

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN NGALIYAN 05

Liza Natalia¹, Susilo Tri Widodo²

^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

[1lizasimter@students.unnes.ac.id](mailto:lizasimter@students.unnes.ac.id), [2susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id](mailto:susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id),

ABSTRACT

This research aims to produce digital comic learning media to improve learning outcomes for class IV Pancasila Education at SDN Ngaliyan 05. The researcher used the Research and Development type of research with the model used by the researcher, namely the ADDIE development model. The subjects in this research were fourth-grade students at SDN Ngaliyan 05. Data collection techniques in this research were observation, interviews, questionnaires, and tests. Based on the results of the two validators, media experts obtained an average score of 93.75%, and material experts with an average score of 89.58%. By stating that the average result from the two validators is 91.66%, it states that digital comic media is in the very valid category. Meanwhile, the results of the practicality and effectiveness analysis that have been carried out show that the results of the practicality analysis for teachers and students obtained an average score of 98.38%. The N-Gain test obtained a value of 0.6958 with a medium classification, which means that digital comic media is effective. Based on research that has been carried out, it is stated that the digital comic learning media was found to be very valid, very practical, and effective in learning Pancasila education for class IV students at SDN Ngaliyan 05.

Keywords: *learning result, digital comic media, development*

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan yang menghasilkan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Ngaliyan 05. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan model yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Ngaliyan 05. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kedua validator ahli media dengan memperoleh nilai rata-rata 93,75% dan ahli materi dengan nilai rata-rata 89,58%. Dengan menyatakan hasil rata-rata dari kedua validator tersebut 91,66% menyatakan bahwa media komik digital termasuk kategori sangat valid. Sedangkan hasil analisis kepraktifan dan keefektifan yang sudah dilakukan, hasil analisis kepraktisan guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata 98,38%. Uji N-Gain nya memperoleh nilai sebesar 0,6958 dengan klasifikasi sedang, yang artinya media komik digital efektif.

Berdasarkan penelitian yang sudah terlaksana dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital didapat sangat valid, sangat praktis dan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SDN Ngaliyan 05.

Kata Kunci: hasil belajar, media komik digital, pengembangan

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk suatu bangsa. Pendidikan berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Behavioristik menganggap belajar sebagai proses modifikasi perilaku melalui interaksi antara stimulus dan respon. Proses pembelajaran terdiri dari 3 fase yaitu informasi, transformasi dan evaluasi. Belajar adalah perubahan perilaku yang didasarkan oleh pengalaman. Dalam pembelajaran seorang pendidik dituntut untuk bisa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini

dilakukan supaya bisa membangun dan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dengan harapan siswa nyaman dan lebih mudah memahami serta berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran, dalam proses penyampaian materi diperlukannya suatu media pembelajaran. Menurut Mimin Ninawati et al. (2021), media pembelajaran konvensional dapat menyebabkan kejenuhan dan kurangnya minat belajar pada siswa kelas rendah, sehingga memerlukan alternatif pembelajaran interaktif. Media pembelajaran merupakan keseluruhan yang diterapkan untuk menyampaikan suatu amanah serta dapat menstimulasi pikiran, perasaan, dan keinginan belajar sehingga bisa mendorong terlaksananya pembelajaran yang lebih baik (Syaparuddin & Elihami, 2020). Media pembelajaran interaktif dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa. Dengan hal itu perlu

adanya pengembangan suatu media pembelajaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa.

Proses pembelajaran yang diberikan pada jenjang Pendidikan sekolah dasar sebagaimana yang termuat dalam UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 salah satunya yaitu Pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila mengajarkan siswa mengenai nilai-nilai Pancasila yang perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila sendiri memiliki peranan penting sebagai pembentukan karakter bangsa Indonesia. Namun mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini masih sering sekali dipandang sangat membosankan sehingga mengakibatkan siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV di SDN Ngaliyan 05 pada tanggal 26 Februari 2024 terdapat beberapa permasalahan yang dialami pada proses pembelajaran (1) Siswa masih kesulitan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila terkhususnya pada materi sejarah perumusan pancasila (2) Metode dan media yang digunakan dalam

