

# Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Desak Gede Manik Lerianti Dewi<sup>1\*</sup>, I Gusti Agung Ayu Wulandari<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received March 13, 2024

Accepted July 16, 2024

Available online July 25, 2024

### Kata Kunci:

Media Komik Digital, Kontekstual, PPKn, Pengamalan Sila Pancasila

### Keywords:

Digital Comic Media, Contextual, PPKn, Practice of Pancasila Principles



This is an open access article under the CC BY-SA license.  
Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran dan metode yang tidak bervariasi dalam pelajaran PPKn mengakibatkan beberapa siswa tidak memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak memahami pelajaran. Jika hal ini dibiarkan maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas media komik digital berbasis kontekstual muatan pkn materi pengamalan sila pancasila pada kelas III SD. Subjek penelitian dalam penelitian ini siswa kelas III SD yang berjumlah 19 orang. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui metode tes dan kuesioner. Instrumen pengumpulan data yakni tes objektif. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, kualitatif, dan analisis statistik inferensial (uji-t). Dari hasil uji efektivitas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila efektif diterapkan pada materi pengamalan sila Pancasila muatan PPKn pada siswa kelas III di SD. Implikasi dari penelitian ini yakni Media komik ini dapat diterapkan pada pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa.

## ABSTRACT

The use of learning media and methods that do not vary in Civics lessons results in some students not having interest in participating in learning because they do not understand the lessons. If this is left unchecked it will affect student learning outcomes. Therefore, research was carried out which aimed to analyze the effectiveness of contextually based digital comic media in the content of PPKn material on the practice of Pancasila principles in class III elementary school. The research subjects in this study were 19 grade III elementary school students. In this development research, the ADDIE model is used. The data collection method used is through tests and questionnaires. The data collection instrument is an objective test. The data analysis techniques used are descriptive quantitative, qualitative and inferential statistical analysis (t-test). From the results of the effectiveness test carried out, it can be concluded that Contextually Based Digital Comic Media PPKn Content Material for the Practice of Pancasila Principles is effectively applied to material for the practice of Pancasila Principles PPKn content for class III students in elementary school. The implication of this research is that comic media can be applied to ongoing learning to improve student learning competence.

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi sangat berdampak bagi kehidupan manusia, teknologi juga dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan sebagai pendukung dalam proses suatu pembelajaran. Penggunaan teknologi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang lebih menarik sehingga terhindar dari rasa bosan saat mengikuti pelajaran, guru bisa memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan membuat media pembelajaran yang menarik sehingga siswa pun lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu dan efektivitas proses pengajaran, seorang guru harus mahir dalam memilih, memanfaatkan, dan menyesuaikan media yang akan digunakan (Boentolo et al., 2024; Fitri et al., 2023). Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan pada mata pelajaran PPKn. PPKn merupakan mata pelajaran yang multidimensional. Hal ini dikarenakan PPKn dapat disikapi sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kesadaran hukum

\*Corresponding author

E-mail addresses: [desak.manik@undiksha.ac.id](mailto:desak.manik@undiksha.ac.id) (Desak Gede Manik Lerianti Dewi)

serta pendidikan politik dan kemasyarakatan (Simarmata et al., 2022; Yasila & Ulfatun Najicha, 2022). Namun kenyataannya pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih menggunakan cara konvensional tanpa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan bersama wali kelas III di SD Negeri 2 Samsam, diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas III belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas III di semester 1 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 10 orang siswa dari total banyak siswa yaitu 19 siswa. Faktor yang menyebabkan siswa memperoleh nilai dibawah KKM antara lain yaitu terbatasnya media yang dimiliki guru untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas, guru biasanya hanya menggunakan video-video yang bersumber dari youtube namun, ini merupakan pertimbangan penting bagi guru karena penggunaannya menghabiskan lebih banyak kuota, sehingga guru membutuhkan media yang efektif tetapi tidak membutuhkan banyak kuota. Selain itu penggunaan metode yang tidak bervariasi hanya menggunakan metode ceramah dan *talking stick* saat pembelajaran, akibatnya beberapa siswa seperti tidak ada minat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak memahami pelajaran sehingga sering kali siswa merasa gelisah dan ketakutkan ketika mendapatkan giliran tongkat dan masih ada siswa yang belum paham apa makna dari Pancasila sehingga pembelajaran pun kurang efektif dilakukan.

