

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PJBL BERBANTUAN MEDIA
APLIKASI COMICA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI
PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V**

Choirika Ulfa Firdayani¹, Hari Sunaryo², Lia Angela Rosalia³
^{1,2}PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Malang
¹choirikaulfa07@gmail.com, ²harisunaryo@umm.ac.id,
³mylovelyangelrose@gmail.com

ABSTRACT

Basic education is the right time to instill moral values in students. However, most students are still unable to implement Pancasila values in everyday life. So we need a form of learning that can improve character life in accordance with Pancasila values. This classroom action research aims to improve student learning outcomes through the application of the Project Based Learning (PjBL) model using comic media. This research was conducted in two cycles consisting of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The research participants were fifth grade students in Nganjuk Regency consisting of 15 students who were selected as a purposive sampling. Data was collected through post test and class observation. The treatment in this study is the application of the PjBL model in learning. The results showed that the application of the PjBL model using comics in the second cycle was able to significantly improve student learning outcomes. In addition, the results of class observations show that students are more involved, motivated and active in the learning process. Overall, this study shows that the PjBL model is effective in improving student learning outcomes. This study emphasizes the importance of integrating Pancasila education as character building and collaborative learning in the classroom to improve student learning outcomes.

Keywords: Comic Media, Pancasila Education, Project Based Learning

ABSTRAK

Pendidikan dasar merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai moral pada peserta didik. Namun, kebanyakan peserta didik masih belum mampu mengimplementasikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diperlukan bentuk pembelajaran yang dapat meningkatkan kehidupan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan media komik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Partisipan penelitian adalah siswa kelas V di Kabupaten Nganjuk yang terdiri dari 15 siswa yang dipilih sebagai purposive sampling. Data dikumpulkan melalui post test dan observasi kelas. Perlakuan dalam penelitian ini adalah penerapan model PjBL dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PjBL dengan menggunakan komik di siklus kedua mampu secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil observasi kelas menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat, termotivasi dan aktif

dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa model PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menekankan pentingnya mengintegrasikan pendidikan Pancasila sebagai pembentukan karakter dan pembelajaran berkolaborasi di dalam kelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Kata Kunci: Media Komik, Pendidikan Pancasila, Pembelajaran Berbasis Proyek

A. Pendahuluan

Pancasila merupakan pandangan hidup atau dasar negara bangsa Indonesia. Sebagai pandangan hidup, pancasila memiliki makna yang sangat penting bagi kehidupan dan perilaku hidup di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila dijadikan sebagai arah tujuan oleh bangsa Indonesia dalam berperilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila. Disebutkan oleh Sulistyarini (2015) Pancasila bukan hanya dijadikan sebagai dasar negara, melainkan juga sebagai pandangan hidup dan ideologi. Oleh karena itu, tanpa dasar negara, bangsa Indonesia tidak memiliki identitas dan arah tujuan yang sama sehingga perpecahan akan mudah terjadi. Pendidikan pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti dan selalu dihadirkan pada setiap jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Pendidikan Pancasila merupakan mata

pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai dan membentuk moral bagi setiap individu. Tujuan pendidikan pancasila yaitu membentuk karakter peserta didik sejak dini agar memiliki nilai-nilai sikap dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.

Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi berkembang sangat pesat. Perkembangan ini ditandai dengan hadirnya telepon seluler (*handphone*) berbasis android. Saat ini, hampir semua kalangan memiliki gadget yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan bermain media sosial. Disebutkan oleh Efendi, Y., & Sa`diyah, H. (2020) Dalam kehidupan bangsa di Indonesia, Pancasila berperan sebagai penyaring perkembangan teknologi. Teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini tentunya harus membekali Pancasila dimana didalamnya terdapat perkembangan dalam kehidupan masyarakat

Pancasila. Sebagai pandangan hidup berbangsa dan bernegara tentunya Pancasila juga menjadi penyaring budaya luar yang masuk ke dalam budaya Indonesia. Hal ini tentunya dapat mencegah penyalahgunaan nilai-nilai Pancasila terutama dalam bidang pendidikan yang mencerminkan contoh pembinaan moral peserta didik. Pancasila sangat erat kaitannya dengan penanaman moral dan nilai-nilai yang berkaitan dengan karakter. Ciri khas pancasila sebagai jati diri bangsa perlu dilestarikan dengan mewariskan karakter Pancasila kepada generasi muda sebagai pedoman hidup. Disebutkan oleh Nurizka, R., & Rahim, A. (2020) Tempat untuk mewariskan karakter tersebut salah satunya dengan melalui dunia pendidikan.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju, nilai-nilai pancasila semakin luntur pada diri peserta didik. Meluasnya teknologi juga mempengaruhi karakter peserta didik dimana terjadi kemerosotan moral dan nilai-nilai karakter pada bidang pendidikan yang sangat memprihatinkan. Tidak banyak

