

PENGEMBANGAN KOMIK PADA MATERI MEMBANGUN JATI DIRI DALAM KEBHINEKAAN UNTUK SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM SEPANJANG

Ahmad Fiqhan Zidni

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Taybiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
ahmadfqhanzidni@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop products in the form of comics on materials to build identity in diversity. This type of research is research and development (R&D). The data analysis technique in this study is based on the analysis of comic validation, product attractiveness, and student learning outcomes. The validity of the product by media expert validators received a percentage value of 93.75% with a very valid category. From the material expert validators, a percentage score of 93.75% was obtained, which shows that the product is very suitable to be used as a learning medium. The results of the product's attractiveness showed a score of 97% with a very attractive category. The results of student learning tests showed an improvement. As evidenced by the tests that have been done by students, it produces an average pre-test score of 68.7 and a post-test score of 88.5. The Normality Gain (*N-Gain*) test score resulted in an average score of 0.6 in the medium category. This score can be said to be an increase in the student learning outcome test.

Keywords: Comics, Learning Media, Building Identity in Diversity.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa komik pada materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Teknik analisis data pada penelitian kali ini berdasarkan analisis validasi komik, kemenarikan produk, dan hasil belajar siswa. Validitas produk oleh validator ahli media mendapatkan nilai presentase 93,75% dengan kategori sangat valid. Dari validator ahli materi mendapatkan nilai presentase 93,75%, hal ini menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil kemenarikan produk menunjukkan nilai 97% dengan kategori sangat menarik. Hasil tes belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan. Dibuktikan dengan tes yang sudah dikerjakan oleh siswa, menghasilkan nilai rata-rata pre-test 68,7 dan nilai post-test 88,5. Nilai uji Normalitas Gain (*N-Gain*) menghasilkan skor rata-rata 0,6 masuk dalam kategori sedang. nilai tersebut dapat dikatakan adanya peningkatan dari tes hasil belajar siswa.

Kata-Kata Kunci: Komik, Media Pembelajaran, Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan.

PENDAHULUAN

Pendidikan pancasila di sekolah dasar merupakan pelajaran yang menekankan keseimbangan sikap perilaku dan pengetahuan karena bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan kebangsaan serta menerapkan sikap kewarganegaraan dan moral (Dewi, 2022). Upaya ini ditujukan agar siswa tertanam karakter yang sesuai dengan pancasila dan memiliki

wawasan dalam pendidikan pancasila. Tujuan dari pendidikan pancasila sebagai pertumbuhan karakter peserta didik menjadikan siswa yang memiliki pengetahuan, sikap, keterampilan dalam kebangsaan (Ulhaq, 2020). Materi yang diangkat dalam penelitian ini yaitu Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan, ada dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Tujuan dari pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami arti kebhinekaan dan dapat mengenali berdasarkan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai dengan sosial dan budaya. Selain itu siswa mampu menghargai perbedaan warga negara di lingkungan sekitar, baik fisik maupun non-fisik.

Menurut hasil observasi pertama dan kedua, guru membutuhkan media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang. Media pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi minat, motivasi, dan hasil belajar siswa (Gunawan et al., 2018). Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam pembelajaran sehingga pelajaran yang di sampaikan menjadi jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti meyakini media pembelajaran yang cocok untuk permasalahan diatas yaitu media komik.

Komik terdiri dari kombinasi gambar dan kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan (Soedarso, 2015). Sebagian besar teks komik terdiri dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata kata atau lambang verbal (Sawitri, 2022). Media komik yang akan dikembangkan berupa komik visual, menjadikan peserta didik dapat membayangkan fenomena yang dipelajari, dan guru tidak kesulitan dalam menyampaikan apa yang hendak disampaikan (Mayasari et al., 2021). Oleh karena itu, media berbasis visual menjadi keunggulan dari media pembelajaran visual. Selain itu juga memiliki banyak fungsi penting jika digunakan dengan benar dan sesuai dengan pembelajaran.

penelitian terdahulu, mengemukakan pengembangan komik sebagai media pembelajaran berdampak positif dan signifikan terhadap keinginan siswa untuk belajar (Budiarti & Haryanto, 2016). Penelitian lain mengemukakan bahwa Pengembangan media komik pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Winata et al., 2020). Penelitian lain menyampaikan penggunaan komik dapat mendorong siswa untuk belajar. sehingga kesan kurang baik dalam pembelajaran akan berubah menjadi pelajaran yang menyenangkan (Mazida, 2015). Pengembangan media komik ini akan difokuskan pada materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan. Fokus penelitian ini yaitu terdapat pada proses pengembangan produk, uji coba validitas produk, uji coba kemenarikan produk, dan hasil belajar siswa.

KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien. Selama proses pembelajaran, akan ada komunikasi antara guru dan siswa. Proses ini akan efektif jika guru menyampaikan materi dengan baik kepada siswa untuk memperbaiki proses komunikasi antara guru dan siswa maka di butuhkan media. Media pembelajaran didefinisikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa. Ini memungkinkan proses belajar yang direncanakan, terarah, dan terkendali (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga diartikan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Moto, 2019).

Media pembelajaran visual adalah suatu media yang digunakan melalui indera penglihatan berupa gambar, komik, poster, majalah, miniatur, alat peraga dan sebagainya (Yonathan et al., 2021). Media vsiual banyak manfaat dalam muwujudkan gambaran yang abstrak menjadi nyata dan

menerjemahan ide-ide yang abstrak ke dalam suatu bentuk yang relistis walaupun menggunakan biaya yang relatif mahal tetapi dibutuhkan kreativitas untuk merancang dan mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual dalam proses pembelajaran yaitu fungsi Atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif, Fungsi kompensatoris.

Komik

Kata "*comic*" berasal dari bahasa Inggris dan berarti "cerita gembira". Komik adalah jenis media komunikasi visual yang tidak hanya dapat menyampaikan informasi tetapi juga membuatnya mudah dipahami oleh pembaca (Mahendra et al., 2021). Komik diartikan sebagai jenis kartun yang menghibur pembaca dengan mengungkapkan karakter dan mengatur cerita dalam urutan yang erat terhubung dengan gambar (Puspananda, 2022). Sebuah ide yang dapat mengkomunikasikan informasi melalui gambar dan lambang lain yang berdekatan dalam urutan tertentu, juga disebut dengan komik (Waluyanto, 2005). Komik adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan penjelasan kepada siswa mereka. Komik berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran. Komik akan menjadi media pembelajaran yang mudah dimengerti dan daya tarik tersendiri dengan menggabungkan gambar dan tulisan.

Komik dibagi menjadi dua kategori berdasarkan tujuan yang dilakukannya: komik komersial dan komik pendidikan. Karena bersifat individu dan menyediakan humor, dibalut menggunakan bahasa percakapan dan pasaran, komik komersial jauh lebih banyak dijual. Sementara komik pendidikan biasanya berisi informasi. Komik pendidikan didefinisikan sebagai komik yang menggambarkan suatu cerita dengan kata-kata dan gambar yang disusun secara koheren untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Mahendra, 2021). komik terdiri dari tiga kategori: komik bersambung, atau lebih dikenal sebagai komik strip, dan komik buku, atau lebih dikenal sebagai komik buku. Komik tidak hanya tersedia dalam buku dan strip, tetapi juga sebagai novel grafis. Komik strip bersambung adalah salah satu jenis komik strip, yang banyak ditemukan di internet dan surat kabar. Komik strip bersambung membuat pembaca penasaran dan membawa mereka ke cerita berikutnya. Kedua, ada komik buku, juga dikenal sebagai komik buku. Komik jenis ini diterbitkan dalam bentuk buku, tidak seperti komik strip. Buku komik adalah salah satu jenis literatur fiksi, tidak ada kisah nyata di dalam buku ini, cerita didalamnya itu adalah cerita fiksi.

Komik memiliki beberapa keuntungan sebagai media, termasuk membantu siswa memahami konsep atau rumusan yang abstrak, meningkatkan pembendaharaan kata-kata pembaca, dan dapat menumbuhkan minat baca anak dalam bidang studi yang berbeda. Setiap cerita komedi berfokus pada kebaikan atau studi lain (Laksana, 2015). Kekurangan dari komik apabila dijadikan sebagai media yaitu kebanyakan guru masih belum bisa menguasai strategi belajar dalam menggunakan media komik, karena guru adalah sebagai fasilitator yang bertanggung jawab mengenai permasalahan belajar peserta didik. Proses Pembuatan media komik memerlukan waktu yang cukup lama, karena perlu dilakukan perencanaan terlebih dahulu, sehingga akan menyita banyak waktu bagi guru yang akan membuat dan memakai media ini. Media komik juga mudah mengalami kerusakan karena bahan yang digunakan dari kertas (Rahmawati, 2018).

Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD/MI

Dalam pendidikan pancasila, beberapa elemen dipelajari. Ini termasuk Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhineka Tunggal Ika, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar negara republik Indonesia tahun 1945. Diharapkan peserta didik dapat memahami semua aspek pelajaran, termasuk pengetahuan, sikap, dan nilai keterampilan. Pendidikan Pancasila menanamkan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada nilai-nilai pancasila (Ibda, 2012). Penerapan nilai-nilai pancasila di sekolah memiliki tujuan untuk membentuk karakter siswa menjadi manusia yang

berkelakuan baik dan berbudi perkerti. Pancasila juga mengandung nilai sebab akibat dalam penerapan nilai-nilainya (Nurgiansyah, 2021).

Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan adalah materi yang erat kaitannya dengan kehidupan berbangsa dan bernegara seseorang sebagai individu maupun warga masyarakat di lingkungannya. Materi ini adalah bagian dari pelajaran pendidikan pancasila. Kompetensi pembelajaran yang harus siswa capai diakhir atau capaian pembelajaran pada materi ini yaitu siswa mampu membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaanya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Adapun tujuan pembelajaran setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu: mengenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar, menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkunganya, memahami contoh sikap dan perilaku yang menghargai keragaman budaya, menyampaikan contoh sikap dan perilaku menjaga dan merusak kebhinekaan.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa komik. Pengembangan media komik ini dikembangkan melalui serangkaian proses agar menjadikan media yang layak digunakan. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model Dick and Carrey (1996). Model ini terdiri dari sepuluh langkah: 1) analisis kebutuhan dan tujuan, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis pebelajar (siswa) dan konteks, 4) menentukan tujuan performansi atau unjuk kerja, 5) mengembangkan instrumen atau alat, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) melakukan revisi, dan 10) melakukan evaluasi sumatif (Dick & Carey, 1996). Namun, peneliti hanya menggunakan delapan langkah saja, dalam kondisi tertentu, pengembang cukup sampai pada langkah ke delapan, karena rancangan, proses, program dan produk sudah dianggap selesai (Punaji, 2013). Adapun delapan langkah tersebut adalah: 1) analisis kebutuhan dan tujuan, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis pebelajar (siswa) dan konteks, 4) menentukan tujuan performansi atau unjuk kerja, 5) mengembangkan instrumen atau alat, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif.

Subjek uji ahli pada penelitian dan pengembangan ini yaitu Vanissa Aviana Melinda M, Pd. sebagai uji ahli media. Sedangkan ahli materi yaitu Nuril Nuzulia, M.Pd. I. dosen PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Semua ahli yang disebutkan adalah orang yang sudah ahli dibidangnya masing-masing. Sedangkan subjek uji coba adalah siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara terstruktur, *pre-test* dan *post-test*.

HASIL

1. Proses Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran Komik yang di uji cobakan pada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang. Materi yang dimasukan ke dalam media pembelajaran komik yaitu materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Media pembelajaran komik ini dikembangkan dengan menarik agar siswa tidak merasa bosan sehingga memberikan motivasi belajar kepada siswa. Cerita yang ada didalamnya juga dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga komik ini mudah dipahami.

Media komik visual yang dikembangkan sudah tervalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi sehingga dinyatakan layak digunakan. Ada beberapa komponen dalam media komik visual yang dikembangkan terbagi menjadi empat yaitu halaman cover, halaman pendahuluan, halaman inti, dan halaman penutup.

2. Hasil Uji Coba

Produk yang dikembangkan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang adalah media pembelajaran komik. Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrument uji validitas. Uji validitas produk dilakukan oleh seorang ahli yang mumpuni dibidangnya, terdapat dua validator yakni validator ahli produk atau media dan validator ahli materi. Dalam penelitian ini juga menggunakan angket respon siswa sebagai uji kemenarikan produk.

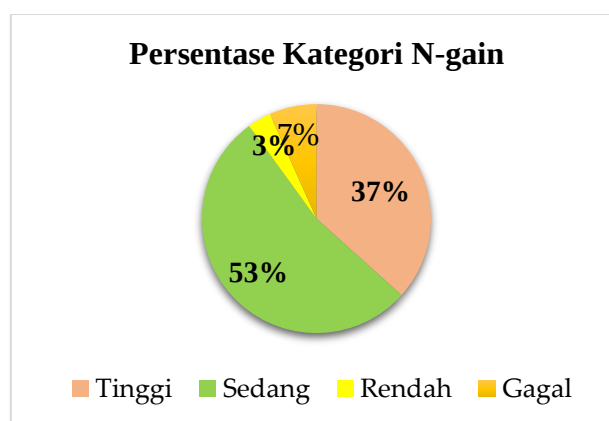
Hasil uji coba validasi produk dari perhitungan data menghasilkan nilai 93,75 %, nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Dari perhitungan data yang diperoleh menghasilkan nilai 93,75 %, nilai tersebut masuk kedalam kategori sangat valid, sehingga dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan.

