyak berceramah dibanding memberikan contoh praktik saat pembelajaran sehingga terkadang ada beberapa contoh hak atau kewajiban yang tidak dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran sehari-hari di kelas menjadi monoton bagi peserta didik; wali kelas memulai kelas, lalu peserta didik menonton video pembelajaran dari wali kelas, lalu peserta didik mengerjakan soal. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang tidak maksimal menjadi permasalahan bagi peserta didik dalam memahami dan mempraktikkan materi pembelajaran. Peserta didik merasa tertarik belajar menggunakan buku cerita bergambar karena buku cerita bergambar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan dapat memberikan contoh materi secara konkret.

Berdasarkan analisis kebutuhan berdasarkan wawancara guru dan pengisian kuesioner oleh peserta didik dapat disimpulkan kendala yang dialami di antaranya: 1) Kurangnya variasi media pembelajaran PPKn yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran, 2) Pembelajaran secara virtual

yang monoton, 3) Peserta didik masih sulit membedakan antara hak dan kewajiban anak di rumah.

Pada buku guru dan buku siswa kelas III sekolah dasar, tepatnya dalam buku tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah”, peserta didik diharuskan untuk memahami dan menerapkan hak dan kewajiban anak di rumah. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik menerapkan bentuk hak dan kewajiban mereka di rumah. Hal tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran hak dan kewajiban yang dilakukan sejak dini sebagai bekal dalam kehidupan peserta didik dalam menempuh kehidupan ke depannya.

Menindaklanjuti hasil analisis kebutuhan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk mengatasinya dengan melakukan penelitian Research and Development dengan mengembangkan buku cerita bergambar digital dengan materi hak dan kewajiban di rumah. Hasil penelitian serupa dilakukan oleh Yulaefah.<sup>5</sup> Yulaefah mengembangkan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Buku cerita yang dibuat berkaitan dengan Tema Kebersamaan di kelas II sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengembangan Yulaefah, peneliti mempunyai relevansi pada pengembangan buku cerita. Perbedaan buku cerita yang dikembangkan

---

<sup>5</sup> Yulaefah, “Model Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, *Universitas Negeri Jakarta* (2019), h. 5. DOI: doi.org/10.21009/DSD.XXX. Diakses pada tanggal 3 November 2020, 13.20.

Yulaefah dengan penelitian ini adalah pada bagian muatan dan kelas. Hasil penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh Rera Fenika dan Amaliyah Ulfah.<sup>6</sup> Fenika dan Ulfah mengembangkan buku cerita anak bergambar berbasis nilai-nilai kepedulian bagi peserta didik kelas II SD. Berdasarkan hasil pengembangan Fenika dan Ulfah, peneliti mempunyai relevansi pada pengembangan buku cerita bergambar. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti melakukan inovasi dengan mengembangkan buku cerita bergambar digital materi hak dan kewajiban yang berfokus pada hak dan kewajiban di rumah, cerita menggunakan pendekatan berbasis masalah, dan terdapat voice over di setiap halaman buku.

Buku cerita bergambar sudah banyak, namun jarang ditemukan buku cerita bergambar digital yang menjelaskan mengenai hak dan kewajiban di rumah, padahal pada kenyataannya hak dan kewajiban adalah nilai-nilai yang harus dipahami dan dilakukan oleh peserta didik kelas III sekolah dasar. Yang menjadi keunggulan dari buku cerita bergambar digital yang akan dibuat adalah di dalam buku cerita bergambar digital ini terdapat pilihan untuk mendengarkan voice over dari cerita. Jadi, peserta didik tidak hanya dapat membaca, namun juga mendengarkan percakapannya.

---

<sup>6</sup> Fenika dan Ulfa, "Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-nilai Kepedulian bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar", *FUNDADIKDAS* Vol. 1 No. 3 (2018), h. 156.