menyampaikan materi kepada siswa belum bervariasi atau masih terbatas. Hal tersebut disimpulkan dari hasil asesmen formatif kelas IV SD Negeri Ngaliyan 05 pada saat dibuktikannya dengan nilai asesmen yang telah dilaksanakan pada ulangan tengah semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan KKM 75, kelas IV jumlah seluruh siswa ada 25. Dilihat dari nilai asesmen formatif terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan sisanya terdapat 15 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Dari hasil wawancara juga didapat bahwa materi yang sulit dipahami siswa adalah mengenai sejarah perumusan pancasila. Hal itu disebabkan karena materi sejarah perumusan pancasila merupakan materi yang cakupannya sangat luas sehingga peserta didik masih kesulitan untuk mengingat materinya. Dan dengan waktu pembelajaran yang terbatas, terkadang dalam penyampaian keseluruhan isi dari materi tersebut masih kurang.

Pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran saat ini belum optimal karena berdampak terhadap minat dan motivasi siswa. Pengembangan media dan model pembelajaran menjadi kebutuhan strategis. Analisis

menunjukkan penurunan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu komik digital. Media komik adalah media visual yang menggunakan ilustrasi dan narasi untuk menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Suwanti et al., 2020) komik merupakan cara mengisahkan melalui gambar-gambar yang disusun dengan rapi yang dikemas secara digital. Komik digital salah satu sarana efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui cerita bergambar. Media komik digital memiliki kemampuan untuk mengembangkan definisi tradisional komik dengan menambahkan elemen multimedia seperti gambar bergerak, suara, dan narasi interaktif Handayani (dalam Putri 2023). Hal ini mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023) yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ". Hasil penelitian diantaranya berdasarkan

hasil output paired samples t-test yang membuktikan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dinyatakan bahwa terbukti adanya pengaruh hasil belajar siswa pada pre-test dan post-test yang menunjukkan keefektifan terhadap pengimplementasian media komik digital dalam proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD. Menurut Susanto (dalam Saragih dkk., 2021) Hasil belajar merupakan perubahan signifikan dalam kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diwujudkan melalui ekspresi tertulis maupun lisan. Penelitian yang dilakukan Willya, Aditya Rizki, et.al,(2023) yang berjudul "Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar" bahwa media pembelajaran komik ini bisa meningkatkan minat baca dan program rutin dalam membaca. Kebaharuan pada penelitian ini dari penelitian sebelumnya adalah media komik digital ini sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa kelas IV SDN Ngaliyan 05 dan sesuai juga dengan kurikulum yang ada. Pada penelitian ini peneliti bisa menganalisis

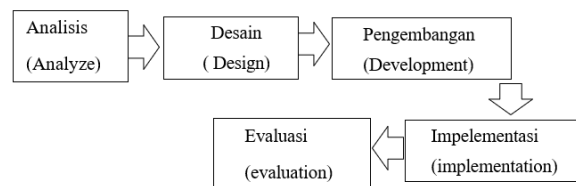
keefektifan media komik digital. Selain itu peneliti bisa menggabungkan teknologi digital dengan pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi dengan kondisi yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan bahwa diperlukannya media pembelajaran, sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD sesuai dengan kebutuhan siswa serta berdasarkan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan manfaat dari penelitian tersebut yaitu media komik digital bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang berarti media komik digital layak untuk digunakan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D). Menurut Okpatrioka (2023) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan atau R&D merupakan penelitian yang memiliki fokus pada mengembangkan suatu produk baru atau dapat menyempurnakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti lain dengan menggunakan

model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari kegiatan analisis, desain, pengembangan, uji coba produk (implementasi) dan evaluasi (Alifira Rizkitania dan Andika Arisetyawan:2021).



Gambar 1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Ngaliyan 05 pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan pancasila. Data penelitian yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Sumber penelitian menggunakan data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama wali kelas IV dan siswa kelas IV.

Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian berupa angket yang dibutuhkan oleh peneliti yaitu angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli media dan ahli materi, angket tanggapan guru dan tanggapan siswa.

Tes yang diberikan oleh peneliti berupa tes pilihan ganda yang akan dilakukan sebelum (pretest) menggunakan media sesudah (posttest) menggunakan media pembelajaran. Teknik analisis datanya terdiri dari analisis data awal yaitu menggunakan angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa agar bisa menyusun media pembelajaran berupa komik digital. Kemudian ada teknik analisis data produk yaitu analisis kelayakan media dan analisis tanggapan guru dan siswa, yang terakhir teknik analisis data akhir yaitu ada uji normalitas menggunakan *Shapiro-wilk*, uji t dan uji N-Gain dengan menggunakan SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Pada penelitian ini hasil produk berupa media pembelajaran komik digital pada materi sejarah perumusan Pancasila mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Media pembelajaran komik digital ini tentunya dapat diakses melalui handphone, laptop dan komputer. Media komik digital ini bisa diakses menggunakan internet dan tanpa internet. Komik yang diakses menggunakan internet bisa dilihat

melalui blogger atau link blogspot dan komik yang diakses tanpa internet berbentuk file pdf.