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Peralatan yang dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan pengajar untuk mengkomunikasikan pesan kepada siswa berupa materi pelajaran agar mereka dapat mempelajari materi pelajaran yang diajarkan dengan lebih cepat. Satu hal yang perlu diingat adalah keterlibatan media tidak akan tampak jika pemanfaatannya tidak sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Secanggih apapun media, tidak dapat menggantikan peran guru dan jika melenceng dari tujuan dan substansi pelajaran, tidak bisa disebut membantu pembelajaran (Nasa'i & Sari, 2023; Oktaviana & Ramadhani, 2023).

Pengembangan media berbasis kontekstual dalam latar belakang penelitian sangat penting karena memahami urgensi dan relevansi suatu penelitian dalam konteks pengembangan media PPKn berbasis komik untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Samsam. Latar belakang penelitian menjadi dasar yang mengungkapkan permasalahan yang ada dalam pembelajaran PPKn dan kebutuhan untuk mencari solusi inovatif. Berdasarkan masalah-masalah yang dihadapi, seperti rendahnya minat belajar, keterbatasan materi ajar, dan kesulitan menerapkan nilai-nilai Pancasila, latar belakang penelitian memberikan alasan kuat mengapa pengembangan media berbasis kontekstual diperlukan. Selain itu, latar belakang penelitian juga dapat menggambarkan relevansi penelitian terhadap tujuan pendidikan dan kebutuhan siswa, serta bagaimana penggunaan teknologi digital dan konteks yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila (Mustaghfiroh, 2020; Sari & Najicha, 2022). Dengan demikian, latar belakang penelitian tidak hanya memberikan alasan mengapa pengembangan media berbasis kontekstual penting, tetapi juga mengidentifikasi kontribusi positif yang dapat diberikan kepada pembelajaran PPKn siswa.

Berdasarkan pemaparan berbagai fakta diatas, pengembangan media komik digital berbasis kontekstual dapat menjadi solusi yang bermanfaat. Komik dapat menjadi alat yang menarik untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih relevan dan menarik bagi siswa, sambil memberikan kesempatan bagi mereka untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam situasi nyata (Rasvani & Wulandari, 2021; Suantara et al., 2019). Tetapi, penting juga untuk memastikan bahwa komik ini dirancang dengan baik, memperhitungkan perbedaan pemahaman siswa, dan menyediakan peluang interaksi yang memungkinkan siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dukungan dari guru dan sumber belajar tambahan juga harus ada untuk memastikan pembelajaran PPKn yang sukses.

Penelitian ini memiliki keterbaruan melalui pengembangan media komik digital berbasis kontekstual untuk pembelajaran PPKn yang secara khusus dirancang untuk siswa kelas III SD. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada media konvensional atau teknologi digital secara umum, penelitian ini menggabungkan elemen visual yang menarik dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga nilai-nilai Pancasila dapat disampaikan dengan cara yang lebih relevan dan mudah dipahami. Media komik ini dirancang untuk tidak hanya menyampaikan materi pelajaran secara informatif, tetapi juga untuk memfasilitasi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan ini belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya, terutama dalam konteks pendidikan dasar, sehingga memberikan kontribusi baru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn melalui media digital yang inovatif.