siswa yang memahami makna nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Disebutkan oleh Hadi (2019) bahwa, seiring dengan berkembangnya teknologi, informasi dan komunikasi mendorong perubahan di masyarakatnya. Perubahan tersebut berdampak luas bagi masyarakat Indonesia dalam berbagai aspek seperti aspek nilai, keyakinan, norma, dan perilaku. Banyaknya penyimpangan yang terjadi sebenarnya berakar dari tidak mengamalkan pancasila. Sebagian besar masyarakat Indonesia menganggap Pancasila hanya sebuah simbol tanpa memperdulikan makna dan pengaruh dalam kehidupan. Pelanggaran aturan sekolah, menghina teman, tawuran antar pelajar, memaksa kehendak orang lain, dan jenis kejahatan lainnya adalah bukti bahwa mereka belum memahami secara utuh implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Disebutkan oleh (Nurgiansyah, 2020) Tanpa manusia sadari nilai-nilai makna yang terkandung dalam Pancasila sangat berguna dan

bermanfaat. Disebutkan oleh Triyanto, T., & Fadhillah, N. (2018) Pengimplementasian Pancasila di sekolah dasar merupakan jalur pendidikan pembelajaran (psycopedagogial development) sebab penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah adalah tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek, yakni kognitif, afektif dan psikomotor. Hal itulah yang menjadi tantangan terbesar bagi guru dalam membina peserta didik agar mempunyai perilaku baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dari banyaknya kasus penyimpangan yang terjadi, maka mata pelajaran pendidikan Pancasila dinilai penting dan perlu dipelajari lebih dalam terkait bagaimana menanamkan moral pada peserta didik sejak dini. Oleh karena itu, minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila ini perlu mendapat perhatian khusus sebagai salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar. Disebutkan oleh Hamid (2017) guru yang professional juga harus menguasai materi, merencanakan pembelajaran, memotivasi peserta didik, merancang media dalam proses belajar, dan memilih media

yang menarik saat pembelajaran berlangsung. Disebutkan oleh Prananda (2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang ada.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Fungsi media didalam pembelajaran yaitu membantu peserta didik memahami dengan cepat materi yang disajikan oleh guru dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Disebutkan oleh Wulandari et al., (2021) media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Adanya media di dalam pembelajaran membantu peserta didik menerima pesan dan isi pembelajaran dengan baik, jika penggunaan media pada pelajaran pendidikan Pancasila mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila di SD kurang maksimal maka dapat menyebabkan pemahaman mengenai makna dan nilai-nilai

Pancasila pada peserta didik belum maksimal juga. Pelajaran pendidikan Pancasila mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila memerlukan media yang efektif sehingga penyampaiannya dapat diterima baik oleh peserta didik. Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa adalah media komik. Disebutkan oleh (Hidayah & Rifky, 2017) media komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Komik merupakan media atau sarana yang digunakan untuk mengekspresikan ide-ide baru melalui gambar yang dikombinasikan dengan teks percakapan dan ilustrasi lainnya. Komik menjadi bentuk komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui media gambar. Disebutkan oleh Ambaryani (2017) komik dapat menjadi variasi media di masa depan karena perpaduan kalimat narasi, susunan teknik sastra gambar dan warna, serta teknik

pengambilan foto disatukan dalam satu media. Disebutkan oleh Gumelar (2017:15) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan pembuatnya tersampaikan, komik cenderung diberi *lettring* yang sesuai dengan kebutuhan. Disebutkan oleh Ati, dkk (dalam Witanta & Inganah, 2019) keuntungan penggunaan komik adalah efisien waktu karena komik media yang dapat digunakan siswa secara berulang-ulang untuk belajar mandiri dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan. Komik memiliki beragam ilustrasi dan warna sehingga materi pengamalan nilai-nilai Pancasila akan lebih menarik perhatian peserta didik apabila disajikan melalui komik. Pembelajaran akan menjadi lebih menarik apabila guru menggunakan media komik dalam menyampaikan materi agar siswa tidak bosan. Saat ini ada beragam aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan pancasila diantaranya adalah : *Google Classroom, Google Form, Whatshapp, dan Aplikasi lain seperti*

