

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS  
*CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) DALAM  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Tesis**

**Oleh**

**ASEP  
2523053039**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

**ASEP**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan kurangnya media inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 1 Banjarnegeri. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji coba dilakukan pada siswa kelas V yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket validasi, angket kepraktisan, dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik berbasis CTL mencapai tingkat kevalidan sangat valid dengan rata-rata 90,19% dari ahli materi, media, dan bahasa. Uji kepraktisan oleh pendidik dan siswa memperoleh nilai rata-rata 88,48% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan membuktikan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat signifikan dari 42,27 menjadi 88,75. Hal ini diperkuat oleh analisis perolehan *N-Gain* sebesar 0,8 (kategori tinggi), hasil *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan *effect size* sebesar 1,89 yang berada pada kategori efek kuat. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL terbukti sangat layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Komik, CTL, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPING COMIC LEARNING MEDIA BASED ON CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL) IN PANCASILA EDUCATION TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

**By**

**ASEP**

This research is motivated by the low learning outcomes and the lack of innovative media in the Pancasila Education subject of grade V of SDN 1 Banjarnegeri. This study aims to produce a comic learning media product based on Contextual Teaching and Learning (CTL) and test its feasibility, practicality, and effectiveness in improving student learning outcomes. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The trial was conducted on grade V students who were divided into experimental and control classes. Data collection used questionnaire validation instruments, practicality questionnaires, and written tests. The results showed that CTL-based comics achieved a very valid level of validity with an average of 90.19% from material, media, and language experts. The practicality test by educators and students obtained an average score of 88.48% with a very practical category. The effectiveness test proved that the average score of the experimental class increased significantly from 42.27 to 88.75. This is reinforced by the analysis of the N-Gain acquisition of 0.8 (high category), the results of the independent t-test with a significance value of  $0.000 < 0.05$ , and an effect size of 1.89 which is in the strong effect category. Based on all these results, it can be concluded that the CTL-based Pancasila Education comic media has proven to be very feasible, practical, and effective for improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students.

**Keywords:** Comic Media, CTL, Pancasila Education, Learning Outcomes

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS  
*CONTEXTUAL TEACHING LEARNING* (CTL) DALAM  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

**ASEP**

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Tesis

: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING  
LEARNING (CTL)* DALAM PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Asep

No. Pokok Mahasiswa

: 2523053039

Program Studi

: Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd.**

NIP 19880723 202406 1 001

**Dr. Apri Wahyudi, M.Pd.**

NIP 19880416 202406 1 001

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**

NIP 19741220 200912 1 002

Ketua Program Studi  
Magister Keguruan Guru SD


**Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**

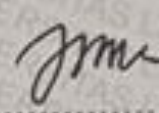
NIP 19670722 199203 2 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd.** 

Sekretaris : **Dr. Apri Wahyudi, M.Pd.** 

Penguji/ Anggota I. **Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.** 

II. **Dr. Mohammad Mona Adha, M.Pd.** 

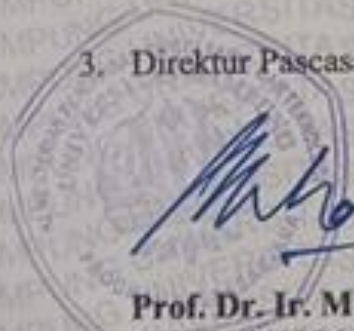
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

NIP. 19870504 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung



**Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.**

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 4 Juni 2026

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Asep  
NPM : 2523053039  
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar" merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik,
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung (Unila).

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidak benaran saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 8 Juni 2026



at pernyataan,

Asep  
NPM 2523053039

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Asep, dilahirkan di pekon Banjarnegeri Kecamatan Gunung Alip, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung, pada tanggal 7 Maret 1986. Putra dari pasangan Bapak Sarjun (Alm) dan Ibu Sumarni (Alm). Penulis merupakan anak ke 9 dari 12 bersaudara, penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 1 Banjarnegeri pada tahun 1993 dan lulus pada tahun 1999.

Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Gisting pada tahun 1999 dan lulus pada tahun 2002. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Talangpadang pada tahun 2002 dan lulus pada tahun 2005. Tahun 2008 penulis melanjutkan jenjang S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Terbuka dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya, di tahun 2025 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa S-2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

## **MOTTO**

“Apapun yang kita lakukan, hendaknya membawa manfaat bagi diri sendiri,  
bagi bangsa, dan bagi sesama.”

(Ki Hajar Dewantara)

“Bukan tentang seberapa cepat kita sampai, tapi seberapa kuat kita bertahan  
hingga garis finis.”

(Asep)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirahim

Puji syukur kehadirat Allah Swt Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat yang telah diberikan. Shalawat serta salam selalu terucap kepada Nabi Muhammad Saw. Karya ini aku persembahkan sebagai tanda cinta kasihku kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta,**

Sarjun (alm), Sumarni (alm), Nasrul Su'ud, dan Emilia. Kupersembahkan sebuah karya ini untuk Bapak, Emak, Ayah, dan Ibu yang selalu menyayangiku dengan sepenuh hati dan selalu berdo'a untuk kebaikanku.