Peserta didik yang telah terbiasa dengan perkembangan teknologi akan merasa sangat dekat dengan pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital. Selain itu, karena komik digital hanya perlu memproses file gambar yang tidak terlalu besar, maka lebih mudah diakses daripada media digital lain meskipun dengan koneksi yang tidak stabil. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti ingin meneliti tentang media pembelajaran komik digital dengan penelitian yang menganalisis terkait keefektifan penggunaan media komik digital berbasis kontekstual muatan ppkn materi pengamalan sila pancasila pada siswa kelas III SD. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat memotivasi guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

## 2. METODE

Penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) (Afifah et al., 2022; Fitria et al., 2020). Dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan media pembelajaran berupa komik digital dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan media pembelajaran komik digital muatan PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar harus diuji tingkat validitasnya. Kegiatan uji coba yang akan dilaksanakan melalui dua tahap. Tahap pertama yaitu validasi atau review dari para ahli yang dilakukan oleh ahli isi materi, ahli desain instruksional dan ahli media. Tahap kedua adalah uji coba produk yaitu uji coba perorangan. Subjek penelitian dalam penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Samsam yang berjumlah 19 orang. Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner/angket, observasi, wawancara, dan tes tertulis. Instrumen yang dibuat harus sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan maka dari itu dibuat kisi-kisi agar instrument sesuai dengan pedoman. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1-5.

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

Aspek	Indikator
Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi dengan KD</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan indikator</li> <li>3. Kesesuaian materi dengan tujuan</li> </ol>
Isi/ materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebenaran materi</li> <li>2. Ketepatan materi</li> <li>3. Pentingnya materi</li> <li>4. Kedalaman materi</li> <li>5. Kemenarikan materi</li> <li>6. Materi mudah untuk dipahami</li> <li>7. Materi mempresentasikan kehidupan nyata</li> <li>8. Konsep materi dapat dilogika dengan jelas</li> </ol>
Tata Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten.</li> <li>2. Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan karakteristik siswa</li> </ol>
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran</li> <li>2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator</li> </ol>

**Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran**

Aspek	Indikator
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan tujuan pembelajaran</li> <li>2. Konsistensi tujuan, materi, dengan evaluasi</li> </ol>
Strategi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas</li> <li>2. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa</li> <li>3. Memberikan contoh - contoh dalam penyajiannya</li> <li>4. Penjelasan materi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa</li> </ol>
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan umpan balik hasil evaluasi</li> <li>2. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran atau materi</li> </ol>

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

Aspek	Indikator
Kelayakan	1. Media sesuai KD 2. Media sesuai indikator 3. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran
Ketepatan, Terkini, Kejelasan	1. Materi dalam media akurat 2. Materi jelas dalam menjelaskan konsep 3. Materi tidak bias
Tampilan	1. Teks 2. Gambar 3. Warna

**Tabel 4. Kisi-kisi Intrumen Siswa**

Aspek	Indikator
Media	1. Kemenarikan pembelajaran menggunakan komik digital 2. Kemudahan penggunaan 3. Kemenarikan tampilan komik digital 4. Keefektifan komik digital 5. Kejelasan petunjuk penggunaan komik digital
Materi	1. Kemudahan materi dipelajari 2. Kebermanfaatan materi 3. Kejelasan soal evaluasi 4. Kejelasan umpan balik
Pembelajaran	1. Interaktifitas media 2. Meningkatkan minat belajar 3. Pemberian contoh

**Tabel 5. Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Soal**

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi dan kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 Menerapkan sikap sesuai dengan pengamalan sila Pancasila.
2.1 Menerima arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi dan kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	2.1.1 Menerapkan sikap santun, rukun, mandiri dan percaya diri sesuai dengan pengamalan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
3.1 Memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”.	3.1.1 Menganalisis perilaku sesuai dengan pengamalan sila-sila Pancasila 3.1.2 Mengklasifikasi perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dengan pengamalan sila-sila Pancasila
4.1 Menceritakan arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”	4.1.1 Membandingkan contoh perilaku yang sesuai dengan pengamalan sila-sila Pancasila

Untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan benar-benar sah (*valid*) dan handal (*reliabel*), diperlukan uji coba instrumen. Yang dimaksud dengan sah atau *valid* adalah melihat apakah alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan yang dimaksud dengan *reliabel* atau handal adalah untuk menentukan apakah suatu alat ukur dapat memberikan hasil pengukuran yang konsisten dalam berbagai waktu dan tepat. Suatu instrumen harus memenuhi setidaknya lima kriteria, yaitu : (1) validitas butir dan perangkat, (2) reliabilitas perangkat, (3) tingkat kesukaran butir dan perangkat, (4) daya beda butir dan perangkat, dan (5) analisis keefektifan option atau alternatif jawaban untuk tes objektif pilihan ganda. Pada penelitian ini khusus instrumen tes melalui tahap uji coba lapangan untuk mengetahui validitas tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran tes dan daya pembeda tes.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif, teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data kualitatif yang berupa hasil wawancara, kriteria nilai kelayakan media, komentar, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan. Hasil analisis data kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dibuat terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital. Data dikumpulkan dari nilai keseharian siswa kelompok sasaran. Selanjutnya, hasil nilai keseharian dan *post-test* dianalisis menggunakan uji-t *sample dependent* untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t *sample dependent*, perlu dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang diperlukan sebelum menggunakan uji-t *sample dependent* sebagai pengujian hipotesis yaitu uji normalitas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III di SD Negeri 2 Samsam. Rancang bangun pada Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila dibuat sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dari model pengembangan ADDIE ini yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap pertama yaitu dilakukan analisis (*analyze*) yang bertujuan untuk mengidentifikasi situasi siswa dan guru terhadap konten, kompetensi siswa, karakteristik, serta fasilitas yang ada di sekolah. Tahap analisis ini dilakukan setelah wawancara serta observasi di SD Negeri 2 Samsam khususnya pada siswa kelas III. Kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran membuat kurangnya minat belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan cenderung hanya menerapkan metode ceramah serta sesekali menggunakan video yang diambil dari Youtube. Kegiatan yang monoton tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dikarenakan karakteristik siswa yang lebih mudah memahami materi yang diberikan dan menambah minat belajar dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan PPKn. Fasilitas yang terdapat di SD Negeri 2 Samsam juga dapat digunakan sebagai pendukung dalam penggunaan media pembelajaran seperti proyektor dan LCD. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi kebutuhan dari siswa untuk memperoleh pembelajaran yang lebih optimal khususnya pada muatan PPKn yaitu mengenai pengamalan sila Pancasila. Maka media pembelajaran berupa komik digital berbasis kontekstual dapat dikembangkan dan dilanjutkan pada tahap selanjutnya. Pada tahap kedua yaitu dilakukan perancangan (*design*). Setelah dilakukan analisis maka dilanjutkan dengan pembuatan rancangan produk yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam perancangan produk ini, yaitu pertama menentukan perangkat *software* serta *hardware* yang digunakan dalam membuat produk. Selanjutnya dilakukan pembuatan rancang bangun yaitu *storyboard* untuk memudahkan dalam pembuatan tampilan media komik digital yang dikembangkan. Setelah itu dilakukan penyusunan materi sebagai isi dari media komik digital yang dikembangkan. Langkah yang terakhir yaitu menyiapkan instrumen penilaian berupa angket/kuesioner untuk menilai produk yang dikembangkan. Pada tahap ketiga yaitu dilakukan pengembangan (*development*). Tahapan ini dilakukan kegiatan-kegiatan merealisasikan rancangan yang sebelumnya yang sudah dibuat. Dalam pengembangan produk ini menggunakan bantuan laptop. Kemudian aplikasi yang digunakan dalam pembuatan produk yaitu *clip studio paint* serta *web flip book online*. Tampilan media yang telah dibuat dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Media Komik Digital

Setelah komik selesai dibuat, selanjutnya dilakukan pengujian atau penilaian pada produk oleh para ahli di bidang masing masing dengan menggunakan angket/kuesioner yang sebelumnya sudah dibuat. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan validitas materi sebesar 95% sehingga dinyatakan memiliki validitas sangat baik, selanjutnya validitas desain pembelajaran sebesar 93,7% sehingga dinyatakan memiliki validitas sangat baik, dan validitas media pembelajaran sebesar 97,2% sehingga dinyatakan memiliki validitas sangat baik. Langkah selanjutnya yaitu dilakukan revisi sesuai dengan masukan serta tanggapan para ahli untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Setelah itu dilakukan pengujian media yang dikembangkan berupa uji coba produk terhadap siswa. Kegiatan uji coba diawali dengan uji coba perorangan lalu dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil. Rekapitulasi dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