Piaget dikutip Santrock menyatakan bahwa anak usia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkret.<sup>7</sup> Umumnya anak di Indonesia mulai masuk sekolah dasar pada usia 6 sampai 7 tahun dan rentang waktu belajar di SD selama 6 tahun maka usia anak sekolah dasar bervariasi antara 6 sampai 12 tahun. Di dalam perkembangan usia anak tersebut, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah buku cerita bergambar digital. Buku cerita bergambar dapat mengefektifkan pembelajaran karena di dalamnya terdapat cerita yang menarik dan didukung dengan gambar-gambar yang untuk membantu peserta didik dalam memahami cerita. Media berupa gambar dapat mempermudah peserta didik untuk memahami pengetahuan yang akan didapat. Smaldino, dkk mengatakan bahwa gambar atau fotografi dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu, seperti: binatang, orang, tempat, atau peristiwa. Sedangkan Dale dikutip Anita mengatakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan pengalaman-pengalaman yang lebih konkret.<sup>8</sup> Anak akan lebih mudah memahami maksud dari sebuah bacaan selama proses membaca buku cerita bergambar dan anak dapat dengan bebas mengimajinasikan informasi yang didapatnya dari bacaan. Hsiu-Chih menyatakan fungsi gambar dalam cerita setidaknya memiliki dua fungsi, yakni (1) *pictures increase comprehension*,

---

<sup>7</sup> Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Salemba Humanika: 2014), h. 45.

<sup>8</sup> Anita, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 8.

*and (2) pictures stimulate imagination.*<sup>9</sup> Yang jika diterjemahkan artinya, (1) memberikan pemahaman yang menyeluruh/lengkap dan (2) memberikan rangsangan imajinasi.

Buku cerita bergambar digital materi hak dan kewajiban di rumah merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memberikan pengetahuan mengenai hak dan kewajiban di rumah. Tujuan utama dari buku cerita bergambar digital ini dibuat agar peserta didik dapat memahami dan menerapkan hak dan kewajiban mereka di rumah. Buku cerita bergambar ini dibuat digital karena media pembelajaran harus fleksibel mengikuti perkembangan teknologi, terlebih lagi dalam masa pandemi ketika seluruh kegiatan peserta didik dilakukan di rumah. Perbedaan buku cerita bergambar digital ini dengan yang lainnya adalah buku ini dilengkapi dengan pengisi suara (*voice over*) pada setiap narasi dan karakternya. Dengan adanya buku cerita bergambar digital materi hak dan kewajiban di rumah ini, diharapkan peserta didik akan tertarik untuk memahami dan menerapkan hak dan kewajiban yang diceritakan di buku. Peneliti tertarik mengembangkan buku cerita bergambar digital dengan judul "Hak dan Kewajibanku". Dalam buku cerita yang berjudul "Hak dan Kewajibanku" akan menceritakan hak dan kewajiban yang dilakukan anak di rumah.

---

<sup>9</sup> Hsiu-Chih, "The Value of English picture story books", *Elt Journal* Vol. 62 No. 1 (2008), h. 51.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memilih untuk mengembangkan *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pembelajaran PPKn di Kelas III SD”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis kebutuhan yang penulis lakukan di kelas III SD Negeri Menteng Atas 19 Pagi ada beberapa penyebab kurangnya pemahaman dalam pembelajaran PPKn, di antaranya:

1. Kurangnya variasi media pembelajaran PPKn yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran
2. Pembelajaran secara virtual yang monoton
3. Peserta didik masih sulit membedakan antara hak dan kewajiban anak di rumah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka untuk memudahkan penelitian ini, permasalahan dibatasi pada pengembangan buku cerita bergambar digital materi hak dan kewajiban di rumah pada pembelajaran PPKn kelas III sekolah dasar menggunakan pendekatan berbasis masalah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan buku cerita bergambar digital berorientasi pembelajaran berbasis masalah pada muatan PPKn kelas III sekolah dasar?
2. Apakah buku cerita bergambar digital berorientasi pembelajaran berbasis masalah layak untuk digunakan pada muatan PPKn di kelas III sekolah dasar?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Secara Teoretis:

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah menjadi bahan informasi ilmiah bagi praktisi pendidikan mengenai pengembangan buku cerita bergambar digital serta dapat menjadikan referensi dalam upaya pengoptimalkan pembelajaran PPKn.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

- b. Bagi kepala sekolah

Sebagai masukan dan dasar pemikiran untuk mengoptimalkan pembelajaran PPKn dengan media yang tepat.

c. Bagi pendidik

Media buku cerita bergambar digital mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, khususnya dalam situasi ketika peserta didik harus belajar di rumah. Kegiatan dan hasil penelitian dapat memotivasi pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi peserta didik

Produk buku cerita bergambar digital dapat meningkatkan daya tarik, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik dalam mempelajari PPKn, mempermudah pemahaman peserta didik karena terdapat gambar sebagai keterangan tambahan dalam cerita atau peristiwa yang disampaikan di dalam buku, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk gemar membaca materi.