### **Istri dan Anak-anakku Tercinta,**

Istriku Nia Indah Andresta, S.Pd. dan anak-anakku, Evan Zakky Alfarizi, Andrian Desta Pratama, dan Nayyara Adifa Bethariz. Terima kasih untuk cinta dan pengertiannya. Terima kasih juga selalu mendampingi dan mendoakan Abi melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

### **Kakak-Kakak dan Adik-adikku Tersayang,**

Suardi, Ningsih, Mimin, Herti, Supriyadi, Dewi, Yoki, Mira, Rika, dan Yofi serta tujuh ponakanku. Terima kasih atas do'a dan dukungannya selama ini. Terima kasih untuk iklim di rumah yang selalu positif.

### **Sahabat seperjuangan,**

Jemi, Herlina, Setyo, Ria, Eliza, Alfian, Diyan, Alwan, dan Ainun, serta seluruh rekan MKGSD 2025 Universitas Lampung, terima kasih atas kebersamaan, cerita seru dan iklim positif selama perjalanan studi ini.

### **Almamater tercinta Universitas Lampung**

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis CTL Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” sebagai bagian dari persyaratan akademik dalam menyelesaikan studi pada Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung.

Dalam proses penyusunan tesis ini, peneliti mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, serta masukan berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, peneliti menyampaikan apresiasi kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah bersedia memberikan waktu, nasihat, perhatian, serta kritik dan saran yang membangun kepada peneliti selama penyusunan tesis ini.
6. Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah bersedia memberikan waktu, nasihat, perhatian, semangat dan kesabarannya dalam membimbing, serta kritik dan saran yang membangun kepada peneliti selama penyusunan tesis ini.

7. Dr. Apri Wahyudi, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah bersedia memberikan waktu, nasihat, perhatian, semangat dan kesabarannya dalam membimbing peneliti selama penyusunan tesis ini.
8. Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si. selaku Penguji I yang telah memberikan kritik, saran, dan nasihat selama proses penyelesaian tesis ini.
9. Dr. Mohammad Mona Adha, M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan nasihat selama proses penyelesaian tesis ini.
10. Dr. Mohammad Mona Adha, M.Pd. selaku validator materi yang dikembangkan oleh peneliti.
11. Dr. Dina Martha Fitri, M.Pd. selaku validator media yang dikembangkan oleh peneliti.
12. Istiqomah Nurzafira, M.Pd. selaku validator bahasa yang dikembangkan oleh peneliti.
13. Para Dosen Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pengetahuan semasa peneliti menyelesaikan perkuliahan.
14. Seluruh rekan mahasiswa MKGSD 2025 yang telah memberikan semangat dan kekeluargaan selama peneliti menyelesaikan perkuliahan.
15. Bapak dan Ibu seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pelayanan terbaiknya sehingga terselesaikan tesis ini.
16. Kepala Sekolah, Dewan Guru dan Staf SD Negeri 1 Banjarnegeri yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 12 Mei 2026  
Peneliti,

Asep  
NPM 2523053039

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Batasan Masalah .....	8
1.4. Rumusan Masalah .....	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
2.1. Media Pembelajaran .....	12
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
2.1.3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	15
2.2. Komik.....	17
2.2.1. Pengertian Komik .....	17
2.2.2. Jenis-jenis Komik.....	18
2.2.3. Elemen-elemen Komik.....	20
2.2.4. Keunggulan dan Kelemahan Komik .....	23
2.3. Model Contextual Teaching and Learning (CTL).....	25
2.3.1. Pengertian CTL .....	25
2.3.2. Sintaks CTL .....	26
2.3.3. Keunggulan dan Kelemahan CTL.....	28
2.4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	30
2.4.1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	30
2.4.2. Tujuan Pendidikan Pancasila .....	32
2.4.3. Manfaat Pendidikan Pancasila .....	33
2.5. Hasil Belajar .....	34
2.5.1. Pengertian Hasil Belajar.....	34
2.5.2. Macam-macam Hasil Belajar .....	36
2.5.3. Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	37
2.5.4. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar .....	38
2.6. Penelitian Relevan.....	40
2.7. Kerangka Pikir.....	43
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>46</b>
3.1. Jenis Penelitian .....	46

