

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab 1 pendahuluan terdiri dari bagian-bagian penting yang meliputi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi. Latar belakang masalah memaparkan topik yang menjadi fokus pada penelitian ini. Rumusan masalah yakni merumuskan masalah yang diteliti yang dijawab melalui proses penelitian. Pada tujuan penelitian memaparkan kesimpulan akhir yang ingin dicapai dalam penelitian. Manfaat penelitian merupakan kontribusi penelitian bagi beberapa pihak khususnya pada dunia pendidikan. Struktur organisasi skripsi yakni sistematika penulisan skripsi.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Abad 21 saat ini yang merupakan era digital dicirikan dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang berimplikasi terhadap perubahan gaya hidup manusia. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya termasuk dalam bidang pendidikan. Para ahli menyimpulkan bahwa abad 21 merupakan abad pengetahuan karena pada abad ini pengetahuan merupakan fondasi utama segala aspek kehidupan. Pendidik dan peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan mengajar dan belajar abad 21, selain itu pendidik dan peserta didik harus siap untuk menghadapi tantangan dan juga peluang agar dapat bertahan di abad pengetahuan di era informasi ini. Perubahan yang terjadi selain karena perkembangan teknologi yang sangat pesat, juga dikarenakan oleh perkembangan dalam ilmu pengetahuan, psikologi, dan transformasi budaya. Perubahan tersebut juga berdampak kepada salah satunya adalah cara pandang terhadap pendidikan (Abdulhak & Riyana, 2017, hal. 3).

Pendidikan pada era digitalisasi terjadi pergeseran yang semula bersistem tatap muka mulai mengarah kepada sistem online. Semakin banyak penggunaan teknologi dalam pendidikan akan mengakibatkan perubahan dalam model pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif dan efisien. Selain model pembelajaran, perkembangan berbagai media pembelajaran tidak luput dari adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat (Hilir, 2021, hal. 61). Terjadi pergeseran

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

paradigma pembelajaran yakni dimana dalam pembelajaran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber informasi tapi sebagai salah satu sumber informasi. Pembelajaran era digital sudah tidak berpusat pada guru melainkan bergeser berpusat pada peserta didik (*student center learning*). Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendorong peserta didik agar aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan perilaku (Andrianti, 2014). Oleh karena itu, dalam pembelajaran berpusat pada peserta didik harus didukung oleh sistem pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya adalah dibutuhkan media pembelajaran yang variatif dan menarik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik serta memperoleh pemahaman yang mendalam pada peserta didik.

Hal lain yang menjadi kepedulian peneliti yakni tingkat korupsi di Indonesia. Menurut data *Indonesia Corruption Watch* (ICW), pada semester I 2022 potensi kerugian pada 252 kasus korupsi dengan 612 mencapai lebih dari 33 triliun (KPK, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa korupsi termasuk dalam kategori kejahatan luarbiasa. Setiap tahun organisasi non-Pemerintah yang bertujuan memerangi korupsi tingkat global yaitu *Transparency International* mengeluarkan hasil survei mengenai korupsi. Hasil survei tersebut adalah Indeks Persepsi Korupsi (IPK) biasa disebut *Corruption Perception Index* (CPI). Skor CPI merupakan sebuah gambaran mengenai situasi dan kondisi korupsi pada tingkatan negara atau kawasan (Suyatmiko, 2021) Skor CPI memiliki interval skor dari 0 yakni sangat korup hingga 100 yakni sangat bersih.

Berdasarkan hasil survei CPI tahun 2022, Indonesia memperoleh skor 34 dari skor 100 dan berada di peringkat 110 dari 180 negara. Dibandingkan dengan skor CPI Indonesia pada tahun 2021, pada tahun 2022 Indonesia mengalami penurunan skor sebanyak 4 skor dari tahun sebelumnya yaitu 38 dan penurunan peringkat dari peringkat 96 ke peringkat 110. Dikawasan ASEAN, Indonesia berada di bawah Singapore dengan skor 83 peringkat 5 global, Malaysia dengan skor 47 peringkat 61 global, Vietnam dengan skor 42 peringkat 77 global, Timor Leste dengan skor 42 peringkat 77 global, dan Thailand dengan skor 36 peringkat 101 global, sementara Filipina, Laos, Kamboja dan Myanmar memiliki skor lebih rendah dari

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indonesia. Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara terkorup kelima pada kawasan ASEAN. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pemerintah dan seluruh lapisan masyarakat masih belum maksimal dalam menghadapi permasalahan korupsi.