**Tabel 6. Persentase Hasil Penilaian Media Komik Digital**

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Penilaian	Kualifikasi
1.	Ahli Materi	95%	Sangat Baik
2.	Ahli Desain Pembelajaran	93,7%	Sangat Baik
3.	Ahli Media Pembelajaran	97,2%	Sangat Baik
4.	Uji Coba Perorangan	92,33%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	93,47%	Sangat Baik

Pada tahap keempat ini yaitu implementasi (*implementation*). Setelah media dinyatakan layak, selanjutnya dilaksanakan penerapan media yang dikembangkan terhadap seluruh siswa kelas III di SD Negeri 2 Samsam. Kemudian dilaksanakan *pre-test* dan *post-test* yang hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 14,602. Harga  $t_{hitung}$  tersebut kemudian dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan diketahui  $dk = n1 - 1 = 18$  adalah sebesar 2,100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14,602 > 2,100$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat diartikan terdapat peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Samsam. Dapat disimpulkan bahwa Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn Materi Pengamalan Sila Pancasila efektif untuk meningkatkan kompetensi dan minat belajar siswa pada materi pengamalan sila Pancasila muatan PPKn.

Pada tahap kelima ini yaitu evaluasi (*evaluation*). Tahapan ini dilakukan evaluasi dengan mengolah data yang sudah terkumpul. Pada penelitian ini evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif yaitu penilaian produk dari penilaian ahli dan uji coba pada siswa. Kemudian evaluasi sumatif yaitu pada pemberian *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan.

## Pembahasan

Penelitian pengembangan komik komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila pancasila pada siswa kelas III Sekolah Dasar berhasil dilaksanakan. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan yang signifikan dan hasil yang positif setelah siswa menggunakan komik digital saat pembelajaran, daripada saat pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran ([Dimas Nuswantoro & Vicky Dwi Wicaksono, 2019](#); [Sudarsana et al., 2020](#)).

Aktivitas pembelajaran sebelumnya belum sesuai dengan yang diharapkan. Materi yang didapat siswa hanya informasi yang lebih membuat guru aktif, minat belajar yang rendah, dan kurangnya konsentrasi saat belajar sehingga pembelajaran lebih berorientasi pada banyaknya materi yang diberikan dengan soal-soal rutin. Berdasarkan hal tersebut siswa tidak terbiasa untuk berpikir kritis dan kesulitan untuk memecahkan masalah dan menyebabkan kurangnya prestasi siswa dalam mata pelajaran PPKn masih belum maksimal ([Sulistyo & Mediatati, 2019](#); [Wulandari & Suniasih, 2022](#)).

Di zaman yang modern ini peningkatan teknologi yang bisa juga dimanfaatkan dalam dunia Pendidikan sebagai pendukung dalam proses suatu pembelajaran ([Citra & Rosy, 2020](#); [Yuliana & Putri, 2021](#)). Penggunaan teknologi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang lebih menarik sehingga terhindar dari rasa bosan saat mengikuti pelajaran, guru bisa memanfaatkan kemajuan teknologi ini dengan membuat media pembelajaran yang menarik sehingga siswa pun lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu dan efektivitas proses pengajaran, seorang guru harus mahir dalam memilih, memanfaatkan, dan menyesuaikan media yang akan digunakan ([Arnesti & Hamid, 2015](#); [Rasvani & Wulandari, 2021](#)).

Dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan peneliti membuat media pembelajaran berupa komik digital yang diharapkan dapat menjadi media pembelajaran

yang efektif yang dapat menarik perhatian siswa (Ali Akbar et al., 2024; Rahmatin et al., 2021). Media pembelajaran berkontribusi terhadap proses pembelajaran untuk membantu peran guru supaya pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mengingat lebih mudah materi yang diajarkan. Pengembangan media pembelajaran berupa produk komik digital berbasis kontekstual. Komik berbasis kontekstual adalah komik yang mengkolaborasikan materi pelajaran dengan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna (*meaningful learning*), karena siswa dapat menyerap pelajaran yang diperoleh di kelas dan memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan proses belajar mengajar dapat lebih efektif dan bermakna (Andayani, 2021; Tastin et al., 2021).

PPKn sebagai salah satu bidang studi dengan kewarganegaraan sebagai fokusnya, lalu diatur secara logis ke dalam disiplin ilmu politik serta disiplin ilmu Pendidikan menggunakan disiplin ilmu Pendidikan dan ilmu politik untuk maksud sebagai kerangka kerja keilmuan maupun disiplin ilmu lain yang bermakna, kemudian dikelompokkan kepada bidang kurikuler kewarganegaraan, kegiatan sosial kultural kewarganegaraan serta suatu pengamatan ilmiah kewarganegaraan (Akbar et al., 2023; Faidah & Dewi, 2021). PPKn merupakan mata pelajaran yang multidimensional. Hal ini dikarenakan PPKn dapat disikapi sebagai pendidikan demokrasi, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kesadaran hukum serta pendidikan politik dan kemasyarakatan. Berdasarkan sudut pandang dari ahli tersebut, jelas bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah pembelajaran yang menanamkan prinsip-prinsip demokrasi serta moral dan standar secara terus menerus dan menyeluruh. Untuk mengembangkan warga negara yang unggul dengan pengetahuan, keinginan, dan kesadaran akan hak dan kewajiban mereka (Rusdiana & Wulandari, 2022; Widiastuti et al., 2022).

Beberapa peneliti juga setuju dengan penggunaan komik digital dalam menunjang pembelajaran. Pada penelitian yang menyatakan bahwa Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli (Abdillah, 2021; I'zaati et al., 2022). Peneliti lain juga menyatakan bahwa Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dinyatakan efektif dan dapat menumbuhkan semangat dalam pembelajaran berdasarkan uji ahli yang dilakukan oleh Kepala Sekolah serta Guru kelas V SD Negeri Purwamekar dengan persentase hasil tes 88% dan persentase hasil uji produk pada siswa sangat baik (Senjaya, 2022; Solihah et al., 2022).

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian pengembangan kali ini adalah peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media komik digital dengan menggunakan model pengembangan, model pembelajaran, dan mata pelajaran yang berbeda yaitu mengembangkan komik digital berbasis kontekstual bagi kelas III SD pada muatan PPKn dengan materi Pengamalan Sila Pancasila dengan tujuan untuk mengetahui seberapa efektifnya media pembelajaran komik digital dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian ini memberikan implikasi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya komik digital dalam konteks pendidikan PPKn. Implikasi utama dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan komik digital berbasis kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pengamalan sila Pancasila, yang pada gilirannya dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Dengan penerapan media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi (Lubis, 2018; Lumuan, L. S. I. et al., 2023).

Kontribusi penelitian ini diharapkan dengan dikembangkannya media pembelajaran komik digital materi Pengamalan Sila Pancasila di kelas III Sekolah Dasar akan membuat media pembelajaran yang lebih variatif dan efektif serta dapat membantu guru menjelaskan materi dengan lebih baik kepada siswa atau peserta didik. Selain itu, media pembelajaran komik digital ini akan membantu siswa memahami materi pelajaran yang terkait dengan materi Pengamalan Sila Pancasila Di Kelas III SD Negeri 2 Samsam (Oktaviana & Ramadhani, 2023; Senjaya, 2022).

Dalam penelitian ini juga memiliki keterbatasan yakni media pembelajaran komik digital ini hanya memuat materi mengenai pengamalan sila Pancasila bagi siswa kelas III di sekolah dasar. Sehingga dalam penelitian selanjutnya diharapkan mampu menjangkau siswa pada kelas lain dan materi yang berbeda. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran ini memerlukan smartphone atau laptop, sehingga media ini tidak disajikan secara offline atau cetak. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media digital ataupun cetak (Rahmatin et al., 2021; Solihah et al., 2022).