3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	46
3.3. Tempat Penelitian.....	52
3.4. Populasi dan Sampel .....	52
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	55
3.7. Uji Prasyarat Instrumen.....	60
3.8. Teknik Analisis Data .....	64
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>70</b>
4.1. Hasil Pengembangan Produk (Model ADDIE) .....	70
4.1.1. Tahap <i>Analysis</i> .....	70
4.1.2. Tahap <i>Design</i> .....	73
4.1.3. Tahap <i>Development</i> .....	77
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> .....	88
4.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> .....	94
4.2. Pembahasan .....	97
4.3. Keunggulan Produk yang Dikembangkan.....	102
4.4. Keterbatasan Penelitian .....	103
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>104</b>
5.1. Kesimpulan.....	104
5.2. Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru .....	5
2. Angket Kebutuhan Guru terhadap Media Komik .....	6
3. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10
4. Daftar Indikator Operasional Kognitif (C1-C6).....	38
5. Penelitian Relevan.....	40
6. Data Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banjarnegeri .....	52
7. Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	56
8. Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Materi.....	57
9. Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Desain Media .....	58
10. Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Bahasa.....	58
11. Kisi-kisi Pratikalitas oleh Praktisi (Guru).....	59
12. Kisi-kisi Pratikalitas oleh Siswa .....	59
13. Klasifikasi Validitas .....	61
14. Klasifikasi Reliabilitas .....	62
15. Klasifikasi Daya Beda.....	63
16. Kisi-kisi Pratikalitas oleh Siswa .....	64
17. Klasifikasi Validitas Isi Instrumen.....	64
18. Kriteria Hasil Uji Pratikalitas.....	65
19. Kategori <i>N-Gain</i> Ternormalisasi .....	68
20. Interpretasi Hasil Analisis Effect Size .....	69
21. Hasil Validasi Materi .....	78
22. Perbaikan Produk Ahli Materi .....	80
23. Hasil Validasi Ahli Desain Media .....	81
24. Perbaikan Produk Ahli Desain Media.....	82
25. Hasil Validasi Bahasa .....	82
26. Perbaikan Produk Ahli Bahasa .....	84
27. Uji Validitas .....	86
28. Uji Reliabilitas .....	86
29. Uji Daya Pembeda .....	87
30. Uji Tingkat Kesukaran .....	87
31. Hasil Nilai <i>Pretest</i> .....	88
32. Hasil Nilai <i>Posttest</i> .....	89
33. Uji Kepraktisan Pendidik.....	90
34. Uji Kepraktisan Siswa.....	91
35. Uji Normalitas .....	94
36. Uji Homogenitas .....	95
37. Uji <i>Independent Sample T Test</i> .....	95

38. Uji <i>N-Gain</i> .....	96
39. Uji <i>Effect Size</i> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Kerangka Pikir. ....	45
2. Model ADDIE (Branch, 2009).....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian .....	116
2. Surat Balasan Izin Penelitian .....	117
3. Draft Produk.....	118
4. Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	122
5. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	125
6. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	133
7. Validasi Ahli .....	141
8. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan .....	157
9. Uji Validitas Soal .....	158
10. Uji Reliabilitas Soal .....	159
11. Uji Tingkat Kesukaran .....	160
12. Uji Daya Beda.....	161
13. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	162
14. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	164
15. Uji Normalitas Kelas Kontrol .....	165
16. Uji Homogenitas .....	166
17. Uji <i>Independent Sample T Test</i> .....	167
18. Uji N Gain.....	168
19. Uji Effect Size .....	170
20. Dokumentasi .....	171

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dinamika zaman yang diwarnai oleh globalisasi, disrupsi teknologi, serta kecepatan arus informasi telah memicu perubahan fundamental pada pola pikir dan perilaku generasi muda di Indonesia. Tantangan nyata yang muncul saat ini meliputi melemahnya nilai-nilai komunal seperti gotong royong, menipisnya sikap toleransi, serta menguatnya egoisme individual. Selain itu, akses tanpa batas ke media digital membuat siswa rentan terhadap pengaruh ideologi luar yang sering kali tidak selaras dengan nilai-nilai lokal (Sagala dkk., 2024).

Menghadapi fenomena tersebut, Pendidikan Pancasila memegang posisi yang sangat krusial sebagai instrumen strategis. Pendidikan ini berfungsi tidak hanya sebagai landasan moral bagi bangsa, tetapi juga sebagai penyaring (*filter*) ideologis yang efektif dalam membentengi siswa dari dampak negatif globalisasi. Dengan penguatan nilai-nilai Pancasila, jati diri dan identitas nasional tetap terjaga di tengah tarikan budaya global yang masif (Vania dkk., 2021).

Pendidikan Pancasila memegang peranan vital sebagai sarana fundamental dalam membangun karakter bangsa yang bersumber pada nilai-nilai luhur ideologi negara, sehingga tidak hanya dipandang sebagai materi formal belaka. Hal ini sejalan dengan visi pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menitikberatkan pada pengembangan potensi siswa agar menjadi pribadi yang religius, berintegritas, berwawasan luas, serta bertanggung jawab, yang kemudian dipertajam dalam Kurikulum Merdeka melalui enam dimensi Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Oleh sebab itu, pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar

sejatinya harus menjadi wadah efektif bagi siswa untuk melampaui sekadar hafalan tekstual sila-sila Pancasila, melainkan fokus pada internalisasi nilai-nilai tersebut agar terwujud dalam tindakan nyata serta perilaku sehari-hari di lingkungan sosial mereka.

Kendati Pendidikan Pancasila memiliki urgensi yang besar, proses pembelajarannya masih berhadapan dengan hambatan pedagogis karena sifat materinya yang cenderung abstrak, penuh nilai, dan normatif. Karakteristik materi tersebut sebenarnya membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual serta mampu menyentuh sisi emosional siswa agar nilai-nilai seperti kejujuran dan gotong royong dapat benar-benar dihayati. Akan tetapi, pada praktiknya di lapangan, instruksi di sekolah dasar sering kali masih bersifat konvensional dengan mengandalkan metode ceramah dan hafalan teks yang hanya menysar tingkatan berpikir rendah atau aspek kognitif dasar saja (Nurhikmah dkk., 2023).