Comica. *Comica* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu siswa pada pembelajaran dalam membuat cerita bergambar. Media aplikasi *comica* ini sangat tepat digunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila materi pengamalan nilai-nilai Pancasila karena penerapannya dirasa sangat dekat dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan observasi awal, selama pembelajaran pendidikan pancasila di SDN 2 Mungkung masih bersifat monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Akibatnya setiap pembelajaran, peserta didik menjadi kurang tertarik dan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar pendidikan pancasila masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Selain itu dalam pembelajaran pendidikan pancasila ditemukan permasalahan. Permasalahan yang dimaksud antara lain: pertama, pada pelajaran pendidikan pancasila materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata. Hal itu disebabkan

karena siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kedua, sebagian peserta didik memandang mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat membosankan karena pembelajarannya tidak menggunakan media yang menarik minat siswa untuk belajar. Akibatnya tugas-tugas yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan pengerjaannya hanya sekedar memenuhi formalitas serta siswa tidak berani bertanya dan mengutarakan pendapatnya. Ketiga, nilai siswa rendah pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Dalam pembelajaran di kelas V sebelumnya sudah menerapkan media LCD Proyektor. Namun, penggunaan media di kelas V belum efektif digunakan dalam mata pelajaran tersebut. Karena sebagian siswa hanya fokus pada gambar dan video saja, bukan fokus pada materi. Hal itulah yang diduga menjadi penyebab hasil belajar siswa rendah. Selain itu, kurangnya interaksi siswa dengan siswa lainnya menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal yaitu 8 anak dari 15 siswa yang belajarnya masih dibawah indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh guru (75).

Dari permasalahan yang muncul, tentunya membawa pengaruh pada kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya perubahan dalam kegiatan pembelajaran yakni melalui model pembelajaran yang berbasis proyek atau PjBL sebagai pembelajaran yang aktif dan bermakna dalam memahami masalah dan melatih siswa untuk menemukan solusi permasalahan. Disebutkan oleh Fathurrohman (2015:118), penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* atau yang kerap disingkat PjBL yakni merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga pelaksanaan pembelajarannya melibatkan siswa secara aktif dengan melakukan kegiatan proyek. Oleh karena itu dengan menggunakan model pembelajaran PjBL berbantuan dengan media aplikasi *comica* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa secara efektif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan acuan bagi peneliti untuk menentukan tindakan seperti apa yang harus dilakukan untuk

mendapatkan data dan informasi dalam penelitian yang dilakukan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Disebutkan oleh Arikunto (2013) eksperimen yakni cara untuk melihat hubungan sebab akibat dari antara dua faktor yang secara sengaja dilakukan oleh peneliti untuk mengurangi, mengeliminasi serta menyisihkan faktor lain yang mengganggu. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap pelaksanaan dan observasi dilakukan sebanyak dua pertemuan di setiap siklusnya. Peneliti melakukan eksperimen menggunakan satu kelas tanpa menggunakan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengukuran dan alat pengumpulan datanya berupa tes soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal.

PTK dilakukan pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Subjek penelitian ini adalah siswa SD kelas V yang berjumlah 15

orang. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada hasil observasi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa pada pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas tersebut. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut, perlakuan berupa model PjBL diposisikan sebagai tindakan pada PTK ini. Sintaks PjBL yang diterapkan terdiri dari lima tahap, yaitu 1) menentukan pertanyaan dasar, 2) membuat desain proyek, 3) membimbing penyelidikan kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN 2 Mungkung. SD tersebut terletak di Jl. Mojopahit, Mungkung, Kec. Rejoso, Kab. Nganjuk. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas V berjumlah 15 orang siswa, dengan rincian 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sedangkan waktu penelitiannya Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 3 April 2023 dan Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2023.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas V (eksperimen). Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, maka kelas terlebih dahulu diberi *pretest* dan *post test* dengan memberikan soal yang sama. Soal *pretest* terdiri dari 25 soal pilihan ganda dengan ketentuan setiap jawaban yang benar diberi nilai 4, sedangkan jawaban yang salah diberi nilai 0. Tujuan *pretest* ini yaitu mengetahui hasil belajar siswa yang diteliti sebelum diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media aplikasi *comica*. Sedangkan tujuan *posttest* yaitu mengetahui hasil belajar siswa yang diteliti setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media aplikasi *comica*. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1 Pretest dan Postest

