

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}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 28, 2024

Accepted April 19, 2024

Available online April 25, 2024

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 © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

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. Namun kenyataan dilapangan masih Kurangnya bahan ajar yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan, dan efektivitas media komik bergambar. Penelitian ini merupakan penlitian pengembangan model ADDIE. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data menggunakan angket dan tes. 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, dan hasil uji coba lapangan 90,10% kualifikasi sangat baik. *Gain score* ternormalisasi menunjukkan hasil 0,66 dengan klasifikasi sedang dan hasil uji-t menunjukkan $t_{hitung} (32,02) > t_{tabel} (2,039)$, sehingga H_0 ditolak. Diperoleh kesimpulan bahwa media komik bergambar terbukti layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD.

ABSTRACT

Learning media is anything that can convey messages through various channels, can stimulate students' thoughts, feelings and desires so that it can encourage the creation of a learning process to add new information to students so that learning goals can be achieved well. However, the reality in the field is that there is still a lack of teaching materials which means that learning objectives cannot be achieved optimally. Based on this, the aim of this panel is to determine the design, feasibility and effectiveness of illustrated comic media. This research is research into the development of the ADDIE model. The method used in this research is data collection using questionnaires and tests. The research results show that the validation of design and construction experts has 90.00% very good qualifications, the validation of learning content experts has 94.04% very good qualifications, the validation of instructional design experts has 90.00% very good qualifications, the validation of learning media experts has 89.58% good qualifications, 88.20% of individual trials had good qualifications, 88.98% of small group trial results had good qualifications, and 90.10% of field trial results had excellent qualifications. The normalized gain score shows a result of 0.66 with a medium classification and the t-test results show $t_{count} (32.02) > t_{table} (2.039)$, so H_0 is rejected. It was concluded that the illustrated comic media was proven to be feasible and effective in implementing PPKn learning for grade IV elementary school.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, untuk pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif (Sani et al., 2015; Tafonao, 2018). Untuk mencapai tujuan pembelajaran ini diperlukan saluran (*channel*) berupa media. 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 untuk menambah informasi baru pada diri siswa

*Corresponding author

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

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pada pelaksanaan proses pembelajaran guru harus memiliki variasi mengajar tidak hanya variasi mengajar keterampilan, tetapi juga variasi mengajar dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu pendidikan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) ialah mata pelajaran yang mempunyai tujuan mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik dari keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Tujuan mata pelajaran PPKn ini untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara di setiap masyarakat, salah satu caranya dengan meningkatkan pemahaman terkait nilai-nilai Pancasila. Keterlibatan siswa sebagai warga negara sangat penting untuk penguatan nilai Pancasila dalam keseharian yang berkaitan dengan nilai-nilai tersebut. Untuk dapat mewujudkan tujuan dari pembelajaran PPKn penting sekali untuk menerapkan media pembelajaran yang cocok dan menarik (Anatasya & Dewi, 2021; Dwintari, 2017). Berdasarkan pengamatan peneliti, guru kelas IV terlihat terlalu monoton dalam 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 (Fitri et al., 2023; Lisnawati et al., 2022). Selain itu hasil wawancara dengan wali kelas IV pada materi ini siswa terkesan bosan dan tidak fokus. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang kurang memadai, 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, karena hal ini berdampak pada nilai pengetahuan siswa yang rendah. Penting untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif agar siswa bisa mencapai standar ketuntasan maksimal.

Sumber belajar dan media serta lingkungan belajar itu beragam, sehingga guru harus mengidentifikasi dan memanfaatkannya semaksimal mungkin. Sumber belajar yang dirancang adalah sumber belajar, seperti buku teks atau multimedia interaktif, yang sengaja dirancang dan dibuat untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran (Hanifah et al., 2023; Widari et al., 2021). 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. Salah satunya menggunakan media komik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan guru ke siswa. Kelebihan media komik 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; Sulisty & Mediatati, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya penggunaan media sangat mempengaruhi daya ingat siswa. Harapan yang besar dari terdapatnya materi pembelajaran yang terbungkus dalam media pembelajaran komik bergambar, siswa akan lebih merasa tertarik untuk belajar sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya (Annisa et al., 2018; Hanifah et al., 2020). Penelitian terdahulu menyatakan bahwa Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa kelas VI SD. Penelitian lain juga menyatakan hasil penelitiannya diketahui bahwa komik digital berbasis pendekatan saintifik layak dikembangkan dengan kategori sangat baik dan menunjukkan media tersebut sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, memiliki desain yang menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar. Media komik juga efektif digunakan pada pembelajaran tematik-integratif kelas 5 SD karena mampu meningkatkan karakter peduli sosial dan respons siswa pun sangat baik (Faradiba & Budiningsih, 2021; Hanifah et al., 2023).