Dampak dari pola pengajaran yang bersifat administratif tersebut menyebabkan Pendidikan Pancasila terjebak dalam proses transfer pengetahuan semata tanpa diiringi dengan pendalaman nilai yang substansial. Situasi ini memicu persepsi di kalangan siswa sekolah dasar bahwa Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang monoton dan tidak menarik (Dewi dkk., 2021). Fokus pendidik yang lebih menitikberatkan pada hasil ujian daripada pemaknaan nilai membuat pembelajaran kehilangan esensinya, sehingga gagal dalam membangun kesadaran moral dan semangat nasionalisme siswa. Pada akhirnya, fenomena ini memperlebar jarak antara tujuan ideal yang ingin dicapai oleh kurikulum dengan praktik nyata yang terjadi di lingkungan sekolah dasar.

Permasalahan pedagogis tersebut semakin nyata ketika dikaitkan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa usia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka berpikir secara logis terhadap hal-hal yang dapat diamati secara langsung, namun masih kesulitan memahami konsep abstrak (Susanto dkk., 2024). Artinya, mereka belajar paling efektif melalui

pengalaman konkret, visualisasi, dan narasi yang menggambarkan situasi nyata.

Siswa generasi saat ini termasuk *digital natives*, mereka tumbuh dengan budaya visual, terbiasa dengan media bergambar, animasi, dan cerita interaktif (Rahmawati dkk., 2025). Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang hanya mengandalkan teks dan hafalan tidak lagi relevan. Terjadi ketidaksesuaian (*mismatch*) antara karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang abstrak dan pendekatan pembelajaran yang tekstual dengan kebutuhan belajar siswa yang visual, naratif, dan berbasis pengalaman. Kesenjangan pedagogis inilah yang menjadi akar dari rendahnya motivasi belajar dan lemahnya internalisasi nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa sekolah dasar.

Salah satu solusi yang relevan untuk menjembatani kesenjangan tersebut adalah pengembangan media komik pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Komik sebagai media visual-naratif memadukan unsur gambar dan teks secara berurutan sehingga dapat membantu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Rahmawati dkk., 2024). Lebih lanjut, dari sudut teori, rancangan pembelajaran yang menyertakan saluran ganda (visual & verbal) terbukti meningkatkan pemahaman siswa karena mereka memproses informasi melalui dua jalur berbeda secara bersamaan. Maka, menghadirkan media berbasis gambar dan narasi seperti komik sangat sesuai untuk kondisi siswa SD yang memerlukan representasi konkret daripada hanya simbol tekstual.

Materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa. Namun, dalam praktiknya pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan media pembelajaran. Padahal, pemanfaatan media berbasis visual maupun digital dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak, karena informasi disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Karima dkk., 2025). Sejalan dengan itu, lembaga pendidikan di era kompetitif dituntut untuk lebih adaptif

dan inovatif, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan visual guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta daya saing pendidikan (Wahyudi dan Marzuki, 2025).

Media komik memiliki empat keunggulan utama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, (1) kemampuan memvisualisasikan nilai abstrak: komik dapat menggambarkan tindakan nyata yang mencerminkan nilai Pancasila, seperti tolong-menolong, menghormati perbedaan, atau kejujuran; (2) kekuatan naratif: melalui alur cerita dan karakter, siswa dapat mengidentifikasi diri dan mengalami proses internalisasi nilai secara afektif; (3) menurunkan beban kognitif: kombinasi teks singkat dan ilustrasi sekuensial membantu siswa memahami konsep tanpa kelelahan kognitif; (4) meningkatkan motivasi intrinsik: komik memiliki daya tarik alami bagi anak-anak, sehingga mampu membangkitkan minat dan partisipasi belajar (Akbar dkk., 2023).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sejatinya melampaui sekadar penghafalan konsep nilai, melainkan harus mampu menstimulasi siswa untuk menelaah berbagai fenomena sosial di lingkungan sekitar mereka. Hal ini menuntut adanya model pembelajaran yang dapat menghubungkan materi akademik dengan realitas kehidupan nyata guna memicu nalar kritis siswa. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) hadir sebagai pendekatan yang relevan karena memfasilitasi proses belajar melalui pengaitan materi dengan pengalaman autentik siswa secara kolaboratif dan bermakna. Implementasi CTL terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, semangat kerja sama, serta partisipasi aktif siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Surayanah dkk., 2025). Sinergi antara karakteristik CTL dan penggunaan media komik menjadi solusi strategis untuk mengonkretkan materi Pendidikan Pancasila yang abstrak bagi siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan di SD Negeri 1 Banjarnegeri didapat data nilai ujian tengah semester tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa 60% siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

sebesar 75 pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Analisis hasil belajar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu menjawab pertanyaan faktual seperti “sebutkan sila-sila Pancasila”, tetapi gagal menjawab soal berbasis situasi atau studi kasus yang menuntut penerapan nilai.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru**

No	Aspek yang Diamati	Ya (Jumlah)	Tidak (Jumlah)	Persentase (Ya)
1.	Tersedia media pembelajaran pendukung selain buku teks	2	4	33%
2.	Siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama pembelajaran	3	3	50%
3.	Media pembelajaran visual (gambar/ilustrasi) tampak digunakan	3	3	50%
4.	Pembelajaran memanfaatkan variasi metode atau aktivitas	2	4	33%
5.	Materi disampaikan menggunakan contoh konkret sesuai konteks siswa	3	3	50%
6.	Suasana kelas tampak kondusif untuk diskusi	3	3	50%
7.	Media pembelajaran berbasis cerita/komik tersedia	0	6	0%
8.	Sumber belajar yang digunakan cukup menarik minat siswa	3	3	50%
9.	Fasilitas pembelajaran mendukung penggunaan media inovatif	2	4	33%