Peneliti mengukur kemenarikan produk dengan memberikan angket respon siswa. Angket respon siswa berisikan 10 pernyataan yang nantinya akan di isi oleh siswa, diberikan kepada 30 siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang Dalam hal ini menggunakan skala *Guttman* dengan dua pilihan opsi “ya” atau “tidak” pada setiap pilihan pernyataan. Dari hasil angket respon siswa yang telah dihitung, menghasilkan nilai 97% dengan kategori sangat menarik. Maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa

Dalam penelitian ini, menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* untuk melihat hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Jumlah soal *pre-test* yaitu 15 butir dan soal *post-test* berjumlah 15 butir dengan bentuk soal pilihan ganda. Rumus yang digunakan dalam mengolah data pada hasil belajar siswa yaitu rumus *N-Gain*. Dari hasil belajar siswa yang menunjukkan adanya peningkatan, dengan perolehan skor rata rata 68,7 untuk *pre-test* dan perolehan skor rata rata 88,5 untuk *post-test*. Setelah mendapatkan hasil tersebut, peneliti melakukan uji Normalitas Gain (*N-Gain*) untuk menilai apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar siswa dengan uji *N-Gain*, yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Presentase Kategori *N-Gain*



Hasil uji coba *N-Gain* menunjukkan presentase kategori sedang 53%, kategori tinggi 37%, kategori rendah 3% dan kategori gagal 7%. Skor rata-rata *N-Gain* menunjukkan angka 0,6 sehingga menempatkannya dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengenai materi Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan mengalami peningkatan.

PEMBAHASAN

Pengembangan komik ini diciptakan untuk menjadi media pembelajaran materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang. Dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru ialah merancang, mengelola, dan melaksanakan pembelajaran (Wahid, 2018). Namun pada kenyataannya banyak sekali guru yang belum melaksanakan tugasnya dengan baik. Salah satu faktor penghambat tersebut adalah kemampuan guru itu sendiri dalam menunjang pelaksanaan tugasnya. Kemampuan yang dimaksud salah satunya penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi media pembelajaran (Amelia et al., 2023).

Dalam kasus ini, guru membutuhkan media pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi minat, motivasi, dan hasil belajar siswa (Gunawan et al., 2018). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar (Ekayani, 2017). Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik dengan kombinasi gambar dan kata sehingga memberikan kesan menarik terhadap pembaca. Materi yang diangkat dalam komik ini yaitu materi membangun jati diri dalam kebhinekaan, materi ini termuat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.

Keunggulan media komik ini yaitu dari segi bentuk media komik ini cukup praktis dibawa kemanapun, karena dari bentuknya yang menyerupai buku dengan ukuran yang telah disesuaikan membuat media komik visual ini mudah dibawa dan mudah dimasukkan dalam tas, dalam kata lain komik ini mudah disimpan. Dari segi isi, pemahaman materi kepada siswa diberikan secara tersirat dan tersurat, saat siswa membaca cerita dalam komik tidak sadar bahwa mereka juga sudah membaca materi yang dipelajari.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick and Carrrey (1996). Model pengembangan ini mempunyai sepuluh langkah. Namun, peneliti hanya menggunakan delapan langkah. Pada keperluan pengembangan ini biasanya peneliti hanya menggunakan sampai pada langkah evaluasi formatif, dimana rancangan, proses, atau program sudah dianggap selesai (Punaji, 2018). 1) analisis kebutuhan dan tujuan, 2) analisis pembelajaran, 3) analisis pembelajar (siswa) dan konteks, 4) menentukan tujuan performansi atau unjuk kerja, 5) mengembangkan instrumen atau alat, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif.

Uji coba dilakukan kepada validator untuk melihat seberapa valid produk yang sedang dikembangkan. Uji coba juga dilakukan kepada siswa untuk melihat kemenarikan produk. Setelah divalidasi dan dihitung, menghasilkan nilai presentase 93,75% dengan kategori sangat valid, dalam arti media yang dikembangkan berupa komik sangat layak digunakan. Hasil penilaian dari validator menunjukkan presentase di angka 93,75% masuk dalam kategori sangat valid. Dengan hasil ini, produk yang di kembangkan berupa komik visual sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas. Dalam mengukur seberapa menarik produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan angket respon yang di isi oleh siswa. Berdasarkan angket respon siswa yang telah di hitung oleh peneliti, menghasilkan nilai 97%, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Maka dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan berupa komik visual memiliki kemenarikan apabila dipakai dalam proses belajar mengajar.

