



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA MATA PELAJARAN PPKn

Adi Riza¹, Sutrisno Sahari², Nur Salim³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

adiriza23@gmail.com¹, sutrisno@unpkediri.ac.id², nursalim@unp.ac.id³

ABSTRACT

The use of learning media is very important. However, there are still teachers who do not use learning media when teaching. This results in low student learning outcomes. This research aims to determine the effectiveness of using e-comic learning media on the values contained in Pancasila to improve student learning outcomes. This research uses R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model. The subjects of this research were 29 class V students at SDN Tarokan 3. The data collection technique uses test questions. Data analysis techniques use quantitative data analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this research show that the results of students' classical learning completeness from post test scores after using E comic learning media obtained a percentage score of 80% of students getting a score of ≥ 75 . Based on these results, it can be concluded that E-comic learning media on the values contained in Pancasila is very effective in improving student learning outcomes on the values contained in Pancasila.

Keywords: Learning outcomes, effectiveness, learning media.

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran sangat penting. Namun, masih terdapat guru yang belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran e-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tarokan 3 yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil ketuntasan belajar klasikal siswa dari nilai post test sesudah menggunakan media pembelajaran E-komik memperoleh skor presentase 80% siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran E-komik pada materi nilai-nilai yang terkandung pancasila sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi materi nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila.

Kata Kunci: Hasil belajar, Keefektifan, media pembelajaran.

PENDAHULUAN

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila adalah ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai siswa Sekolah Dasar. Kewarganegaraan diberikan untuk membekali siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai budaya dan kewarganegaraan yang mendasari siswa sekolah dasar kota kediri. Pemahaman ini mencakup sejumlah keterampilan, seperti kemampuan



untuk mengenali, menghargai, dan memahami perspektif dan praktik budaya yang berbeda, serta kemampuan untuk memahami hak dan tanggung jawab warga negara. Kompetensi kewarganegaraan penting untuk dikembangkan pada anak-anak. Kompetensi ini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Peningkatan kompetensi kewarganegaraan pada anak-anak dapat membantu mereka menjadi individu yang lebih berpengetahuan dan lebih berempati terhadap orang lain, serta dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka terhadap masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat.

Kompetensi kewarganegaraan pada anak sangat penting untuk membentuk karakter yang baik dan mengembangkan sikap positif terhadap masyarakat dan negara. Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak yang belum memiliki kompetensi kewarganegaraan yang memadai. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran kewarganegaraan pada anak. Oleh karena itu, pengembangan media e-komik nilai-nilai Pancasila sebagai media pembelajaran kewarganegaraan menjadi sangat penting dilakukan. Media ini dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat memfasilitasi proses pembelajaran kewarganegaraan pada anak dengan lebih efektif.

METODE

Metode penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan yang ada. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian pengembangan yaitu menggunakan suatu model pengembangan. Menurut Sugiyono (2020:418) Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa model pengembangan menjadi dasar untuk melakukan pengembangan suatu produk tertentu.

Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk komik sebagai media pembelajaran mengacu pada desain model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, Development, Implementation, Evaluation*) peneliti memodifikasi alur pengembangan ADDIE sebagaimana yang memodifikasi dari Solekah (2017 : 50) yaitu langkah awal yang dilakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam menyusun media untuk merumuskan model, tujuan, dan kegiatan yang terdapat pada Media.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi lapangan ini dilakukan untuk mencari informasi dan mengumoualkan permasalahan,serta menemukan Solusi dari permasalahan yang terjadi.Yang dilakukan dalam studi pendahuluan ini adalah dengan melakukan analisis. Berikut adalah dokumentasi yang di peroleh peneliti yaitu sebagai berikut

- a. Deskripsi Hasil Wawancara Berdasarkan dokumentasi wawancara yang dilakukan, dapat diketahui bahwa interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa sangatlah kurang. Hal tersebut tidak adanya media perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan konsep materi. Dalam proses pembelajaran guru hanya menerangkan materi mengenai nilai-nilai pancasila melalui LKS(Lembar Kerja Siswa) dan dijelaskan secara lisan serta meminta siswa mengerjakan soal tanpa diberikan penguatan melalui media. Dengan pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan penyerapan informasi dan pemahan yang diperoleh siswa tentang nilai-nilai Pancasila sangatlah kurang serta dalam proses pembelajaran siswa lebih cenderung ramai karena merasa bosan. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan penelitian ditulis hanya berisi data yang diperoleh dalam penelitian atau observasi lapangan melakukan pengembangan media pembelajaran e-komik yang mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran mengenai nilai-nilai pancasila.
- b. Deskripsi Hasil Ulangan Harian PPKn Kelas V Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi yang terkandung dalam nilai-nilai pancasila dilihat dari dokumentasi hasil ulangan harian yang diraih oleh siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri. Dalam dokumentasi ulangan harian yang didapat terlihat dari 29 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 19 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan rata-rata nilai 66. Berikut hasil ulangan harian siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri.