Hasil observasi terhadap 6 guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, di mana hanya sebagian kecil kelas yang memanfaatkan media pendukung selain buku teks. Aktivitas siswa selama pembelajaran tampak cukup baik pada beberapa kelas, namun belum merata. Media visual dan variasi metode pembelajaran juga baru digunakan oleh sebagian guru, sehingga proses pembelajaran masih cenderung bersifat konvensional. Selain itu, media berbasis cerita seperti komik belum tersedia sama sekali, padahal media tersebut berpotensi membantu penyajian materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat menunjang pemahaman dan hasil belajar siswa.

**Tabel 2. Angket Kebutuhan Guru terhadap Media Komik**

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya membutuhkan media lain selain buku teks dalam mengajar Pendidikan Pancasila	4	2	0	0
2.	Saya mengalami kesulitan dalam memilih media yang cocok dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila	3	3	0	0
3.	Saya memerlukan media komik untuk mengajar Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa	2	4	0	0
4.	Media komik berbasis CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila	5	1	0	0

Data dari angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa seluruh guru memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan media komik sebagai sarana penunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila. Seluruh responden menegaskan urgensi penggunaan media di luar buku teks dan mengakui adanya hambatan dalam menentukan alat peraga yang efektif, sehingga pengembangan media komik dinilai sebagai solusi alternatif yang sangat dibutuhkan. Seluruh tenaga pendidik sepakat bahwa media komik berpotensi besar dalam mengoptimalkan hasil belajar, terutama melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang mampu mentransformasikan konsep Pancasila dari sifatnya yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Hasil temuan ini memperkuat indikasi bahwa terdapat kebutuhan mendesak akan media yang menarik, kontekstual, dan aplikatif di sekolah dasar, selaras dengan temuan Rahmah dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pemanfaatan komik secara signifikan mampu mendongkrak minat serta pencapaian akademik siswa.

Mempertimbangkan kondisi tersebut, diperlukan kehadiran media pembelajaran yang tidak hanya unggul dari segi visual, tetapi juga mampu memfasilitasi proses belajar kontekstual agar siswa dapat menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan realitas kehidupan mereka. Oleh sebab itu,

pengembangan media komik Pendidikan Pancasila berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menjadi solusi strategis karena mampu memvisualisasikan keterkaitan materi dengan situasi nyata, menstimulasi daya kritis siswa, serta mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini menjadi sangat krusial untuk dilaksanakan guna menghasilkan produk media komik berbasis CTL yang memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil Belajar yang Belum Optimal: Sebagian besar siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarnegeri (sekitar 60%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Kesenjangan Kognitif: Materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak dan sarat nilai sulit dipahami oleh siswa kelas V yang secara psikologis masih berada pada tahap berpikir operasional konkret.
3. Pembelajaran Masih Konvensional: Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan tekstual yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi.
4. Kurangnya Internalisasi Nilai: Pembelajaran cenderung terjebak pada transfer pengetahuan (kognitif rendah) dan belum mampu menghubungkan materi dengan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.
5. Keterbatasan Media Inovatif: Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, sementara media visual yang menarik dan berbasis cerita seperti komik belum tersedia sama sekali di sekolah.
6. Rendahnya Motivasi Belajar: Siswa cenderung menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai pelajaran yang membosankan dan "kering" karena kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar.

7. Belum Adanya Produk Media Kontekstual: Belum tersedianya media komik yang divalidasi dan dikembangkan secara khusus dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk membantu siswa mengaitkan nilai Pancasila dengan konteks lingkungan mereka.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang teridentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Materi: Penelitian dan pengembangan media komik ini dibatasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Semester 1, khususnya pada lingkup materi "Jati Diri dan Lingkungan".
2. Model Pembelajaran: Pengembangan media komik ini menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang mengintegrasikan tujuh komponen utama (konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik) ke dalam alur cerita komik.
3. Produk yang Dikembangkan: Media yang dihasilkan berupa komik cetak, yang menyajikan visualisasi cerita berdasarkan konteks kehidupan sehari-hari siswa.
4. Subjek Penelitian: Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarnegeri tahun pelajaran 2025/2026.
5. Indikator Keberhasilan: Batasan efektivitas dalam penelitian ini diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa (aspek kognitif) serta tingkat kelayakan dan praktikalitas media berdasarkan penilaian ahli dan praktisi.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

3. Bagaimana keefektifan media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk.

1. Mengetahui kelayakan media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.
2. Mengetahui kepraktisan media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.
3. Mengetahui keefektifan media komik berbasis CTL terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis  
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik maupun calon pendidik sehingga dapat menambah wawasan, inspirasi, rujukan dan literatur dalam proses pengembangan media pembelajaran yang selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  1. Bagi Siswa  
Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media komik Pendidikan Pancasila.
  2. Bagi Pendidik  
Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan pendidik mengenai media pembelajaran komik Pendidikan Pancasila yang dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan kualitas pendidik dan menambah kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran secara tepat.
  3. Bagi Kepala Sekolah