Pada penelitian ini terdapat 5 tahapan yang dilakukan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan penelitian ini melibatkan analisis kompetensi awal, kebutuhan siswa, dan materi untuk menentukan pokok bahasan. Seperti yang mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Abell, dan Chung, (1996) dalam fase ADDIE tahapan analisis ini menggunakan instrument dengan melaksanakan kegiatan observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan peserta didik dan guru kelasnya. Tahap penelitian ini mencakup tiga komponen analisis: kompetensi awal berdasarkan CP, TP, dan ATP, kebutuhan siswa, dan struktur materi. Dalam menganalisis kompetensi awal dan menganalisis materi tentunya hal yang perlu untuk dilakukan yaitu menganalisis inti pembahasan materi yang bisa dilihat dari capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN Ngaliyan 05 pada kurikulum merdeka dengan

materi sejarah perumusan Pancasila yang didalamnya mencakup sejarah lahirnya Pancasila. Kemudian Ketika analisis materi sudah dilakukan selanjutnya didapatkan materi yang akan digabungkan kedalam media. Setelah itu analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dengan membagikan angket yang diisi oleh 25 siswa kelas IV dengan 18 pertanyaan menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan siswa merasakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila membuat mereka merasa jenuh dan bosan. Sehingga dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan guna untuk membantu proses pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan media pembelajaran media pembelajaran komik digital mencakup pemilihan materi sejarah perumusan Pancasila dan penyusunan alur cerita. Pada tahapan ini penelitian mengembangkan desain media komik digital dengan materi sejarah perumusan Pancasila.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini akan dikembangkan dari semua yang sudah dirancang pada tahapan desain. Pengerjaan media komik digital ini dibuat dengan bantuan dari aplikasi canva untuk mendesainnya. Tahapan yang pertama yaitu membuat konsep cerita, seperti menentukan tema dan pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Menggunakan fitur dan template di Canva untuk mendesain karakter yang sesuai dengan tema cerita, pemilihan warna dan bentuk. Selanjutnya merancang alur cerita dan karakter komiknya. Tahapan kedua menyiapkan karakter dengan menggunakan *AI*, kembali ke aplikasi canva dengan memakai *tools* yang ada di canva yaitu media Ajaib.

Tahapan ketiga menggambar setiap panel dengan menggunakan aplikasi canva sebagai alat untuk desain grafis agar visual yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan cerita. Tahapan keempat pengeditan dan penyempurnaan. Pada tahapan ini peneliti menyempurnakan dengan menambahkan elemen-elemen yang akan mendukung narasi dan memastikan warna dan pencahayaannya konsisten di setiap halaman media komik agar hasilnya menarik. Tahapan kelima yaitu penyelesaian dan publikasi, setelah semuanya selesai media komik digital siap untuk dipublikasikan di platform digital seperti website, media sosial, atau aplikasi komik. Namun disini peneliti memilih mempublikasikan media komik digital ke website blogger, bisa diakses pada link <https://bacakomikpendidikan.blogspot.com/2024/12/jejak-sejarah-menelusuri-lahirnya.html>. Sedangkan untuk media komik digital secara offline bisa diakses dalam bentuk pdf melalui link google drive ini https://drive.google.com/file/d/17Of8KdFVvNefaR5oCEdQmC_sWhN4Xk65/view?usp=drivesdk. Berikut tampilan media komik digital yang sudah dihasilkan dan dikembangkan.