Untuk menguji hasil belajar siswa peneliti menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Soal yang dikembangkan oleh peneliti berjumlah 15 butir dengan tipe soal *multiple choise* yang dibagikan kepada 30 siswa kelas IV A MI Mambaul Ulum Sepanjang. *Pre-test* dikerjakan siswa pada awal penelitian dan belum mendapatkan pengaruh dari media, sedangkan *post-test* dikerjakan siswa setelah mendapatkan pengaruh media yang dikembangkan berupa komik. Dari tes tersebut menghasilkan nilai rata-rata 68,7 untuk *pre-test* dan nilai rata-rata 88,5 untuk *post-test*. Penghitungan menggunakan uji nomalitas Gain (*N-Gain*) menunjukkan hasil dengan nilai rata-rata 0,6 masuk dalam kategori sedang, dengan presentasi

kategori sedang 53%, kategori tinggi 37%, kategori rendah 3%, dan kategori gagal 7%. Dilihat dari nilai tersebut dapat dikatakan adanya peningkatan dari tes hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian terhadap media pembelajaran komik visual pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran yang berbentuk komik dengan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan yang ada dalam pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.
2. Hasil uji coba dalam penelitian ini yaitu dari validasi dan uji coba kemenarikan produk. Validitas produk oleh validator ahli media mendapatkan nilai presentase 93,75% dengan kategori sangat valid, mendefinikan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak digunakan. Dari validator ahli materi juga mendapatkan nilai presentase 93,75%, hal ini menunjukkan bahwa produk sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil kemenarikan produk menunjukkan nilai 97% dengan kategori sangat menarik. Dari hasil tersebut, dapat diartikan bahwa media yang dikembangkan berupa komik sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan data kemenarikan produk menggunakan angket respon siswa.
3. Hasil tes belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan nilai. Dibuktikan dengan tes yang sudah dikerjakan oleh siswa, menghasilkan nilai rata-rata *pre-test* 68,7 dan nilai *post-test* 88,5. Begitu juga dengan nilai uji Normalitas Gain (*N-Gain*) menghasilkan skor rata-rata 0,6 masuk dalam kategori sedang. Dengan rincian presentase 53% kategori tinggi, 37% kategori sedang, 3% kategori rendah, dan 7% kategori gagal.

REFERENSI

- Amelia dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 02 (05). 3929. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Annisa Mayasari dkk. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik, *Jurnal Tahsinia* 2, 2(3). 173–79, <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Budiarti, Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV, *Jurnal Prima Edukasia*, 2(4).
- Dhiya Ulhaq. (2020). Pendidikan Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang Sekolah Dasar . *Jurnal Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*. 2
- Dian Ratna Puspananda. (2023). *Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif*. t.t.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*. 4th ed. New York, NY: Harper Collin
- Gustafson, K. and Branch, R. (1997) Revisioning Models of Instructional Development. *Educational Technology, Research and Development*, 45 (3), 73-89.
- Eka Rama Mahendra dkk. (2021) Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal education and development*, 1(9). 280.

- Ekayani. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*. 1(2). 2.
- Ester Reni Sawitri. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*, 23.
- Heru Dwi Waluyanto. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. 7, no. 1 (t.t.)
- Ibda. (2012) Pendidikan Moral Anak Melalui Pengajaran Bidang Studi PPKn dan Pendidikan Agama, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 12(2). 338–347.
- Mazida. (2015). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1).
- Moto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education* 3, 1(3), 20–28, <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Ni Putu Chandra Prasatya Dewi. (2022). *Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar*.
- Nick Soedarso. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar, *Humaniora*, 6(4). 496, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>.
- Nurgiansyah. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal undiksha*, 9(1) .34.
- Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, dan Indra Gunawan. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus*.
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. 292-293.
- Sigit Dwi Laksana. (2015). *Komik Pendidikan Sebagai Media Inofatif Mi/Sd*. t.t.
- Rahmawati. (2018). Komik Sebagai inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis, *Jurnal audi*, 2(2). 62.
- Teni Nurrita. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 1(2), 173. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.173>.
- Wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements*. 2 (5).
- Winata, dkk. (2020). Pengembangan Media Komik Gambar Grafis pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Hak dan Kewajiban Masyarakat,” Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 458-467.
- Yonathan Hae dkk. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>.