Menambah informasi bagi kepala sekolah untuk kedepannya agar mendorong pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran komik Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi penelitian *research and development* mengenai pengembangan komik Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

No	Komponen Spesifikasi	Deskripsi
1	Jenis Media	Media pembelajaran visual berupa komik pendidikan cetak.
2	Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila.
3	Sasaran/Subjek	Siswa kelas V Sekolah Dasar.
4	Materi Pokok	Unit 3: Jati Diri dan Lingkungan
5	Pendekatan Model	Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> yang mengintegrasikan 7 komponen: <i>constructivism, inquiry, questioning, learning community, modeling, reflection</i> , dan <i>authentic assessment</i> .
6.	Capaian Pembelajaran (CP)	Siswa mampu memahami jati diri dan lingkungan sosial budaya di sekitarnya, menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia, serta menerapkan nilai persatuan dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.
7.	Tujuan Pembelajaran (TP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melalui media komik berbasis CTL, siswa mampu menjelaskan pengertian keberagaman budaya dengan benar.</li> <li>- Melalui kegiatan diskusi, siswa mampu mengidentifikasi contoh keragaman budaya di lingkungan sekitar.</li> <li>- Melalui pendekatan CTL, siswa mampu menghubungkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Melalui kegiatan kelompok, siswa mampu menunjukkan sikap toleransi, kerjasama, dan komunikasi yang baik.</li> </ul>
8.	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Siswa mampu mengenali dan menjelaskan pengertian keberagaman budaya Indonesia melalui pengamatan gambar, video, atau media kontekstual dengan benar.
6	Alur Cerita	Mengangkat problematika atau situasi nyata yang sering dialami siswa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat untuk memicu pemahaman kontekstual.
7	Unsur Visual	Karakter tokoh yang relevan dengan anak usia SD, penggunaan bahasa komunikatif, serta tata letak panel yang sistematis.
8	Komponen Isi	Terdiri dari bagian pendahuluan (tujuan pembelajaran), bagian inti (cerita komik yang memuat pesan moral Pancasila), dan bagian penutup (rangkuman dan refleksi).
9	<i>Output</i> Akhir	Buku Komik Pendidikan Pancasila
10	Alokasi Penggunaan Produk	Media komik berbasis CTL digunakan dalam 2 kali pertemuan pembelajaran pada materi “Jati Diri dan Lingkungan” kelas V Sekolah Dasar.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis CTL untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Produk dirancang dalam bentuk buku komik cetak yang memuat materi "Jati Diri dan Lingkungan" dengan mengintegrasikan tujuh komponen utama CTL, yaitu *constructivism*, *inquiry*, *questioning*, *learning community*, *modeling*, *reflection*, dan *authentic assessment*. Alur cerita komik disusun berdasarkan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa di rumah, sekolah, dan masyarakat sehingga mampu membantu siswa menghubungkan konsep-konsep Pendidikan Pancasila dengan pengalaman sehari-hari. Penggunaan ilustrasi yang menarik, bahasa yang komunikatif, serta aktivitas reflektif pada akhir pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman materi, dan mendukung peningkatan hasil belajar.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1. Media Pembelajaran**

#### **2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran.

Menurut Nurrita (2021), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar. Media tidak hanya terbatas pada alat bantu visual seperti gambar dan video, tetapi juga mencakup bentuk verbal, simbolik, dan digital yang berfungsi memperjelas konsep atau informasi yang disampaikan. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu siswa memahami materi secara konkret dan bermakna.

Selanjutnya, menurut Jauza dan Albina (2025), media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran modern, media tidak hanya dipahami sebagai alat bantu, tetapi sebagai sistem komunikasi pembelajaran yang berfungsi menghubungkan pengalaman belajar siswa dengan tujuan instruksional. Melalui penggunaan media, guru dapat menciptakan kondisi belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk mengefektifkan proses belajar, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Kotimah (2024), media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyampaian materi. Dengan penggunaan media yang tepat, siswa dapat mengamati, menirukan, dan memahami konsep secara langsung, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat verbal tetapi juga visual dan pengalaman nyata. Selain itu, media berfungsi membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera manusia dalam memahami informasi. Di era digital saat ini, media pembelajaran mengalami transformasi besar melalui penggunaan teknologi interaktif seperti multimedia, video pembelajaran, dan platform daring yang memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan memfasilitasi terjadinya proses belajar yang efektif. Media berfungsi tidak hanya sebagai perantara penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang bermakna, memotivasi siswa, serta memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan siswa agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

### **2.1.2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran merupakan langkah strategis dalam perencanaan proses belajar mengajar karena media yang tepat akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Miftah dan Rokhman (2022), pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar dan ketersediaan sarana di sekolah. Media yang dipilih sebaiknya mampu menjembatani antara pesan yang disampaikan guru dengan pemahaman siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar dan keaktifan siswa. Dengan demikian,

media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian Dina dkk. (2025) menegaskan bahwa terdapat beberapa kriteria penting dalam pemilihan media pembelajaran, yakni (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (2) kejelasan pesan yang disampaikan, (3) kemampuan media menarik perhatian siswa, (4) kemudahan penggunaan, dan (5) ketersediaan sumber daya. Guru perlu mempertimbangkan apakah media yang digunakan mampu membantu siswa memahami materi dengan baik dan efisien. Kesalahan dalam pemilihan media dapat menghambat proses belajar serta menurunkan motivasi siswa. Oleh karena itu, proses pemilihan media perlu dilakukan secara selektif berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran agar media yang dipilih relevan dan mendukung tercapainya kompetensi dasar.