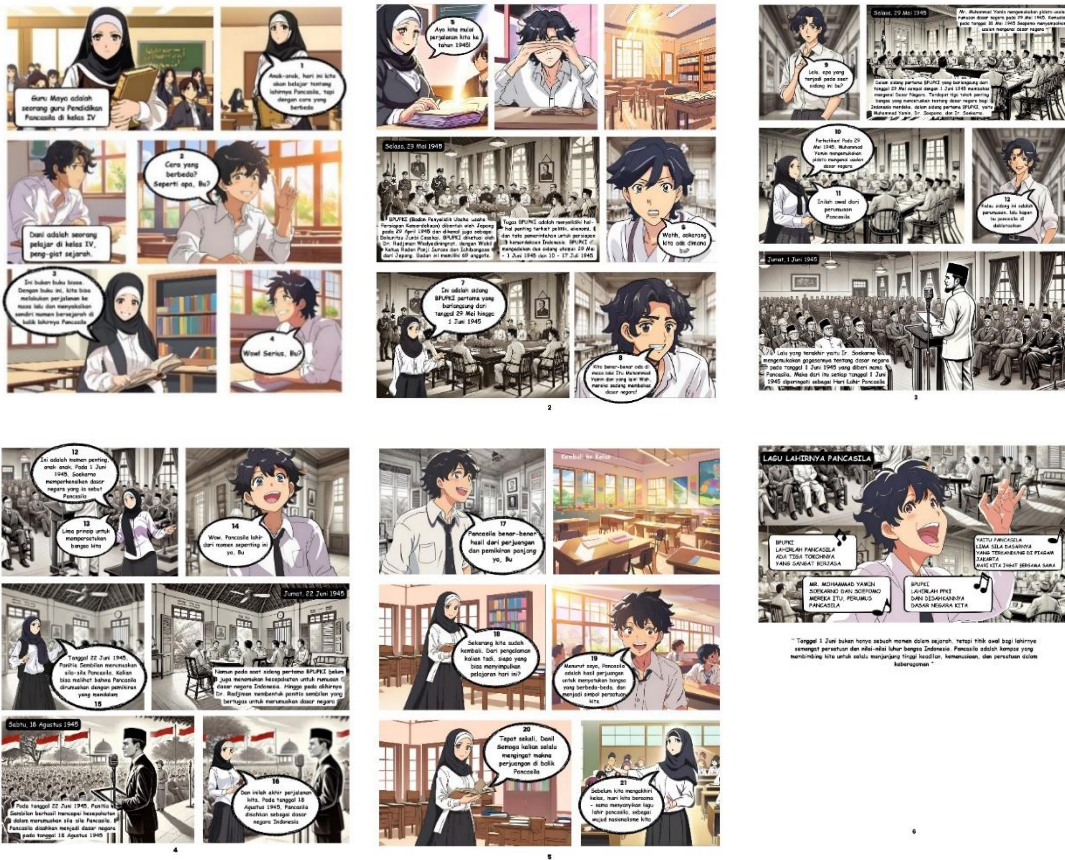


Gambar 4 Petunjuk Media

Gambar 2 Cover Media Komik Digital



Gambar 3 Halaman CP dan TP



Gambar 5 Media Komik Digital ilustrasi dan cerita tentang Sejarah Perumusan Pancasila



Gambar 6 Halaman Penutup Media Komik Digital

Setelah pengembangan media komik digital selesai, selanjutnya media komik digital akan divalidasi oleh para ahli. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV. Validator terdiri dari 2 ahli, yaitu validasi ahli media oleh bapak Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum dan ahli materi oleh Ibu Eva Nur Hidayah, M.Pd. Hasil penilaian dari kedua validator yang diperoleh adalah rata-rata dari semua aspek penilaian, sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Para Ahli

No	Validator	Hasil
1.	Media	93,75%
2.	Materi	89,58%
Rata-rata		91,66%

Menunjukkan hasil yang telah didapat pada tabel diatas diperoleh hasil nilai rata-rata dari kedua validator yaitu 91,66%, didapatkan hasil penilaian oleh ahli media nilai rata-ratanya 93,75% dan hasil penilaian dari ahli materi nilai rata-ratanya 89,58% sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun kritik dan saran dari kedua ahli validator terhadap media komik digital yaitu sebagai berikut :

Revisi Produk

Tabel 2 Kritik dan Saran Validator Ahli

No	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Petunjuk Penggunaan Komik	Menambahkan halaman yang berisi petunjuk penggunaan media komik digital pada halaman setelah CP dan TP
2	Media Komik Digital selain website di buat dalam format flipbook	Media komik digital setelah dibuat dalam format flipbook bisa diakses melalui link ini https://heyzine.com/flipbook/2caa7f5c40.html , selain itu media komik digital berbentuk flipbook ini dapat juga diakses dengan scan barcode yang sudah disediakan.



