

Komik Bergambar Pancasila sebagai Nilai Kehidupan: Upaya Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa

Ni Kadek Ayu Nanda Wulandari^{1*}, Ni Nyoman Ganing², I Komang Ngurah Wiyasa³

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 06, 2023

Revised February 10, 2023

Accepted June 12, 2023

Available online August 25, 2023

Kata Kunci:

Komik Bergambar, PPKn, Kurikulum Merdeka

Keywords:

Pictorial Comic, Civic, Kurikulum Merdeka



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya bahan ajar menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik bergambar Pancasila sebagai nilai kehidupan. Penelitian pengembangan ini menerapkan model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioer dan lembar tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitaitaif, kuantitatif, dan statistic inferensial. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli rancang bangun 90,00% kualifikasi sangat baik. Validasi ahli isi pembelajaran 94,04% kualifikasi sangat baik. Validasi ahli desain instruksional 90,00% kualifikasi sangat baik. Validasi ahli media pembelajaran 89,58% kualifikasi baik. Uji coba perorangan 88,20% kualifikasi baik. Hasil uji coba kelompok kecil 88,98% kualifikasi baik. Hasil uji coba lapangan 90,10% kualifikasi sangat baik. Gain score ternormalisasi menunjukkan hasil 0,66 dengan klasifikasi sedang dan hasil uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn materi pancasila sebagai nilai kehidupan pada siswa kelas IV setelah diberikan pembelajaran menggunakan media komik bergambar. Disimpulkan bahwa media komik bergambar terbukti layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD.

ABSTRACT

Teaching materials are necessary to ensure that learning objectives can be achieved optimally. This research aims to develop comic media depicting Pancasila as a life value. This development research applies the ADDIE model. Data collection methods use questionnaires and tests. Data collection instruments use questionnaires and test sheets. Data analysis techniques use qualitative descriptive analysis quantitative and inferential statistics. The research results show that the validation of design and construction experts has 90.00% very good qualifications. Validation of learning content experts 94.04% very good qualifications. Instructional design expert validation 90.00% very good qualifications. Validation of learning media experts 89.58% good qualifications. Individual trials 88.20% good qualifications. The results of the small group trial were 88.98% good qualifications. The field trial results were 90.10% very good qualifications. The normalized gain score showed a result of 0.66 with a medium classification. The t-test showed a significant difference in PPKn knowledge competency regarding Pancasila material as a life value in class IV students after being taught using illustrated comic media. It was concluded that the illustrated comic media was feasible and effective in implementing PPKn learning for grade IV elementary school.

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran PPKn atau Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang membentuk seseorang untuk menjadi warga masyarakat yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa (Darniyanti et al., 2021; Lubis, 2018). Secara lebih lanjut mata pelajaran PPKn dilaksanakan dengan mengembangkan nilai-nilai nasionalisme dan cinta tanah air dalam diri peserta didik (Furroyda et al., 2022; Suastika & Lestari, 2021). Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan saluran (*channel*) berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Salsabila & Ninawati, 2022;

*Corresponding author

E-mail addresses: nandawulandari01@gmail.com (Ni Kadek Ayu Nanda Wulandari)

Tamami, 2020; Wulandari & Suniasih, 2022). Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Nurhayati, 2019; Yusuf et al., 2022). Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Hasil pengamatan terhadap guru kelas IV menunjukkan bahwa guru masih terlalu monoton dalam melaksanakan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran PPKn. Materi Pancasila adalah salah satu contoh materi yang paling penting dalam pembelajaran PPKn karena banyak sekali pengamalan dari sila-sila pancasila yang dapat dijadikan patokan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal untuk masa depan para siswa. Banyak faktor yang menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar PPKn, salah satunya adalah karena materinya terlalu bersifat monoton dan diulang terus-menerus hingga ke pendidikan tinggi. Jika hanya menggunakan media yang monoton, siswa akan merasa jenuh dan bosan dikarenakan harus terfokus pada isi media cetak yang memuat bahasa yang terlalu baku dan sulit untuk dipahami. Harus terdapat media lain yang digunakan oleh pendidik dalam membantu dan mengubah *mindset* siswa. Hal ini berdampak nilai pengetahuan siswa yang rendah. Kurangnya bahan ajar menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal menyebabkan Kompetensi Dasar yang termuat dalam muatan PPKn kurang dipahami oleh siswa. Materi Pancasila sebagai nilai kehidupan termasuk ke dalam muatan PPKn, dimana materi yang dijelaskan masih sangat umum dan masih perlu media pembelajaran untuk menjelaskan materi tersebut (Sulistyo & Mediatati, 2019). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media komik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan guru ke siswa.