Hal tersebut menjadi suatu keprihatinan peneliti ingin menganalisis dan mencari solusi bagaimana dapat menumbuhkan karakter positif yang dapat menentang korupsi mulai dari kelas. Pemerintah Indonesia telah berupaya dengan keras untuk memberantas korupsi salah satunya dengan mendirikan Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia atau KPK berdasarkan Undang-Undang No. 30 tahun 2002 mengenai Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi. Sebagaimana pada Pasal 4 Undang-Undang No. 30 tahun 2002 KPK dibentuk dengan tujuan meningkatkan daya guna dan hasil guna terhadap upaya pemberantasan tindak pidana korupsi. Semenjak diberdirikannya KPK banyak pejabat negara yang korup ditangkap dan dimasukkan ke dalam penjara, namun keberadaan lembaga-lembaga penegak hukum seperti kepolisian, kejaksaan, KPK, dan pengadilan tipikor belum sepenuhnya dapat menyurutkan korupsi. Widiartana dan Setyawan (2020) berpendapat bahwa selama ini dalam pemberantasan korupsi terjadi kesalahan orientasi, yang semestinya dimulai dari upaya preventif yakni dimulai dari kelas dengan pendidikan antikorupsi.

Hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 45 Bandung, peneliti menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan sikap antikorupsi pada peserta didik. Terlihat beberapa peserta didik yang melanggar maupun belum menanamkan nilai-nilai antikorupsi sehingga perilaku antikorupsi belum terbentuk, seperti mencontek ketika ujian, tidak melaksanakan piket kelas, kurang disiplin dalam waktu maupun dalam memakai dan membawa atribut sekolah, kurang berani mengemukakan pendapatnya didepan kelas, tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, tidak ikut serta dalam kerja kelompok, dan peserta didik kurang berinisiatif aktif ketika pembelajaran. Permasalahan tersebut harus segera diatasi karena jika tidak akan menjadi suatu kebiasaan yang kurang baik bagi peserta didik hingga mereka dewasa.

Salah satu bentuk implementasi pendidikan antikorupsi guna membentuk perilaku antikorupsi di sekolah adalah dengan integrasi dalam mata pelajaran yang sudah ada (Wijaya, 2014, hal. 30). Mata pelajaran yang dapat diintegrasikan dengan pendidikan antikorupsi yakni mata pelajaran IPS. Sapriya (2017, hal. 12) menegaskan bahwa tujuan IPS di tingkat sekolah yaitu mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), nilai dan sikap (*attitudes and values*) yang dapat dimanfaatkan dalam memecahkan masalah individu maupun masalah sosial serta kemampuan dalam membuat keputusan dan ikut serta dalam kegiatan kemasyarakatan guna menjadi warga negara yang baik. Tujuan pembelajaran IPS tersebut berkaitan dengan pendidikan antikorupsi yakni mengembangkan potensi peserta didik baik dalam ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap agar peserta didik dapat lebih peka dan ikut berperan dalam memecahkan permasalahan di masyarakat salah satunya adalah permasalahan korupsi guna menjadikan mereka warga negara yang baik yang memiliki perilaku antikorupsi.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mencoba untuk melakukan studi lebih lanjut mengenai integrasi pendidikan antikorupsi dalam pembelajaran IPS untuk menumbuhkan perilaku antikorupsi pada peserta didik melalui media pembelajaran. Akan tetapi, realitas di lapangan, pembelajaran IPS masih mengalami kendala salah satunya adalah penggunaan media oleh guru IPS masih belum variatif dan kreatif. Hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 45 Bandung, peneliti menemukan bahwa guru mata pelajaran IPS hanya menggunakan buku teks IPS sebagai media pembelajaran. Rendahnya minat membaca pada peserta didik, mengakibatkan mereka kesulitan untuk belajar jika hanya menggunakan buku teks IPS. Peserta didik lebih tertarik jika guru menggunakan media yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Bank & Cleggs (dalam Astutik, dkk., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran IPS akan mendukung guru dalam mengajarkan berbagai konsep dan tujuan pembelajaran IPS. Variasi media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dapat meningkatkan keterampilan peserta didik sehingga peserta didik

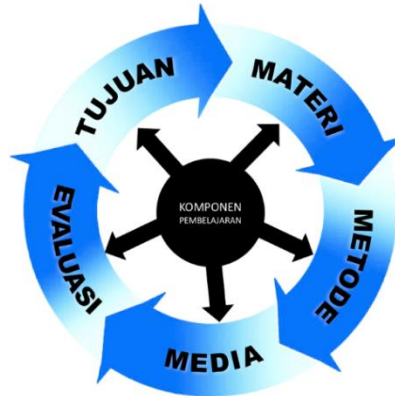
Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berpartisipasi aktif dalam menggunakan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Kedudukan media dalam sistem pembelajaran sangat penting. Dikatakan sebagai sistem karena didalamnya terdapat komponen yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi.