Keterbaruan dari penelitian ini adalah penggunaan media komik bergambar yang dikembangkan khusus untuk materi Pancasila sebagai Sumber Kehidupan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas IV sekolah dasar sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi guru untuk memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, namun implementasinya masih menghadapi kendala hal pengembangan media pembelajaran yang efektif. Dengan fokus pada materi Pancasila yang esensial dan pemanfaatan media komik bergambar, penelitian ini tidak hanya mengisi celah dalam ketersediaan bahan ajar yang menarik dan relevan, tetapi juga menyesuaikan dengan pendekatan kurikulum terbaru yang lebih fleksibel. Hal ini berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya masih berfokus pada penggunaan media digital atau komik dalam konteks dan materi ajar yang lebih umum. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran

inovatif yang lebih terarah dan spesifik, serta dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Pada tahun 2022, Mendikbudristek kembali memberikan warna baru dalam dunia pendidikan dengan menghadirkan Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar. Tujuannya tak lain adalah memulihkan kondisi pembelajaran di Indonesia agar semakin baik. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (Meirisa, 2022; Wahyuni, 2022). Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Melalui kurikulum ini, guru dapat memilih perangkat ajar untuk menyesuaikan kebutuhan belajar dan minat masing-masing peserta didik (Cholilah et al., 2023; Ramadina, 2024). Dengan adanya keleluasaan ini namun guru masih belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di kelas, sehingga dalam praktik pembelajaran di sekolah masih ditemukan permasalahan dan kendala tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran komik bergambar sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SD. Media komik bergambar diuji kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran, sehingga akan diperoleh suatu media komik bergambar yang valid dan efektif (K.M.A. Dwiyasari et al., 2023; Melliyanti & Suniasih, 2022). Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu dimana berbedaannya terdapat pada subjek penelitian dan materi ajar yang kini memuat materi Pancasila sebagai Sumber Kehidupan pada mata pelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar untuk Kurikulum Merdeka. Sehingga media ajar yang dikembangkan terbilang baru sebab menyesuaikan kurikulum terbaru dalam sistem pendidikan di Indonesia.

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: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) 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 instrument angket yang digunakan disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 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	
2	Tahapan-tahapan Pengembangan	c. Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	3	2
		d. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	4	
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	e. Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan	5	3
		f. Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	6	
		g. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	7	

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
4	Evaluasi Formatif	h. Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan	8	3
		i. Kejelasan instrument evaluasi yang dikembangkan	9	
		j. Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	10	
Jumlah				10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek Indikator	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1. Materi sesuai dengan KD 2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran 3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1, 2, 3	3
2	Materi	4. Materi sesuai dengan karakteristik siswa 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	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	7
3	Evaluasi	11. Evaluasi sesuai dengan materi 12. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kompetensi	11, 12	2
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 2. Tujuan pembelajaran selaras dengan materi dan evaluasi soal yang disajikan	1, 2	2
2	Kurikulum	3. KD, Indikator, dan Tujuan pembelajaran sesuai dengan isi materi	3	1
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 5. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	1, 2, 3, 4, 5	5

No	Aspek Indikator	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
2	Karakter dan Animasi	6. Desain yang disajikan pada media dapat menarik perhatian siswa	6, 7, 8	3
		7. Animasi pada media memiliki keterkaitan dengan peristiwa		
		8. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat memperjelas penyampaian konsep		
3	Tampilan	9. Cover pada media terlihat menarik	9, 10, 11	3
		10. Tata letak gambar sesuai		
		11. Warna yang digunakan sesuai		
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	1	2
		b. Kejelasan Gambar	2	
2	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami	3	4
		b. Kejelasan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran	4	
		c. Kegiatan pembelajaran yang meliputi (Pendahuluan , inti dan penutup)	5	
		d. Media memberikan motivasi siswa dalam belajar	6	
3	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	7	4
		b. Keseimbangan proporsi soal dengan materi	8	
		c. Soal sesuai dengan materi	9	
		d. Bahasa mudah dipahami	10	
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 disajikan 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

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
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 dipresentasikan, 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. Perancangan media komik yang dikembangkan ini menggunakan tahapan model ADDIE. Pengembangan media ini dirancang sesuai dengan tahapan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan. Tahapan pertama dari tahapan ADDIE yaitu (1) Tahap analisis (*Analyze*), (2) Tahap merancang (*Design*), (3) Tahap mengembangkan (*Development*), (4) Tahap mengimplementasikan (*Implementation*), (5) Tahap mengevaluasi (*Evaluation*).