Menurut Shabrina dkk. (2025), dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kriteria pemilihan media juga harus mempertimbangkan aspek relevansi teknologi dan karakteristik siswa. Media pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital yang memungkinkan pembelajaran lebih interaktif, fleksibel, dan menarik. Bagi siswa sekolah dasar yang cenderung berpikir konkret dan memiliki gaya belajar visual, media yang menampilkan unsur warna, gambar, dan animasi akan lebih efektif dalam membantu pemahaman konsep. Selain itu, guru juga harus memperhatikan kemudahan akses, ketersediaan perangkat, serta kemampuan teknis siswa dan guru dalam mengoperasikan media agar pelaksanaan pembelajaran berjalan optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, isi materi, karakteristik siswa, ketersediaan sarana, serta relevansi dengan perkembangan teknologi. Pemilihan media yang tepat tidak

hanya berperan dalam memperjelas penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih media yang efektif, efisien, dan sesuai dengan konteks pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

### **2.1.3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau output pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut Mahnun (2021), pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa prinsip. Berikut antara lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya.

- a. Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.
- b. Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan siswa baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.
- c. Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk

terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

- d. Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah direncanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.
- e. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- f. Alokasi waktu. Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administratif lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.
- g. Fleksibilitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.

- h. Keamanan penggunaan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajaran sebaiknya seorang guru memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam pembelajaran apakah natinya dalam operasional aman atau tidak bagi siswa. Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi siswa baik secara fisik maupun psikologis.

Dari pernyataan di atas terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya, antara lain: a) Prinsip efektivitas dan efisiensi, b) Prinsip taraf berfikir siswa, c) Prinsip interaktifitas media pembelajaran, d) Prinsip ketersediaan media pembelajaran, e) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, f) Prinsip alokasi waktu, g) Prinsip fleksibilitas media pembelajaran, h) Prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran. Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebelum memilih media pembelajaran.

## **2.2. Komik**

### **2.2.1. Pengertian Komik**

Komik merupakan salah satu bentuk media visual yang menyajikan cerita melalui perpaduan antara gambar dan teks secara berurutan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Menurut Purbniadatika dkk. (2024), komik adalah karya visual-naratif yang menggabungkan ilustrasi, tokoh, dan dialog untuk membentuk alur cerita yang mudah dipahami dan menarik. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi dan edukasi yang dapat menyampaikan pesan moral, nilai sosial, maupun konsep pengetahuan secara efektif. Kombinasi antara gambar dan teks menjadikan komik mampu menyampaikan makna dengan cara yang ringan, konkret, dan kontekstual bagi pembacanya.

Sementara itu, Bianca dkk. (2024) menyatakan bahwa komik memiliki karakteristik khas berupa penggunaan panel, tokoh, teks singkat, serta

simbol visual yang menggambarkan peristiwa secara berurutan. Komik tidak hanya menonjolkan aspek visual, tetapi juga naratif, karena setiap panel menyusun alur cerita yang memiliki hubungan sebab-akibat. Dalam perspektif media pembelajaran, komik berperan sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui visualisasi cerita yang menarik. Sifatnya yang kontekstual dan komunikatif membuat komik mudah diterima oleh berbagai kalangan usia, terutama siswa di jenjang sekolah dasar yang memiliki kecenderungan belajar visual dan imajinatif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komik adalah media visual-naratif yang menyampaikan pesan atau cerita melalui perpaduan antara gambar dan teks secara berurutan. Komik tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif karena mampu menyampaikan informasi, nilai, dan konsep dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dalam dunia pendidikan, komik dapat dimanfaatkan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui pendekatan visual, kontekstual, dan komunikatif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

### **2.2.2. Jenis-jenis Komik**

Komik memiliki beragam jenis yang dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, isi, maupun tujuannya. Menurut Bianca (2023), secara umum komik dapat dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu komik hiburan (*entertainment comics*) dan komik pendidikan (*educational comics*). Komik hiburan berfokus pada penyajian cerita yang bertujuan menghibur pembaca melalui kisah fiktif, humor, atau petualangan. Sementara itu, komik pendidikan dirancang secara khusus untuk menyampaikan pesan moral, nilai sosial, atau konsep pengetahuan tertentu dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam konteks pendidikan, komik jenis ini dikenal dengan istilah komik edukatif, yang dikembangkan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Menurut Putri dkk. (2024), berdasarkan format dan media penyajiannya, komik dapat dibedakan menjadi komik cetak (*print comics*) dan komik digital (*e-comic*). Komik cetak merupakan bentuk tradisional yang disajikan dalam media kertas seperti majalah, buku, atau pamflet, sedangkan komik digital disajikan dalam bentuk elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Komik digital memiliki keunggulan interaktif, dinamis, serta mampu memadukan elemen audio-visual untuk memperkuat penyampaian pesan. Penggunaan *e-comic* dalam dunia pendidikan kini semakin berkembang seiring dengan peningkatan literasi digital dan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi.