Gambar 1.1 Sistem Pembelajaran

(Sumber: (Susilana & Riyana, 2018))

Perancangan pembelajaran selalu diawali dengan perumusan tujuan. Untuk menunjang pencapaian tujuan dibantu dengan alat bantu atau media pembelajaran yang tepat. Kemudian guru menentukan alat atau media dan melaksanakan evaluasi. Hasil evaluasi dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau umpan balik kegiatan yang telah dilaksanakan. Jika hasil belajar peserta didik rendah, maka harus mengidentifikasi hal yang mengakibatkan hasil belajar tersebut rendah salah satunya yang dapat menyebabkan hal tersebut adalah media yang digunakan.

Terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran, maka dari itu seorang guru harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Banyak pakar pendidikan telah memaparkan beberapa model yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk memilih media pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi lingkungan belajarnya, salah satu panduan yang sering digunakan dalam memilih media pembelajaran adalah model SECTIONS yang ditemukan oleh Tony Bates (Batubara, 2020).

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Bates, terdapat delapan faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yakni *Student* (peserta didik), *Ease of use* (mudah digunakan), *Cost/time* (biaya/waktu), *Teaching and media selection* (karakteristik media dan metode pembelajaran), *Interaction* (interaksi), *Organizational issue* (pengelolaan masalah), *Networking* (memperluas jaringan), dan *Security and privasi* (keamanan dan privasi).

Berdasarkan panduan pemilihan media pembelajaran Bates tersebut, terdapat beberapa hal yang menjadi pertimbangan adalah 1) faktor *student* yakni komik digital interaktif menarik bagi peserta didik karena pada komik digital interaktif peserta didik belajar melalui visual (gambar) serta kosa kata yang digunakan dalam komik digital mudah dipahami oleh peserta didik, selain itu peserta didik familiar dengan komik digital. 2) faktor *ease of use* yakni perkembangan teknologi yang semakin maju membuat komik digital mudah diakses oleh seluruh peserta didik. Hampir seluruh peserta didik memiliki gawai yang dapat digunakan untuk mengakses komik digital. 3) faktor *cost & time* yakni biaya yang perlukan dalam membuat dan mengakses komik digital lebih murah dibandingkan komik cetak karena sudah banyak aplikasi gratis untuk membuat maupun mengakses komik digital. 4) faktor *teaching & selection media* yakni media komik digital interaktif dapat berisi/berkonten cerita atau informasi apapun termasuk materi pembelajaran IPS. 5) faktor *interaction* yakni terdapat interaksi antara peserta didik, media pembelajaran, serta guru karena komik digital dibuat bersifat interaktif. 6) faktor *security and privacy* yakni konten atau isi komik digital interaktif aman untuk peserta didik karena media dirancang secara langsung oleh guru serta tidak memerlukan data pribadi peserta didik dalam mengakses media komik digital interaktif. Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang dipaparkan, peneliti berpendapat bahwa media pembelajaran komik digital interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

Ilustrasi-ilustrasi yang terdapat pada komik diharapkan dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam menangkap pesan-pesan positif yang ingin disampaikan oleh guru. Eka, dkk (dalam Pristiani & Lestari, 2019) menjelaskan

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahwa dalam penelitiannya dalam mengembangkan nilai karakter melalui komik digital, peserta didik mampu memahami pesan positif yang terdapat dalam komik digital serta dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Komik digital dapat membangun dan memperkuat karakter bangsa, sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Swandi, dkk (2020), dalam penelitiannya ditemukan beberapa ajaran yang dapat membangun dan memperkuat karakter tersebut meliputi nilai cinta tanah air, disiplin, kepedulian, toleransi, kejujuran, dan kreativitas. Penokohan dalam cerita komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPS yang terintegrasi dengan pendidikan antikorupsi guna menumbuhkan perilaku antikorupsi pada peserta didik.

Salahuddin, dkk (2020) mengatakan bahwa komik digital interaktif memiliki kelebihan dalam penyajiannya yang memiliki unsur visual serta cerita yang kuat serta ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca dapat terlibat secara emosional untuk memahami ceritanya. Dengan keterlibatan secara emosional, diharapkan penggunaan media komik digital interaktif selain dapat membantu dan membangun motivasi dalam diri peserta didik juga dapat menumbuhkan perilaku antikorupsi pada peserta didik.