Kelayakan media komik bergambar muatan PPKn materi pancasila sebagai nilai kehidupan diperoleh berdasarkan hasil uji para ahli yang meliputi uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain instruksional, uji ahli media pembelajaran, dan berdasarkan uji coba kepada siswa yang terdiri atas uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba perorangan. Hasil uji ahli dan uji coba diperoleh dengan memberikan angket kepada para ahli dan siswa. Hasil *review* dari ahli isi pembelajaran, media komik yang dikembangkan memperoleh presentase yakni 94,04% yang berada pada rentang 90-100% yang berarti sangat baik. Simpulan yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran diperoleh bahwa media komik bergambar layak untuk digunakan.

Hasil *review* dari ahli desain instruksional, media komik yang dikembangkan memperoleh presentase yakni 90,00% yang berada pada rentang 90-100% yang berarti sangat baik. Simpulan yang diberikan oleh ahli desain instruksional diperoleh bahwa media komik bergambar layak untuk digunakan. Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, media komik yang dikembangkan memperoleh presentase yakni 89,58% yang berada pada rentang 90-100% yang berarti sangat baik. Simpulan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran diperoleh bahwa media komik bergambar layak untuk digunakan. Hasil uji coba perorangan memperoleh persentase skor 88,20% dengan kategori baik, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase skor 88,98% dengan kategori baik, dan uji lapangan memperoleh persentase skor 90,10% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik bergambar layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penerapan komik dalam proses pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi dan mempunyai kelebihan berupa mudah dimengerti (Meirisa, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Adanya kolaborasi antara gambar dan teks yang dirangkai sedemikian rupa membentuk alur cerita yang menarik. Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Dessiane & Hardjono, 2020; Dewi & Surur, 2021).

Dalam pelaksanaan uji efektivitas produk pengembangan media pembelajaran komik bergambar dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes dalam bentuk soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komik bergambar ini (Rosyida, 2018; Sukaryanti et al., 2023). Dalam pelaksanaan uji efektivitas produk dilaksanakan dua tes, yaitu: tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*) pada siswa kelas IV SD sebanyak 32 orang

siswa. *Pretest* dilaksanakan sebelum siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik bergambar. Diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,94 yang termasuk kategori rendah. Setelah *pretest*, siswa mengikuti pembelajaran muatan PPKn materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan dengan menggunakan media komik bergambar. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa setelah belajar dengan menggunakan media komik bergambar. Pada pelaksanaan *posttest* diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,47 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Hal ini karena komik memiliki empat fungsi sebagai media pembelajaran visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. 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. Fungsi afektif yakni media visual terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar (Aghni, 2018; 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. 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. 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.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya memaparkan bahwa media komik bergambar dapat memotivasi siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan minat membaca (Akbar et al., 2023; Darniyanti et al., 2021). 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 (Madu & Jediut, 2022; Wulandari & Suniasih, 2022). Penelitian lain juga mengungkapkan Media komik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan kategori Baik. Media komik bermuatan IPA efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi dengan hasil skor gain motivasi siswa sebesar 1 dengan kriteria "Gain tinggi" (I'zaati et al., 2022; Sari & Ratu, 2021). Hasil penelitian pada pembelajaran yang sama juga memberikan menyatakan bahwa hasil belajar setelah menerapkan media komik mengalami peningkatan pada pembelajaran PKN peserta didik kelas III.

Implikasi dari penelitian ini adalah secara empiris menunjukkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran komik bergambar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, efektif dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran komik bergambar menjadi lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran komik bergambar. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran komik bergambar yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada materi pancasila sebagai nilai kehidupan.

Penelitian ini memiliki beberapa limitasi yang perlu diperhatikan. Salah satu limitasi utamanya adalah media komik bergambar yang dikembangkan hanya sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV pada sekolah tertentu yang menjadi subjek penelitian. Hal ini berarti media ini mungkin tidak secara langsung dapat diterapkan pada siswa dengan karakteristik yang berbeda di sekolah lain tanpa penyesuaian lebih lanjut. Selain itu, penelitian ini hanya mengukur efektivitas media komik bergambar dalam jangka waktu tertentu, sehingga dampak jangka panjangnya terhadap hasil belajar siswa belum dapat diketahui secara pasti.