Komik merupakan media pembelajaran yang memuat gambar serta teks yang menarik, dimana materi pembelajaran yang dimuat dala komik, disajikan melalui percakapan antar tokoh (Adywinata & Wiyasa, 2022; Fajri et al., 2022; Solihah et al., 2022). Kelebihan media komik yakni mampu memotivasi siswa serta siswa mampu memahami materi pada pembelajaran serta media komik dapat memberikan contoh-contoh nyata yang dipadukan dengan dialog percakapan dan memberi pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran (Fitri et al., 2023; Nugraha, 2022). Penggunaan gambar-gambar yang menarik akan sangat mempengaruhi daya ingat siswa. Pada pembelajaran PPKn komik yang digunakan dapat disertai dengan gambar-gambar Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pancasila sebagai dasar negar memuat berbagai pedoman hidup yang harus dilaksanakan oleh masyarakat guna menciptakan lingkungan yang aman, nyaman dan tentram. Media komik yang disajikan dengan memuat gambar Pancasila akan memudahkan siswa untuk memahami makna dari sila-sila Pancasila, sehingga nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media komik pengamalan Pancasila "KOMPAS" untuk siswa sekolah dasar berada pada kategori valid dan sangat layak untuk dikembangkan (Nugraha, 2022). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa komik penerapan sila pancasila memenuhi kategori valid dalam arti dapat diterapkan kepada peserta didik, kategori sangat praktis dalam arti mudah digunakan oleh peserta didik, dan kategori sangat efektif dalam arti komik penerapan sila pancasila dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Darniyanti et al., 2021). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa komik digital bisa meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD (Fitri et al., 2023). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai pengembangan media komik bergambar Pancasila sebagai Nilai Kehidupan. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan media komik bergambar Pancasila sebagai nilai kehidupan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang dalam proses pengembangannya menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Desain uji coba dalam penelitian ini melibatkan ahli rancang bangun, ahli desain pembelajaran, ahli isi materi pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Dilakukan pula uji coba terhadap siswa yang meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan sebanyak 32 orang siswa kelas IV SD. Jenis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini dapat dikelompokkan menjadi dua meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang digunakan berasal dari tanggapan, hasil penilaian, masukan, kritik, dan saran perbaikan yang didapat dari hasil angket terbuka review para ahli dan pengguna (peserta didik). Data kuantitatif diperoleh dari angket

tertutup yaitu hasil dari penilaian ahli isi mata pelajaran, penilaian ahli desain, penilaian ahli media pembelajaran, dan tahap uji perorangan, tahap uji kelompok kecil, tahap uji lapangan serta hasil tes dari pretest dan posttest. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket tertutup. Adapun kisi-kisi instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1, 2, 3, 4, dan 5.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Rancang Bangun

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Model Pengembangan yang Digunakan	a. Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	1	2
		b. Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	2	
		c. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	3	
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	d. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	4	2
		e. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	5	
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	f. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	6	3
		g. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	7	
		h. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan	8	
4	Evaluasi Formatif	i. Kejelasan instrument evaluasi yang dikembangkan	9	3
		j. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	10	
Banyak				10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek Indikator	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1. Materi sesuai dengan KD	1, 2, 3	3
2	Materi	2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran		
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		
		4. Materi sesuai dengan karakteristik siswa	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	
		5. Materi sesuai dengan contoh yang diberikan		
		6. Materi mudah dipahami siswa		
		7. Materi sesuai dengan kehidupan nyata siswa		
		8. Materi sesuai dengan media		
9. Materi yang disajikan menarik				
10. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi sesuai dengan karakteristik siswa				
3	Evaluasi	11. Evaluasi sesuai dengan materi	11, 12	2
		12. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi		
Jumlah				12

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek Indikator	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	1. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media komik literasi dalam proses pembelajaran	1, 2	2
		2. Tujuan pembelajaran selaras dengan materi dan evaluasi soal yang disajikan		
2	Kurikulum	3. KD, Indikator, dan Tujuan pembelajaran sesuai dengan	3	1

No	Aspek Indikator	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		isi materi		
3	Strategi	4. Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran 5. Penyampaian materi sesuai dengan kegiatan pembelajaran 6. Penyampaian materi disertai contoh yang jelas 7. Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif jelas	4, 5, 6, 7	4
4	Evaluasi	8. Penyajian soal sesuai dengan indikator 9. Penyajian petunjuk pengerjaan soal jelas 10. Umpan balik diberikan secara tepat	8, 9, 10	3
Jumlah				10