d.Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini dilakukan uji coba media komik digital materi sejarah perumusan Pancasila. Pada tahapan ini ada uji praktikalitas dan uji efektifitas untuk memperoleh seberapa praktis dan efektifnya media komik digital yang digunakan pada siswa.

a. Uji Praktikalitas

Tabel 3 Hasil Analisis Kepraktisan

No	Praktisi	Hasil
1	Nur Fadillah Bakti Utomo	95,83%
2	Siswa Uji Skala Kecil	99,62%
3	Siswa Uji Skala Besar	99,40%
Rata-rata		98,28%

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon yang diserahkan oleh guru kelas IV dan siswa setelah penggunaan media komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila dinilai sangat praktis. Hal tersebut didapat dari hasil tanggapan guru yang mengisi lembar respon yang sudah diberikan nilai rata-rata 95,83% dan hasil tanggapan siswa dengan hasil nilai dari 19 siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata 99,31% nilai dari 6 siswa uji coba skala kecil rata-rata 100% sehingga diperoleh nilai rata-rata dari ketiga praktisi dengan nilai 98,38%. Seperti yang sudah dikemukakan oleh Arikunto (2013:254) subjek untuk uji coba skala kecil bisa dilaksanakan 4-14 responden dan uji skala besar dilaksanakan 15-20 responden. Oleh karena itu merujuk pendapat tersebut peneliti melaksanakan uji skala kecil dengan 6 siswa dan uji skala besar dengan 19 siswa.

b. Uji Efektifitas

Keefektifitasan media komik digital dapat dilihat dari hasil pretest, posttest dan N-Gain. Hasil efektifitas dengan memberikan soal pretest dan posttest kepada siswa uji coba skala kecil dan skala besar yang akan dianalisis dengan uji normalitas, uji T (*paired sample t-test*), dan uji N-Gain. Berikut tabel hasil belajar siswa kelas IV materi sejarah perumusan Pancasila. Keefektifitasan pada media komik digital dari hasil pretest dan posttest yang sudah dilaksanakan analisis dengan uji normalitas, uji T (*paired sample t-test*) dan uji N-Gain. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil uji normalitas pretest dan posttest

Tes	Sig Tailed	Sig	Ket
Pretest	,254	0,05	Normal
Posttest	,124	0,05	Normal

Hasil analisis data uji normalitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai pretest yang dilakukan siswa diperoleh $0,254 > 0,05$ dan nilai posttest diperoleh $0,124 > 0,05$. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data dari hasil analisis uji normalitas dinyatakan berdistribusi normal karena hasil pretest dan posttest lebih dari 0,05. Kemudian selanjutnya

menghitung uji T (*paired sample t-test*) pada hasil pretest dan posttest siswa. Berikut hasil *paired sample t-test*.

Tabel 5 Hasil *paired sample t-test*

Tes	Sig Tailed	Sig
Pretest-posttest	0,001	0,05

Berdasarkan hasil *paired sample t-test* pada tabel diatas dinyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) diperoleh $0,001 < 0,05$, sehingga dibuat kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan hasil tersebut bisa dinyatakan jika H_0 ditolak dan H_a diterima maka hal tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pretest dan posttest siswa yang mengalami peningkatan terbukti adanya pengaruh pada penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila dikelas IV SDN Ngaliyan 05.

Tabel 6 Pretest, Posttest dan *N-Gain* Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan 05

Kode Siswa	Pretest	Posttest	NGain
A1	55	80	0,56
A2	55	85	0,67
A3	70	90	0,67
A4	60	80	0,5
A5	60	85	0,63
A6	70	90	0,67
A7	55	80	0,56
A8	65	85	0,57
A9	60	90	0,75
A10	65	85	0,57
A11	55	85	0,67
A12	45	75	0,55
A13	75	95	0,8

A14	55	85	0,67
A15	65	95	0,86
A16	45	80	0,64
A17	55	90	0,78
A18	65	95	0,86
A19	50	85	0,7
A20	65	95	0,86
A21	60	95	0,88
A22	70	95	0,83
A23	55	75	0,44
A24	60	90	0,75
A25	75	100	1
Rata-Rata	60,4%	87,4%	0,6958