Penelitian ini juga memiliki sejumlah kelebihan yang menonjol. Penggunaan model pengembangan ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran. Media komik bergambar yang dikembangkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan signifikan dalam hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Media komik ini menggunakan bahasa yang sederhana dan gambar-gambar yang relevan, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam konteks penerapan Kurikulum Merdeka, dengan menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Kelebihan ini menunjukkan bahwa media komik bergambar tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Guru lebih mudah dalam proses pembelajaran pada muatan PPKn khususnya materi pancasila sebagai nilai kehidupan karenakan didukung media pembelajaran yang kreatif dan mudah digunakan. Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah bahwa media komik bergambar dalam penelitian ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik subjek dalam penelitian ini, sehingga media ini tidak dapat

disebarkan untuk seluruh siswa melainkan hanya akan cocok apabila diberikan kepada subjek lain dengan karakteristik serupa. Saran yang dapat diberikan berkaitan dengan keterbatasan tersebut adalah hendaknya mengembangkan media yang serupa namun disesuaikan dengan karakteristik siswa yang bersangkutan karena kebutuhan masing-masing sekolah berkaitan dengan media pembelajaran itu tentunya berbeda sesuai kebutuhan dan karakteristik kondisi di sekolah.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik bergambar dengan muatan PPKn yang dikembangkan berdasarkan tahapan model ADDIE sangat efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini, dengan kombinasi gambar-gambar yang relevan dan bahasa yang sederhana, mempermudah pemahaman materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Hasil evaluasi dari para ahli dan uji coba kepada siswa menunjukkan bahwa media komik ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan skor yang sangat baik pada berbagai aspek evaluasi. Selain meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, media ini juga membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, penggunaannya masih terbatas pada karakteristik siswa tertentu, sehingga diperlukan penyesuaian lebih lanjut jika akan diterapkan pada konteks yang berbeda. Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan media pembelajaran inovatif dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengembangkan media serupa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dari berbagai sekolah untuk mencapai efektivitas yang lebih luas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133>.
- Annisa, R., Subali, B., & Heryanto, W. P. (2018). Peningkatan Daya Ingat dan Hasil Belajar Siswa dengan Mind Mapping Method pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n1.p19-23>.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 56–67. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>.
- 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), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>.
- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring Di Desa Rejowinangun. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 174–179. <https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.67>.
- Dwintari, J. W. (2017). Kompetensi kepribadian guru dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis penguatan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 51–57. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v7i2.4271>.
- Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2021). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 196–204. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.24758>.
- 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>.
- 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>.
- Hanifah, H., Salsabila, U. H., Ghazali, I., Nadi, Z., & Khoirunnisa, N. (2020). Strategi Alternatif Pembelajaran Daring Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL EDUSCIENCE*,

- 7(2), 78–89. <https://doi.org/10.36987/jes.v7i2.1920>.
- I'zaati, L., Pradana, A. A., & Ma'rifati, R. K. D. N. (2022). Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Cita-Citaku Di Mi Hidayatun Najah Tuban. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.51675/jp.v4i1.274>.
- K.M.A. Dwiyasari, I.B.P. Arnyana, & I.G. Astawan. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas Ii Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 71–82. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652–656. <https://doi.org/10.33487/edumaspul>.
- 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>
- Madu, F. J., & Jediut, M. (2022). Membentuk Literasi Membaca Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 631–647. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2436>.
- Meirisa, S. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 800–807. <https://doi.org/10.31949/educatio>.
- Mellyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44587>.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>.
- Ramadina, E. (2024). Kurikulum Merdeka planning in schools: Case study at SMA N 1 Kalidawir. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 529–544. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i1.66012>.
- Rosyida, A. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 789. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p789-799>.
- Sani, Z. M., Sudarmin, S., & Nurhayati, S. (2015). Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1(1), 56–66. <https://doi.org/10.15294/jsi.v1i1.7942>.
- Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6185–6195. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675.
- 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>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wahyuni, S. (2022). Kurikulum merdeka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13404–13408. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.12696>.
- Widari, N. L. P. E., Astawan, I. G., & Sumantri, M. (2021). Bahan Ajar Interaktif Bermuatan Pendidikan Karakter pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia dan Hewan. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 364. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.37088>.
- 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>.