Kelebihan dari penelitian ini adalah pengembangan media yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta kemampuan media ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengatasi keterbatasan ini dengan memperluas cakupan materi, menasar kelas yang berbeda, dan mengembangkan media pembelajaran dalam format digital maupun cetak yang lebih mudah diakses oleh semua siswa.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital berbasis kontekstual untuk materi pengamalan sila Pancasila pada siswa kelas III Sekolah Dasar berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan. Penggunaan media komik digital terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, dengan hasil yang positif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan relevan. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti fokus pada materi tertentu dan kebutuhan akan perangkat digital, kelebihan dari media komik digital ini menawarkan inovasi dan relevansi yang tinggi. Penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, dan diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi serta mengembangkan format media yang lebih bervariasi untuk meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran di berbagai konteks.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, E. R. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran Ipa pada Siswa Kelas V Sdn 2 Sirnoboyo Tahun Pelajaran 2020/2021*. 1–23.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- 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>.
- Ali Akbar, S. T., Rezi Ariawan, Hayatun Nufus, & Erdawati Nurdin. (2024). Developing An Instrument For Relational Understanding Ability Test And Interview Guidelines. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 8(2), 270–283. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v8i2.5043>.
- Andayani, E. (2021). Efektivitas berbagai macam fitur google sebagai media pembelajaran program studi pendidikan ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 15(2), 218–225. <https://doi.org/10.21067/jppi.v15i2.6163>.
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 2(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>.
- Boentolo, F., Manu, C.-C. C. R., Saragih, O. G., & Zalukhu, S. (2024). Peran Guru Memanfaatkan AI dalam Membangun Generasi Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Aletheia Christian Educators Journal*, 5(1), 42–48. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.1.42-48>.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.
- Dimas Nuswantoro, & Vicky Dwi Wicaksono. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “HAKAN” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4), 3161–3170.
- Faidah, Y. N., & Dewi, D. A. (2021). Pengamalan Pancasila Sebagai Pembentukan Nation Character di Era Revolusi Industri 4.0. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(2), 221–231. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i2.3186>.
- 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>.
- Fitria, R., Suparman, Hairun, Y., & Ruhama, M. A. H. (2020). Student’s worksheet design for social arithmetic based on PBL to increase the critical thinking skills. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 2028–2046. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080541>.
- 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>.
- 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>.
- Lumuan, L. S. I., Wantu, A., & Hamim, U. (2023). Peran Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Peserta Didik Di Smp Negeri 1 Banggai Tengah Kabupaten Banggai Laut. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 210–221. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17924>.
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “Merdeka Belajar” Perspektif Aliran Progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.248>.
- Nasa’i, A., & Sari, N. R. (2023). Desain Media Pembelajaran Sebagai Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam. *Journal on Education*, 6(1), 1707–1714. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3126>.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>.
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32032>.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.45180>.
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Masyarakat. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 7(1), 53–58. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i1.56445>.
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>.
- Simarmata, M. Y., Yatty, M. P., & Fadhilah, N. S. (2022). Analisis Keterampilan Berbicara melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMP Negeri 1 Kuala Mandor B. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 47–59. <https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1564>.
- 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>.
- Suantara, I. K. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 473. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21783>.
- Sudarsana, K. N. ., Antara, P. ., & Dibia, I. . . (2020). Kelayakan instrumen penilaian keaktifan belajar ppkn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158.
- 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>.
- Tastin, T., Sholikhah, H. A., & Sulastri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 77 Prabumulih. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(2), 157–168. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i2.1586>.
- Widiastuti, N. P. K., Putrayasa, I. B., & Adnyana, K. S. (2022). Instrumen Penilaian Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 50–56. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.42473>.
- 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>.
- Yasila, K., & Ulfatun Najicha, F. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Menjaga Persatuan dan Kesatuan di Tengah Pluralitas Masyarakat Indonesia. *Jurnal Global Citizen : Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 14–20. <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7465>.
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>.