Hal ini dapat di lihat dari Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi yang terkandung dalam nilai-nilai pancasila dilihat dari dokumentasi hasil ulangan harian yang diraih oleh siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri. Dalam dokumentasi ulangan harian yang didapat terlihat dari 29 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 19 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan rata-rata nilai 66. Berikut hasil ulangan harian siswa kelas V SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri nilai yang di peroleh siswa dalam mengerjakan soal yang di berikan oleh guru. Pada tabel 1 terdapat ulangan harian yang di peroleh siswa sebelum menggunakan media e-komik. Pada tabel 2 terdapat nilai *posttest* yang di dapat dari siswa sesudah menggunakan media.



Tabel 1. Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas V

| No | Nama Siswa | Nilai |
|----|------------------|-----------|
| 1 | AN | 60 |
| 2 | AEF | 52 |
| 3 | ARH | 62 |
| 4 | ARD | 72 |
| 5 | ARA | 80 |
| 6 | ATWA | 92 |
| 7 | APA | 76 |
| 8 | AN | 74 |
| 9 | APP | 64 |
| 10 | AJA | 80 |
| 11 | BYR | 54 |
| 12 | DA | 56 |
| 13 | DY | 50 |
| 14 | FAM | 58 |
| 15 | HM | 56 |
| 16 | IP | 52 |
| 17 | IAS | 5 |
| 18 | JNM | 52 |
| 19 | JAGW | 56 |
| 20 | JYPS | 88 |
| 21 | KSB | 82 |
| 22 | MZAS | 78 |
| 23 | MI | 80 |
| 24 | MRN | 82 |
| 25 | NMP | 80 |
| 26 | NS | 56 |
| 27 | SAN | 58 |
| 28 | UN | 60 |
| 29 | VAD | 60 |
| | Rata-rata | 66 |

Tabel 2. Hasil nilai *posttest* (setelah menggunakan media)

| No | Nama Siswa | Nilai |
|----|------------|-------|
| 1 | AN | 78 |
| 2 | AEF | 88 |
| 3 | ARH | 82 |
| 4 | ARD | 80 |
| 5 | ARA | 80 |
| 6 | ATWA | 60 |
| 7 | APA | 80 |
| 8 | AN | 88 |
| 9 | APP | 94 |
| 10 | AJA | 77 |
| 11 | BYR | 88 |
| 12 | DA | 94 |
| 13 | DY | 77 |
| 14 | FAM | 72 |
| 15 | HM | 83 |
| 16 | IP | 75 |
| 17 | IAS | 83 |
| 18 | JNM | 66 |
| 19 | JAGW | 83 |
| 20 | JYPS | 83 |
| 21 | KSB | 88 |
| 22 | MZAS | 77 |
| 23 | MI | 77 |



| | | |
|----|------------------|-----------|
| 24 | MRN | 83 |
| 25 | NMP | 72 |
| 26 | NS | 88 |
| 27 | SAN | 77 |
| 28 | UN | 88 |
| 29 | VAD | 77 |
| | Rata-rata | 80 |

A. Definisi Media Komik

Definisi komik menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011) bahwa komik adalah salah satu bentuk kartun yang menyajikan cerita secara berurutan yang berkaitan erat dengan gambar dan memberikan hiburan kepada pembaca. Febridani (2009) menjelaskan bahwa survei peran seni komik di Indonesia menjadi media komunikatif dalam dunia pendidikan terhitung bahwa 65% responden pada usia remaja berpendapat bahwa komik bukan hanya sekedar bacaan untuk anak-anak tetapi mampu memberikan pengetahuan dan dapat menjadi hiburan untuk menghilangkan stres. Terdapat jenis komik yang secara umum diketahui masyarakat, komik cetak dan komik digital. Komik digital dan komik cetak mendapatkan penilaian berbeda dalam segi bentuk dan jenis dari komik itu sendiri, dimana komik digital memiliki bentuk dari komik cetak kemudian diubah dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca oleh perangkat elektronik. Sedangkan komik cetak memiliki ciri dan bentuk yang konkret atau nyata dan disimpan dalam bentuk fisik untuk menjadi koleksi. Diantara kedua jenis komik di atas, komik digital memiliki keunggulan dibanding dengan komik cetak, antara lain mudah diakses, tahan lama, lebih murah, lebih dinamis, dapat bersifat interaktif, dan tampilan setiap seri bervariasi.

Komik pembelajaran dalam teknologi pendidikan sangat penting, dapat di jelaskan bahwa media ini memiliki beberapa faktor 16 memiliki sifat yang edukatif dalam menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas dan komunikatif. Komik adalah salah satu kartun yang menceritakan tentang dan memerankan suatu cerita secara berurutan, dihubungkan oleh gambar dan dimaksudkan untuk menghibur pembaca. Sudjana menjelaskan bahwa penggunaan dalam media komik yang efektif terdapat pada proses pembelajaran karena guru diharuskan melibatkan unsur motivasi dan potensi komik yang dikombinasikan dengan metode pengajaran, sehingga dapat menjadi bahan pembelajaran. Berikut di bawah ini adalah barcode hasil media e-komik yang di gunakan dalam pembelajaran PPKn nilai-nilai pancasila.



Gambar 1. Desain akhir media e-komik

Keefektifan penggunaan media komik di dukung dengan beberapa faktor antara lain.

- a. Antusias yang baik dari siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media e-komik yang telah di kembangkan
- b. Gambar dan warna yang di gunakan menarik membuat siswa merasa senang dengan adanya media e-komik sehingga lebih mudah untuk memahami materi nilai-nilai pancasila dalam pembelajaran.

Dapat dilihat dari hasil post test siswa. Dari hasil post test di peroleh nilai rata-rata siswa adalah 80%. Hasil tersebut meningkat dari perolehan nilai ulangan harian yang memperoleh nilai rata-rata 66%. Dari hasil tersebut dapat di ketahui bahwa media e-komik sangat efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila kelas 5..

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang di dapatkan oleh peneliti, Media E-Komik Materi Nilai-nilai Pancasila telah teruji keefektifannya sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PPKn. Adanya media E-Komik dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan membuat suasana belajar menyenangkan serta dapat dijadikan referensi pada dunia pendidikan baik pemilihan media maupun pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran. berisikan jawaban atas rumusan masalah /menerangkan ketercapaian tujuan penelitian. Bagian ini dituliskan dalam bentuk deskriptif dan tidak mengandung angka.



DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ali, Ibrahim Gufran, dkk. 2017. *Peta Jalan: Gerakan Literasi Nasional*. Tim GLN Kemendikbud
- Anzalina, G. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Flip Book pada Mata Pelajaran Dasar Proses Pengolahan Hasil Pertanian SMKN 2 Cilaku Cianjur*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Ashar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Cangara, H. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013),
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Darsono, D., Yohanie, D.D., & Jannah, N.R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Aplikasi pada Pembelajaran Matematika Siswa SMK PGRI 4 Kediri. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Febridani (2009). *Proposal Pengembangan Yovanka Lumbantobing*.
- Faizah, D.U., dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fatimah, S. Kurniawan, A.M. (2023). Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Bimbingan Konseling Siswa MI. *Jurnal Al Nidzom*, 2(6), 1-8.
- Fitria, A. D. (2017). *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X SMAN 1 Pitu Riase Kab. Sidenreng Rappang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Bahas*, 20(03).
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar



- Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77-81.
- Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Henggang Bara Saputro, Soeharto, Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, *Jurnal Edukasia Vol.3 No.1* , 2015
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2013, hlm. 7-8.
- Indaryati, Jailani, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, Yogyakarta: *Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1* , 2015.
- Iriantara, Yosol. 2009. *Literasi Media : Apa, Mengapa, Bagaiman*. Bandung 113 Simbiosis Rekatama Media.
- Khairina, A.(2018). *Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi pada Siswa-Siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)*. Universitas Lampung.
- Livie dan Lentz (2017). *Teknologi dan komunikasi sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam efektif*.
- McLaren, P., & Jandrić, P. (2017). From liberation to salvation: Revolutionary critical pedagogy meets liberation theology. *Policy Futures in Education*, 15(5), 620-652.
- Muhammad Irham, et. all., *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 19.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group
- Nettles, M. T., Scatton, L. H., Steinberg, J. H., & Tyler, L. L. (2011). Performance and passing rate differences of African American and white prospective teachers on Praxis™ examinations: a joint project of the National Education Association (NEA) and Educational Testing Service (ETS). *ETS Research Report Series*, 2011(1), i-82.
- No, U. U. (20). Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Nugraheni, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1)



- Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Romdhoni, Ali. (2013) Al-Qur'an dan Literasi. Gombong: Linus.
- Rosmita, R., Suratno, S., & Nasori, A. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020)* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Rusman, 2020. Model-Model Pembelajaran. Edisi Kedua. Jakarta : PT Raja Grafinda Persada
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta : Radja Grapindo Persada.
- Sa'diah, N.K, Yuwinanto, P.H. (2023). Hubungan Perilaku Membaca *Reading for Pleasure* dan Tingkat Empati di Kalangan Pembaca Komik Fiksi Digital Line Webtoon. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 14(1), pp 18-38.
- Solekah (2017) pengembangan bahan ajar berbasis addie *Penelitian Research and development* (R&D) dengan penerapan model ADDIE
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (28th ed). ALFABETA, CV Jl. Gegerkalong Hilir No.84 Bandung.
- Trisiana, A., & Wartoyo,W. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui ADDIE model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Pkn Progresif*, 11(1).
- Wahid, A. H., & Chusnul Muali, D. (2018). Media dan Motivasi Belajar; Kritik Eksplanasi Konstruktif dalam Implementasi Strategi Pembelajaran. *An-Nuha Vol*, 5(1), 1-21.
- Zunaidah, N.F., & Amin, M., (2016). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Bioteknologi berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19-30.