Berdasarkan pada tabel diatas keefektifitasan pada media komik digital bisa disimpulkan dari hasil pretest dan posttest yang sudah dilakukan siswa mengalami peningkatan. Hasil dari rata-rata nilai pretest yang diperoleh dengan nilai 60,4%, nilai hasil rata-rata posttest siswa diperoleh 87,4% dan nilai hasil rata-rata uji *N-Gain* yang diperoleh 0,6958. Hal ini menyatakan bahwa media komik digital memberikan suasana yang menarik bagi siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran. Hal tersebut sependapat dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Willya, Aditya Rizki, et.al,(2023) bahwa media pembelajaran komik ini bisa meningkatkan minat baca dan program rutin dalam membaca.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahapan ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan formatif dan sumatif. Pendekatan

formatif dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terhadap proses pengembangan yang sedang berjalan. Pada tahapan formatif terdapat 4 tahapan seperti yang sudah dilakukan yaitu analisis, evaluasi tahapan desain, evaluasi tahapan pengembangan, evaluasi implementasi. Pada evaluasi sumatifnya menggunakan data hasil pretest dan posttest dari pengimplementasian pada uji coba skala kecil dan skala besar yang dianalisis dengan paired sample t-test untuk mengukur keefektivan dari produk yang sudah dikembangkan. Hasilnya yaitu produk media berupa komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila kelas IV SD Negeri Ngaliyan 05 yang memiliki efektivitas dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan pada pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Ngaliyan 05 mendapatkan hasil validasi dari kedua validator nilai rata-rata validasinya diperoleh 91,66% sehingga media komik digital

dikatakan sangat valid dan sangat layak untuk dilakukan penelitian. Dari hasil tanggapan guru dan siswa memperoleh nilai rata-rata 98,38% yang membuktikan bahwa hasil dari tanggapan guru dan siswa termasuk kategori sangat baik bisa dilihat pada saat proses pembelajaran dengan penggunaan media komik digital pada materi sejarah perumusan Pancasila mata pelajaran Pendidikan pancasila menunjukkan adanya peningkatan dari hasil pretest dan posttest pada uji T (*Paired Sampel T-Test*) yang menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) diperoleh $0,001 < 0,05$, Maka dari pernyataan nilai yang didapat H_0 ditolak karena nilai yang diperoleh kurang dari 0,05 dan H_a diterima yang artinya terjadi perbedaan hasil belajar pretest dan posttest siswa yang mengalami peningkatan dan ada pengaruh terhadap penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi sejarah perumusan Pancasila di kelas IV SDN Ngaliyan 05.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Hendrik, M., & Nugroho, F. (2024). *JBES (Jurnal Basic Education Skills) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran IPS*

- Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 43 Pangkalpinang Development of Digital Comic Learning Media in Social Sciences Learning Material for Class IV Economic Activities at SD Negeri 43 Pangkalpinang.* 2(2).
<https://doi.org/10.35438/jbes>
- Alfanda, N., Jamaludin, U., Alwan Bahrudin, F., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (n.d.). *Development Of Digital Comic Learning Media Based on Local Wisdom in Pancasila And Citizenship Education Subjects.*
- Arikunto Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.* In *Jakarta: Rineka Cipta.*
- Aryanto, U. (2021). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2:Teori dan Praktek. Metode Penelitian.*
- 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).
<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- MEDIA PEMBELAJARAN ERA DIGITAL.** (n.d.).
- Nurgiansah, T. H. (2023). *Pendidikan Pancasila.*
- Nurgiansah, T. H. (2022). *Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. Jurnal Basicedu,* 6(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Pembelajaran 1. Teori Belajar.* (n.d.).
- Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar – Mardita Putri Fauziah, Mimin Ninawati* DOI:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Putri, D. A., Rohmanurmeta, F. M., & Hadi, F. R. (2023). *Manfaat Media Komik Digital Sebagai Upaya Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Peran Pendidikan Dasar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Era 5.,* 4.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Basicedu,* 5(4).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- Sito Resmi, W. S., Nuryatin, A., & Latiana, L. (2022). *Development of Digital-Based Comic Media to Improve Literature, Reading Understanding, and Learning Outcomes in Class III Students Primary School. International Journal of Research and Review,* 9(6).
<https://doi.org/10.52403/ijrr.20220648>
- Suwarti, S., Laila, A., & Permana, E. P. (2020). *Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam*

Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(2).

<https://doi.org/10.23917/ppd.v7i2.11553>

- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1).b
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003)
- Wicaksono, J. W., Japar, M., & Utomo, E. (2021). Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 532.
<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2601>
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3).