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek Indikator	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kelayakan	1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran 2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai untuk mencapai indikator pembelajaran 3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran 4. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa	1, 2, 3, 4, 5	5
2	Karakter dan Animasi	5. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi 6. Desain yang disajikan pada media dapat menarik perhatian siswa 7. Animasi pada media memiliki keterkaitan dengan peristiwa 8. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memperjelas penyampaian konsep	6, 7, 8	3
3	Tampilan	9. Cover pada media terlihat menarik 10. Tata letak gambar sesuai 11. Warna yang digunakan sesuai	9, 10, 11	3
Jumlah				11

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan

No	Aspek Indikator	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Desain Tampilan	a. Kemenarikan media Video animasi b. Kejelasan Gambar	1 2	2
2	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami b. Kejelasan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran c. Kegiatan pembelajaran yang meliputi (Pendahuluan , inti dan penutup)	3 4 5	4
3	Evaluasi	d. Media memberikan motivasi siswa dalam belajar a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal b. Keseimbangan proporsi soal dengan materi c. Soal sesuai dengan materi d. Bahasa mudah dipahami	6 7 8 9 10	4
Jumlah				10

Instrumen tes dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah diuji validitas butir tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran butir, dan daya beda, sehingga diperoleh

soal yang valid dan reliabel. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis statistika inferensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah media komik bergambar yang telah teruji kelayakan dan efektivitasnya. Media komik bergambar dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan. Tahap analisis (*analyze*) dilakukan beberapa kegiatan diantaranya: menganalisis kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran, menganalisis sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, menganalisis materi. Tahap perancangan (*design*) dilakukan beberapa kegiatan diantaranya: merancang *flowchart*, membuat *storyboard*, menyusun naskah media komik pembelajaran, perancangan tampilan, perancangan karakter komik, penyusunan modul ajar, dan penyusunan instrumen penilaian produk. Kemudian tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan komik bergambar sesuai dengan rancangan yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan pengujian validitas produk oleh para ahli dan uji coba produk kepada siswa dalam proses pembelajaran. Terakhir pada tahap evaluasi (*evaluation*), dilakukan evaluasi secara formatif dan sumatif berdasarkan hasil validasi para ahli dan hasil uji coba kepada siswa yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun rekapitulasi hasil uji validitas atau kelayakan media komik bergambar dapat dilihat pada [tabel 6](#).

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas/Kelayakan Media Komik Bergambar

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1	Ahli Rancang Bangun	90,00%	Sangat Baik
2	Ahli Isi Pembelajaran	94,04%	Sangat Baik
3	Ahli Desain Instruksional	90,00%	Sangat Baik
4	Ahli Media Pembelajaran	89,58%	Sangat Baik
5	Uji Coba Perorangan	88,20%	Baik
6	Uji Kelompok Kecil	88,98%	Baik
7	Uji Lapangan	90,10%	Sangat Baik

Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 32,02. Kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk $df = n - 1 = 32 - 1 = 31$. Adapun nilai t_{tabel} adalah 2,039. Dengan membandingkan nilai t_{tabel} dengan t_{hitung} diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($32,02 > 2,039$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan (5%) kompetensi pengetahuan PPKn materi pancasila sebagai nilai kehidupan pada siswa kelas IV setelah diberikan pembelajaran menggunakan media komik bergambar. Pengujian efektivitas diperkuat dengan hasil perhitungan gain skor yang membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Diperoleh rerata nilai gain skor ternormalisasikan sebesar 0,66 yang apabila diklasifikasikan ke dalam klasifikasi nilai normalitas gain termasuk dalam kategori Sedang. Hasil perhitungan gain skor ternormalisasi ini menunjukkan besarnya efektivitas media komik bergambar terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan PKN siswa. Apabila gain skor ini dipersentasekan, besaran efektivitas media komik bergambar ini terjadi peningkatan kompetensi pengetahuan PKN siswa sebesar 66% dan termasuk kategori sedang.

Pembahasan

Rancang bangun dari produk yang dikembangkan adalah berupa media komik dengan muatan PPKn materi pancasila sebagai nilai kehidupan yang dikemas dengan gambar-gambar pendukung yang relevan, dan mampu menarik minat belajar siswa serta menggunakan bahasa yang sederhana. Isi dari media komik yang dikembangkan memuat petunjuk penggunaan komik, petunjuk belajar, pengenalan tokoh, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan soal latihan. Media komik yang dikembangkan berada pada kategori valid dan sangat layak untuk dikembangkan, hal ini disebabkan karena penerapan komik dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (Hanifah et al., 2023; Pristiani & Lestari, 2019). Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti (Ardianti et al., 2023; Sekarjene & Setyasto, 2023). Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik. Komik pada dasarnya merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca (Angga et al., 2020; Mujahadah et al., 2021). Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak, hal tersebut dilakukan agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Dessiane & Hardjono, 2020; Rachmadani et al., 2021). Komik sebagai media pembelajaran memiliki empat fungsi, yakni fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi

kognitif, dan fungsi kompensatoris (Juneli et al., 2022; Sholihah et al., 2023). Fungsi atensi yakni media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran (Salahuddin et al., 2020). Fungsi afektif yakni media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar (Lubis, 2018). Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi mengenai masalah sosial atau masalah perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Payadnyaa et al., 2022; Rosyida, 2018). Fungsi kognitif yakni media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (Qoiruni & Wicaksono, 2022; Sekarjene & Setyasto, 2023). Fungsi kompensatoris yakni media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali (Nurhayati, 2019).

Beberapa kelebihan media komik bergambar yakni dapat memotivasi siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan minat membaca (Darniyanti et al., 2021; Purbantari & Ganda, 2022). Dengan menerapkan media komik, selama pembelajaran ditemukan minat siswa dalam membaca semakin meningkat ditunjukkan dengan antusias siswa dalam memperhatikan teks dan gambar yang tertera pada komik (Wulandari & Suniasih, 2022). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, yang juga mengungkapkan bahwa media komik pengamalan Pancasila "KOMPAS" untuk siswa sekolah dasar berada pada kategori valid dan sangat layak untuk dikembangkan (Nugraha, 2022). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa komik penerapan sila pancasila memenuhi kategori valid dalam arti dapat diterapkan kepada peserta didik, kategori sangat praktis dalam arti mudah digunakan oleh peserta didik, dan kategori sangat efektif dalam arti komik penerapan sila pancasila dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Darniyanti et al., 2021). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa komik digital bisa meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD (Fitri et al., 2023). Sehingga berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik bergambar layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan besaran efektivitas komik bergambar ini ada pada kategori sedang. Komik bergambar menjadi solusi dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas IV.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4172>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Ardianti, D., Lestari, R. Y., & Legiani, W. H. (2023). Development Digital Comic Using Pixton Based Of Model Problem Based Learning (PBL) On PPKn Material In Class VII Junior High School 10 At Serang City. *Journal Civics and Social Studies*, 7(1), 40–48. <https://doi.org/10.31980/civicos.v7i1.2901>
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.537>.
- Fajri, L., Herianto, E., & Sawaludin, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII di SMP Negeri 2 Lingsar. *Manazhim*, 4(2), 371–382. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1875>.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal*

- Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>.
- Furroyda, A. F., Ibda, H., & Wijanarko, A. G. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbasis Tpack Terhadap Hasil Belajar Ppkn Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *Sittah: Journal of Primary Education*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i2.522>.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Asanka : Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>.
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>.
- Nugraha, B. I. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “ KOMPAS ” Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 214–223. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45347>.
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–75. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7413>.
- Payadnyaa, I. P. A. A., Atmajab, I. M. D., Puspawid, K. R., Dewid, N. P. Y. T., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2022). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan E-Book Komik Matematika Berbasis Edutainment. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(1), 54–62. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7543532>.
- Pristiani, Y. D., & Lestari, S. N. (2019). Komik Digital Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Anti Paham Radikalisme Untuk Siswa SMP Di Kediri. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.29407/pn.v5i1.13545>.
- Purbantari, F., & Ganda, N. (2022). Analisis Kebutuhan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 603–616. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i4.53980>.
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46427>.
- Rachmadani, R., Sutarno, S., & Umayaroh, S. (2021). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Budaya Lokal Kota Malang dalam Pembelajaran Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Muatan PPKn Kelas 4 SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 676–681. <https://doi.org/10.17977/um065v1i82021p676-681>.
- Rosyida, A. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 789. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p789-799>.
- Salahuddin, Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas Iii Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 061–070. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v2i2.15>.
- Salsabila, I., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 684. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>.
- Sekarjene, R. A., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4376–4386. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2028>.
- Sholihah, P., Iskandar, S., Rahayu, G. S., Putri, H. I., & Ulhaq, S. (2023). Kesiapan Penerapan Kurikulum Merdeka di SD Kelas Rendah. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5245–5253. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.950>.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di

- Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>.
- Suastika, I. N., & Lestari, P. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17913>.
- Tamami, S. (2020). Pengembangan Modul PPKn Berbasis Masalah pada Materi Norma dan Keadilan Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 178. <https://doi.org/10.17977/um019v5i1p178-186>.
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>.
- Yusuf, F., Anitra, R., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.24256/pijies.v5i1.2574>.