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila			
No.	<i>Pretest</i>	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>
1.	40	40	90
2.	60	67	90
3.	64	67	95
4.	64	87	90
5.	64	67	95
6.	64	67	90
7.	64	67	95
8.	56	60	70
9.	60	87	90
10.	92	100	100
11.	82	80	90
12.	64	67	80
13.	87	87	90
14.	92	100	100

15.	80	87	90
Jumlah	1051	1130	1355
MAX	92	100	100
MIN	40	40	70
Rata-Rata	70,07	75,33	90,33

Berdasarkan dari tabel 1 terlihat adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* adalah 70,07 dan *posttest* adalah 90,33.

Dari hasil rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa kemudian dapat dilihat siswa yang tuntas dan belum tuntas dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar Pendidikan Pancasila				
No	Aspek	Pretest	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah Siswa	15	15	15
2.	Rata-rata	70,07	75,33	90,33
3.	Siswa Tuntas	40%	47%	93%
4.	Siswa belum Tuntas	60%	53%	7%

Berdasarkan tabel 2 terlihat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran PjBL berbantuan media aplikasi comica. Penelitian ini dilakukan di kelas V

SDN 2 Mungkung dengan jumlah siswa 15 orang. Dari data tersebut berupa hasil *pretest* dan *posttest* siswa, Adapun data hasil *pretest* dan data hasil *posttest* yang telah dilakukan. Maka, didapat data rata-rata *pretest* atau hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan model Project Based Learning yaitu sebesar 70,07 dan rata-rata hasil *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model Project Based Learning berbantuan media aplikasi comica yaitu sebesar 90,33. Dari tabel 2 hasil siklus 1 ketuntasan belajar mencapai 47%, siswa yang belum tuntas 53% dan terjadi peningkatan ketuntasan dari siklus I sebanyak 46%. Peningkatan hasil belajar siswa yang dicapai pada siklus I karena peneliti menerapkan model pembelajaran PjBL berbantuan media aplikasi comica. Hasil pembelajaran pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 93%, siswa yang belum tuntas 7%. Dari keterangan tersebut dapat diketahui bahwa hasil *post test* siswa lebih besar dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Pertemuan pertama pada hari Senin, 3 April 2023 dilakukan

penelitian dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang diajarkan dengan menggunakan media komik. Berdasarkan nilai *Posttest* siswa pada tabel I diketahui bahwa KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 75, dari 15 siswa yang mengikuti *Posttest* pertama yang mencapai KKM hanya 7 siswa dan sisanya 8 siswa belum mencapai KKM. Berdasarkan pengolahan data skor *Posttest* pertama, maka diperoleh skor tertinggi siswa yaitu mencapai 100 sebanyak 2 orang, skor terendah siswa mencapai 40 sebanyak 1 orang, untuk rata-rata skor hasil *Posttest* 1 mencapai 75,33.

Pertemuan kedua pada Rabu, 17 Mei 2023 dilakukan penelitian dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila yang diajarkan dengan menggunakan media komik. Berdasarkan nilai *Posttest* kedua yang mencapai KKM sebanyak 14 siswa dan sisanya belum mencapai KKM. Berdasarkan pengolahan data skor *Posttest* kedua, maka diperoleh skor tertinggi siswa yaitu mencapai 100 sebanyak 2 orang, skor terendah siswa mencapai 70 sebanyak 1 orang, untuk rata-rata

skor hasil *Posttest* 2 mencapai 90,33.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media aplikasi *comica* hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media aplikasi *comica*. Hal ini sesuai dengan yang disebutkan oleh (Junioviona, 2020) bahwa media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena berisi gambar yang tidak membuat peserta didik bosan proses belajar berlangsung. Disebutkan oleh (Rosyida, 2019) media komik ini sesuai dengan karakteristik peserta didik yang masih suka bermain sambil belajar, pada saat membaca komik peserta didik juga dapat sambil bermain.

Pembahasan didasarkan pada hasil observasi aktivitas siswa serta kendala-kendala dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media aplikasi *comica*. Berdasarkan data yang didapat dari siklus I dan Siklus II dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan

kemampuan siswa dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila pada siswa dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas V SDN 2 Mungkung. Serta kendala-kendala pada siklus I dapat teratasi pada siklus II. Hasil tersebut dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan dan ketercapaian hasil aktivitas siswa, hasil tes belajar siswa, serta hasil catatan lapangan dengan menggunakan media komik di dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media komik memberikan dampak terhadap materi Pendidikan pancasila dimana siswa secara tidak langsung dapat memberikan contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila di kehidupan nyata dengan menggunakan media aplikasi *comica*. Penggunaan *comica* sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V dimana siswa mempunyai karakter yang suka bermain dan sudah mulai menampilkan perbedaan individual. Oleh karena itu, melalui media tersebut siswa menjadi paham bagaimana penerapan sila-sila dalam Pancasila.

Penggunaan media dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila. Disebutkan (Efficacy et al., 2020)

bahwa PPKN dapat memberikan edukasi kepada peserta didik baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media komik, pembelajaran akan menjadi menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan karena fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi *comica* sangatlah beragam. Didalam aplikasi *comica* siswa dapat mengkreasikan pengamalan nilai-nilai Pancasila menggunakan fotonya sendiri yang nantinya akan dijadikan komik. Gambar atau foto tersebut akan tersusun dan saling berkaitan satu sama lain sehingga membentuk sebuah cerita. Disebutkan oleh Susilawati (2017) komik dapat meningkatkan minat belajar siswa secara efektif karena berisi gambar serta disertai dengan beberapa petunjuk yang jelas.

Oleh karena disebutkan oleh Sukiman (2017: 29) kehadiran media dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian informasi, peningkatan pemahaman peserta didik, membuat penyajian informasi lebih menarik, memudahkan penafsiran informasi, dan memadatkan informasi. Media

aplikasi *comica* membuat belajar siswa menjadi menyenangkan dengan caranya sendiri. Siswa berimajinasi dengan tetap diarahkan melalui pemberian materi yang terdapat dalam komik tersebut. Hal-hal itu yang membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat karena pemberian materi dikemas dalam bentuk media komik sehingga memberikan ketertarikan bagi siswa agar tetap mampu mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan Project Based Learning berbantuan media aplikasi *comica* berpengaruh terhadap hasil peningkatan hasil belajar siswa. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran media aplikasi *comica* berkategori "baik". (2) Terdapat peningkatan hasil belajar dari nilai *posttest* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media komik berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, G. S. A. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Surya Edukasi (JPSE)*, 3(1), 19-28
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, Y., & Sa`diyah, H. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Lembaga Pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 5(1) 54-65
- Efficacy, S., Dalam, S., Tematik, P., Iv, K, Percobaan, S. D. N., & Padang, K. (2020). *ijtvT*. 1(1), 31-36
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gumelar, M.S (2017). *Comic Making, Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indens
- Hadi, A. (2019). Moralitas Pancasila dalam Konteks Masyarakat Global: Mengkaji Pendidikan Kewarganegaraan untuk Penguatan Nilai Moral dalam Konteks Globalisasi. *Jurnal Intelektualitas: Keislaman, Sosial dan Sains*, 8(2), 123-138
- Hamid, A. (2017). *Guru Profesional*. XVII, 274-285
- Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and*

- Development Institut*, 8(3), 95-100
- Nurgiansyah, T.H., Dewantara, J. A., & Rachman, F. (2020). The Implementation of Character Education in the Civics Education Syllabus at SMA Negeri 1 Sleman. *Jurnal Etika Demokrasi*, 5(2), 110-121
- Nurizka, R., & Rahim, A. (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah. Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an, 7(1), 38-49
- Prananda, G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha%0APengembangan>
- Rifky, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4 (1), 34-46
- Rosyida, (2019) *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Ais Rosyida Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo*. 11(1), 47-63
- Sukiman, F. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Medan.
- Sulistyarini. 2015. Pengembangan Karakter Berbasis Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 2(1): 1-7
- Susilawati, F. (2017). Teaching Writing of Narrative Text Through Digital Comic. *Journal of English and Education*, 5(2), 103-111
- Triyanto, T., & Fadhilah, N. (2018). Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161-169
- Witanta, V. A., dan Inganah, S. (2019). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-12.
- Wulandari, R. A., Wiska, M., Susilawati, W. O., Efendi, R., & Darniyanti, Y. (2021). Juridical Analysis of Transitional Land Rights Unregistered in Dharmasraya Regency. *Proceedings of the 1st Paris Van Java International Seminar on Health, Economics, Social Science and Humanities (PVJ-ISHESSH 2020)*, 535, 566-570