Menumbuhkan perilaku antikorupsi pada peserta didik jenjang SMP/Mts yakni dengan mengarahkan peserta didik untuk menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dalam setiap sikap dan perilakunya. Materi yang diangkat pada pendidikan antikorupsi di jenjang SMP/Mts adalah 9 nilai-nilai integritas, yaitu tanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, kesederhanaan, kerja keras, kemandirian, keadilan, keberanian, dan kepedulian. Nilai-nilai inilah yang kemudian diintegrasikan dengan materi pembelajaran IPS selanjutnya disajikan menggunakan media pembelajaran komik digital interaktif sehingga diharapkan peserta didik dapat menangkap pesan positif mengenai perilaku antikorupsi.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan penelitian ini. Penelitian "*Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital*" yang dilakukan oleh (Megantari dkk., 2021) bahwa media komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Penelitian dengan judul

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“*Komik Digital Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Anti Paham Radikalisme Untuk Peserta didik SMP Di Kediri*” (Pristiani & Lestari, 2019) pengembangan media komik digital sebagai alternatif media pembelajaran anti paham radikalisme pada peserta didik SMP di Kediri layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hasil menunjukkan adanya peningkatan antusias peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Dalam penelitian “*Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman*” yang dilakukan oleh (Astutik dkk., 2021) menunjukkan bahwa komik digital sangat layak dikembangkan dalam pembelajaran IPS, media komik digital dengan materi interaksi manusia dengan lingkungannya praktis digunakan dalam pembelajaran IPS dalam menguatkan nilai-nilai karakter peserta didik, serta efektif dalam menguatkan nilai-nilai karakter pada peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian mengenai penggunaan komik digital interaktif terhadap perilaku antikorupsi peserta didik SMP. Dengan begitu, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “*Pengaruh Komik Digital Interaktif dalam Pembelajaran IPS terhadap Penumbuhan Perilaku Antikorupsi Peserta Didik*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran perilaku antikorupsi peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital interaktif dalam pembelajaran IPS?
2. Bagaimana gambaran perilaku antikorupsi peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol yang menggunakan media video pembelajaran dalam pembelajaran IPS?
3. Adakah perbedaan pengaruh antara penggunaan media komik digital interaktif di kelas eksperimen dengan media video pembelajaran di kelas kontrol terhadap perilaku antikorupsi peserta didik dalam pembelajaran IPS?

Rahmi Lutfiah, 2024

PENGARUH KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PERILAKU ANTIKORUPSI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial kelas VIII SMPN 45 Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran perilaku antikorupsi peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran komik digital interaktif dalam pembelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui perilaku antikorupsi peserta didik pada *pre-test* dan *post-test* di kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran video pembelajaran dalam pembelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara penggunaan media komik digital interaktif di kelas eksperimen dengan media video pembelajaran di kelas kontrol terhadap perilaku antikorupsi peserta didik dalam pembelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi kedalam dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan informasi yang akurat berkaitan dengan penggunaan media komik digital interaktif terhadap perilaku antikorupsi peserta didik. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat memperdalam pengetahuan dan wawasan diri tentang sejauh mana media komik digital interaktif dapat berpengaruh terhadap perilaku antikorupsi peserta didik pada mata pelajaran IPS.
- b. Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk menggunakan alternatif media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan serta dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan perilaku antikorupsi peserta didik di SMPN 45 Bandung.

- c. Bagi Peserta Didik, manfaat penelitian ini bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan perilaku antikorupsi pada peserta didik SMPN 45 Bandung.
- d. Bagi Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan sehingga kualitas pendidikan di Indonesia terus menerus meningkat dan berkembang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini berisi rincian urutan dalam penulisan skripsi pada setiap bab. Berikut merupakan struktur organisasi skripsi dalam penulisan skripsi ini:

BAB I Pendahuluan. Pada bab pertama berisi pemaparan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi kajian atau tinjauan pustaka baik buku ataupun jurnal mengenai variabel-variabel penelitian. Adapun variabel-variabel yang menjadi kajian dalam penelitian ini meliputi 1) Media Komik Digital, 2) antikorupsi, dan 3) Pembelajaran IPS.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini berisi beberapa sub bab, yaitu 1) Metode Penelitian, 2) Desain Penelitian, 3) Lokasi dan Partisipasi Penelitian, 4) Populasi dan Sampel Penelitian, 5) Definisi Operasional, 6) Instrumen Penelitian, 7) Prosedur Penelitian, dan 8) Analisis Data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Pada bab ini berisi uraian temuan dan pembahasan rumusan masalah penelitian.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini berisi kesimpulan, implikasi, serta rekomendasi yang berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan