

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Mengenal Nilai-Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas V di SDN 03 Tiumang

Wiwik Okta Susilawati¹, Anggrayni,², Rusdi Indra Hasibuan,³, Jatunina Putri⁴

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia

Correspondence Email : melisaanggrayni81@gmail.com jatunina212@gmail.com,

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar siswa mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 03 Tumang. Peneliti menggunakan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva. Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D), PLOMP, memiliki 3 tahapan yaitu penelitian pendahuluan (preliminary researt), tahap pengembangan prototipe (prototyping phase), dah tahap penelitian (assessment phase). Jenis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. 1). Validasi media pembelajaran komik ini dinilai oleh 6 validator. Dimana aspek yang dinilai adalah validasi soal dengan nilai 78% kategori valid, validasi soal oleh walikelas dengan nilai 79%, validasi Bahasa dengan nilai 95%, validasi modul ajar dengan nilai 77,5%, validasi materi 89,28%, dan validasi media 95,45%. Pratikalitas dinilai oleh wali kelas V dan veserta didik, 2). Efektifitas dinilai dari hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik, Pancasila, Sekolah Dasar

Abstract: *This study aims to develop a learning media to raise the enthusiasm of students in Pancasila Education subjects, grade V of SDN 03 Tumang. The researcher used comic learning media using the Canva application. The researcher used the type of Research and Development (R&D) development research, PLOMP, which has 3 stages, namely preliminary research, prototype development phase, and assessment phase. The types of data used are qualitative and quantitative data. 1). The validation of this comic learning media was assessed by 6 validators. Where the aspects assessed were question validation with a value of 78% in the valid category, question validation by the homeroom teacher with a value of 79%, language validation with a value of 95%, teaching module validation with a value of 77.5%, material validation 89.28%, and media validation 95.45%. Practicality was assessed by the homeroom teacher and students, 2). Effectiveness was assessed from student learning outcomes.*

Keywords : Development, Learning Media, Comics, Pancasila, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia serta tidak hanya mengembangkan kecerdasan tetapi juga meningkatkan nilai karakter moral siswa dan menunjukkan kecerdasan dalam kehidupan sosia.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan program pendidikan yang dirancang untuk membimbing proses pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, atau institusi pendidikan lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada 4 desember 2023 di SD N 03 Tiumang yang dilaksanakan di kelas V pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan oleh guru atau Tenaga pendidikan saat ini memanfaatkan media yang ada dengan sebaik-baiknya untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Akibatnya pembelajaran lebih monoton dan terkesan membosankan, sehingga siswa sering mengantuk, dan tidak fokus serta mengalami penurunan hasil belajar. Selain itu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila ini siswa sering mengalami kesalahan mengenal nilai-nilai Pancasila dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan mengenal Bhineka Tunggal Ika. Sehingga terkadang siswa merasa kesulitan dalam mengenal dan memahami makna dalam pembelajaran pendidikan pancasila sekolah dasar.

Melalui permasalahan diatas bahwanya diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan hasil belajar siswa juga bisa ditingkatkan. Melalui permasalahan itu maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Pengembangan media pembelajaran Komik Materi Mengenal Nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika untuk Siswa Kelas V di SDN 03 Tiumang”**. Maka, melalui judul tersebut penulis pun ingin melakukan suatu pengembangan

dalam proses pembelajaran siswa agar minat belajar siswa meningkat terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mengenal nilai-nilai Pancasila dan bhineka Tunggal ika bisa lebih baik kedepannya.

LANDASAN TEORI

Associantion Of Education Comunacation Technology (AECT) memberikan defenisi bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Sedangkan menurut (Ibrahim,2023) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefenisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima. Sejalan dengan pendapat diatas, menurut (Soedarso, 2019) media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan untuk menentukan hasil belajar. Akan tetapi, bukan semata-mata media itu saja yang dapat menentukan hasil belajar karena ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keefektivitas media tersebut (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian, dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut, mampu disampaikan media pembelaran tentu akan memberikan hasil yang maksimal, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam proposal skripsi ini yaitu pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya yaitu *research and develompment* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektivitasan produk yang di uji dapat di pertanggung jawabkan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model Plomp yang dikembangkan oleh Tjreed Plomp (Plomp & Nieveen, 2013) didalam jurnal (Ardila et al., 2021). Pada. Model ini digunakan karena langkah-langkah pengembangannya lebih sederhana dan mudah dipahami. Berdasarkan model pengembangan Plomp meliputi tiga tahapan yaitu penelitian pendahuluan (*preliminary research*), tahap pengembangan prototipe (*prototyping phase*) dan tahap penilaian (*assessment phase*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Preliminary Research atau Analisis Pendahuluan** merupakan tahap analisis kebutuhan dan konteks, mengkaji literatur, mengembangkan kerangka konsep atau teori untuk penelitian *Preliminary research* memiliki empat tahapan utama, yaitu; a). Analisis kebutuhan guru dan peserta, b). Analisis karakteristik peserta didik. c). Analisis materi, d). Analisis teknologi.
2. **Prototyping Phase atau Pembuatan Prototipe** merupakan tahap desain iteratif yang terdiri dari iterasi, masing-masing menjadi mikrosiklus penelitian dengan evaluasi formatif sebagai kegiatan penelitian yang paling penting. Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan interven Pada tahap pembentukan prototipe produk yang berupa komik dirancang dengan evaluasi formatif yang terdiri dari empat tahapan yaitu: evaluasi diri sendiri (*self evaluation*); penilaian ahli (*expert review*); uji satu-satu (*one to one*); uji kelompok kecil (*small group*); dan uji lapangan (*field test*).

3. **Assessment Phase atau Fase Penilaian** merupakan evaluasi sumatif untuk menyimpulkan apakah solusi atau intervensi memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan pendidik di kelas V SDN 03 Tiumang proses pembelajaran berlangsung dikelas, pendidik belum menggunakan media pembelajaran berupa komik. Media yang digunakan hanya memanfaatkan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar kelas. Terkadang benda-benda yang ada tidak sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah produk yaitu media pembelajaran yang berupa komik.

Hasil analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik di kelas V SDN 03 Tiumang sumber belajar yang digunakan pada saat pembelajaran hanya buku, namun belum mampu membantu peserta didik dalam memahami materi. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran menarik yang menggunakan metode belajar sambil bercerita atau ceramah.

Hasil analisis Karakteristik Peserta Didik. Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik mengenai karakteristik peserta didik, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta didik mudah bergaul dengan teman sebaya dan berinteraksi menggunakan bahasa daerah, untuk proses pembelajaran peserta didik menggunakan bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran masih kurang maksimal jika hanya menggunakan bahan ajar. Peserta didik lebih suka belajar menggunakan gambar dan permainan karena peserta didik lebih cenderung suka belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil analisis pada tahap penelitian pendahuluan, maka dilakukan perancangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila. Produk yang dihasilkan. Media pembelajaran komik yang dirancang ini sesuai dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan kurikulum merdeka untuk kelas V SD. Media pembelajaran komik dirancang dilengkapi dengan menu ATP dan TP, menu petunjuk penggunaan, menu materi, dan profil pengembang.

Evaluasi Formatif, Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kualitas dari pengembangan media pembelajaran komik menggunakan canva pada materi mengenal nilai-nilai Pancasila dan bhineka Tunggal ika kelas V. Evaluasi formatif dilakukan melalui lima tahapan yaitu: Self Evaluation (Evaluasi sendiri).

Tahapan self evaluation merupakan bentuk evaluasi yang dilakukan peneliti sendiri terhadap produk media pembelajaran komik menggunakan canva pada materi mengenal nilai-nilai Pancasila dan bhineka Tunggal ika di kelas V. Peneliti mencermati kembali produk yang dihasilkan dari segala macam aspek mulai dari aspek bahasa, materi, dan media. Hasil self evaluation digunakan kembali untuk merevisi produk. Adapun hasil penilaian evaluasi sendiri dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Self Evaluation

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1	Penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami peserta didi	3
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan KBBI	4
3	Kesesuaian materi dengan CP, ATP dan TP	3
4	Materi yang ada membantu pemahaman peserta didik	4
5	Tampilan yang menarik	4
6	Kemudahan penggunaan media	4
Jumlah		22
Rata-rata		91,66%

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian evaluasi sendiri (self evaluation) memperoleh hasil 91,66% tanpa revisi. Sehingga produk media pembelajaran komik menggunakan canva pada materi mengenal nilai-nilai pancasila di kelas V SDN 03 Tiumang dapat dilanjutkan ketahap tinjauan pakar/ahli.

Expert Review (Tinjauan Ahli), Expert Review merupakan penilaian formatif yang dilakukan oleh para ahli. Tahap expert review ini, peneliti mengumpulkan data validasi produk

mulai dari ahli media, materi, ahli bahasa, ahli soal efektivitas ahli modul ajar. Berikut nama-nama validator instrument validasi sebagai berikut:

Tabel 2. Nama validator instrument validasi

No	Nama validator	Keterangan
1.	Dwi Novri Asrama, M.Pd	Validasi soal
2.	Rina Airin, S.Pd	Validasi soal
3.	Rendi Marlianda, M.Pd	Validasi Bahasa
4.	Yulia Darniyanti, M.Pd	Validasi materi
5.	Ahmad Ilham Asmariyadi MA, M.Pd	Validasi media
6.	Riyadi Saputra, M.Pd	Validasi modul

Berdasarkan tabel2 merupakan nama-nama validator instrument validasi. Berikut dapat kita lihat hasil validitas yang telah dilakukan oleh validator:

Hasil Uji Validitas

Penyajian data validitas pada pengembangan komik pembelajaran fase C berguna untuk mengetahui kelayakan atau ketepatan komik pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 3. Data Validitas Komik Pembelajaran

No	Validator	Aspek yang dinilai	Penilaian	kategori	Keterangan
1.	Dwi Novri Asrama, M.Pd	Soal	78%	Valid	Dosen FKIP UNDHARI
2.	Rina Airin, S.Pd	Soal	79%	Valid	Guru SDN 03 Tiumang
3.	Rendi Marlianda, M.Pd	Bahasa	95%	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
4.	Riyadi saputra, M. Pd	Modul Ajar	77,5%	Valid	Dosen FKIP UNDHARI
5.	Yulia Darniyanti, M.Pd	Materi	89,28%	Sangat valid	Dosen FKIP UNDHARI
6.	Ahmad Ilham Asmariyadi MA, M.Pd	Media	95,45%	Sangat valid	Dosen FKIP UNDHARI

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator bapak Dwi Novri Asrama, M.Pd dengan hasil 78% yang dikategorikan valid, validator ibu Rina Airin, S.Pd dengan hasil 79% yang dikategorikan valid, validator bapak Rendi Marlianda, M.Pd dengan hasil 95% yang dikategorikan sangat valid, validator bapak Riyadi Saputra, M.Pd dengan hasil 77,5% yang dikategorikan valid, validator ibu Yulia Darniyanti, M.Pd dengan hasil 89,28% yang dikategorikan sangat valid, dan validator bapak Ahmad Ilham Asmariyadi MA, M.Pd dengan hasil 95,45% yang dikategorikan sangat valid.

Revisi Produk Produk ini diuji coba kan direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator sebelum dicobakan. Berikut ini adalah nama validator serta sarannya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Nama Serta Saran Dan Masukan Dari Validator

No	Validator	Masukan dan Saran
1.	Dwi Novri Asrama, M.Pd	Soal harus dialokasikan dengan waktu.
2.	Rina Airin, S.Pd	Sertakan kisi-kisi soal
3.	Rendi Marlianda, M.Pd	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan tingkat emosional peserta didik.
4.	Riyadi Saputra, M. Pd	Lengkapi asesmen sikap
5.	Yulia Darniyanti, M.Pd	Menyesuaikan dengan CP dan ATP
6.	Ahmad Ilham Asmariyadi MA, M.Pd	Memberikan penomoran pada setiap balon kata

Hasil uji coba *One to One Evaluation* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Coba One To One Evaluation

No	Nama	Butir pernyataan										Jumlah	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	MLS	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5%
2	FTR	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	97,5%
3	PRB	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100%
Jumlah											118		
Rata-Rata												98%	

(Sumber: Data respon peserta didik One to One Evaluation)

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa uji coba One to one evaluation yang dilakukan kepada MLS memperoleh hasil sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis, FTR memperoleh hasil sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis dan PRB memperoleh hasil sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Tahap uji coba One to one evaluation mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik, sehingga dapat digunakan oleh peserta didik kelas V SDN 03 Tiumang sebagai media pembelajaran interaktif Assesment Phase (Tahap Penilaian), Berikut ini adalah hasil penilaian ranah pengetahuan dalam uji soal efektivitas dikelas V/B:

Tabel 6. Hasil penilaian ranah pengetahuan

Kategori	Kelas A		Kelas B	
	Jumlah Peserta didik	Persentase	Jumlah Peserta didik	Persentase
Tuntas	8	40%	15	88,23%
Tidak Tuntas	12	60%	2	11,76%

Berdasarkan tabel 6, hasil penilaian pengetahuan peserta didik di kelas V/B lebih tinggi dari hasil penilaian pengetahuan peserta didik di kelas V/A. 60% peserta didik kelas V/A tidak tuntas, sedangkan pada kelas V/B, hanya 2 orang peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 11 %. 94,11% peserta didik di kelas V/B tuntas, sedangkan hanya 40% peserta didik di kelas V/A yang tuntas. Hal ini menunjukkan, ada perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilaksanakan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Mengenal Nilai-Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika Untuk Siswa Kelas V Di SDN 03 Tiumang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan Media Ajar Komik ini telah menghasilkan produk Komik materi Mengenal Nilai-Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika Untuk Siswa Kelas V Di SDN 03 Tiumang. Validitas Media Pembelajaran Komik yang telah dilaksanakan oleh ketiga validator memperoleh nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat valid. Sehingga Media Ajar Komik telah dikatakan valid untuk digunakan. Praktikalitas Media Pembelajaran yang telah dinilai dari angket respon pendidik memperoleh nilai dengan kategori sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardila, A., Marzal, J., & Siburian, J. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Trigonometri Model Flipped Classroom untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(November).
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya SastrSoedarso, Nick. “Komik: Karya Sastra Bergambar.” *Humaniora* 6, no. 4 (2015): 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378.a> Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.
- Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Yustika, S. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7976-7987.
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2), 188–199.
- Winata, A. S., Iriansyah, H. S., & ... (2020). Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat. ... *Kusuma Negara II*, Winata, A., 458–467.