Tidak hanya berdasarkan tujuan dan bentuk penyajiannya, Mikamahuly dkk. (2023) mengelompokkan komik menjadi komik tunggal (*single panel comic*) dan komik berseri (*serial comic*). Komik tunggal berisi satu ilustrasi cerita singkat yang biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan moral atau sindiran sosial dalam satu panel gambar. Sedangkan komik berseri memiliki alur cerita yang panjang dan berkelanjutan, terdiri dari beberapa bab atau episode yang saling berhubungan. Dalam konteks pendidikan, komik berseri sering digunakan untuk menjelaskan konsep pembelajaran secara bertahap dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami materi yang kompleks.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis komik dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan, format, dan bentuk penyajiannya. Berdasarkan tujuannya, terdapat komik hiburan dan komik edukatif; berdasarkan media penyajian, terdapat komik cetak dan komik digital; sedangkan berdasarkan bentuk naratifnya, terdapat komik tunggal dan komik berseri. Komik yang akan penulis kembangkan yakni komik pendidikan berbentuk komik buku. Komik

ini berisi materi pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V pada materi Jati Diri dan Lingkunganku.

### 2.2.3. Elemen-elemen Komik

Untuk memahami kekuatan pedagogis komik, penting untuk membedah elemen-elemen fundamental yang membentuk media ini. Komik bukanlah sekadar gambar dengan tulisan, melainkan sebuah bentuk seni dan komunikasi yang memiliki tata bahasanya sendiri. Secara fundamental, komik didefinisikan sebagai "seni sekuensial" (*sequential art*), sebuah istilah yang dipopulerkan oleh Eisner (1985) dan diperluas oleh McCloud (1993). Definisi ini menekankan bahwa makna dalam komik tidak berasal dari satu gambar saja, melainkan dari rangkaian gambar yang disandingkan secara berdampingan dalam urutan tertentu.

Interaksi antara elemen-elemen visual dan verbal inilah yang menciptakan sebuah bahasa hibrida yang unik dan efektif untuk menyampaikan informasi, narasi, dan nilai. Elemen-elemen kunci tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

#### a. Panel

Panel adalah unit dasar dari sebuah komik, yang berfungsi sebagai bingkai (*frame*) yang berisi satu adegan atau momen. McCloud (1993) mendefinisikan panel sebagai "ikon yang menampung gambar dan teks," yang berfungsi sebagai penanda ruang dan waktu. Bentuk dan ukuran panel tidaklah statis; panel yang besar dapat digunakan untuk menunjukkan adegan yang luas (*establishing shot*), sementara panel yang kecil dan sempit dapat menciptakan ritme yang cepat atau perasaan tertekan (*klaustrofobia*). Dalam komik pendidikan, panel-panel ini berfungsi memecah materi yang kompleks menjadi unit-unit informasi yang lebih kecil dan mudah dicerna.

b. Parit (*Gutter*)

Jika panel adalah apa yang dilihat pembaca, "parit" (atau *gutter*) adalah ruang kosong di antara panel-panel. Meskipun terlihat kosong, parit adalah salah satu elemen terpenting dalam komik. Ini adalah ruang di mana pembaca secara aktif berpartisipasi dalam membangun narasi. McCloud (1993) menyebut fenomena ini sebagai "penutupan" (*closure*), yaitu proses mental di mana pembaca mengamati bagian-bagian (dua panel terpisah) dan menyimpulkan secara logis apa yang terjadi di antaranya (keseluruhan cerita). Misalnya, panel pertama menunjukkan seseorang melempar bola, dan panel kedua menunjukkan seseorang menangkapnya. Pembaca secara otomatis membayangkan bola itu terbang melintasi ruang di dalam parit. Kemampuan parit untuk mendorong partisipasi kognitif inilah yang membuat komik menjadi media yang aktif, bukan pasif.

c. Elemen Visual (Gambar dan Ikonografi)

Ini adalah gambar di dalam panel, yang mencakup karakter, latar (*setting*), dan properti. Dalam komik pendidikan, elemen visual berfungsi untuk:

- (1) Mengkonkretkan yang Abstrak: Seperti yang telah dibahas, nilai-nilai Pancasila yang abstrak (misal: "toleransi") dapat divisualisasikan melalui ekspresi wajah karakter, bahasa tubuh, dan tindakan nyata.
- (2) Membangun Identifikasi: Siswa dapat berempati dan mengidentifikasi diri dengan karakter dalam komik, sehingga internalisasi nilai (ranah afektif) dapat terjadi (Saraceni, 2003).
- (3) Mengatur Suasana (*Mood*): Penggunaan warna (misal: warna gelap untuk suasana sedih) dan gaya gambar (misal: kartunal untuk humor) sangat mempengaruhi cara materi diterima oleh siswa.

- d. Elemen Teks (Verbal) Teks dalam komik tidak monolitik, melainkan memiliki berbagai bentuk yang masing-masing memiliki fungsi spesifik (Eisner, 1985):
- (1) Balon Kata (*Speech Balloon*): Elemen paling umum, digunakan untuk menunjukkan dialog yang diucapkan oleh karakter. Bentuk balon (misal: bergerigi untuk teriakan, putus-putus untuk bisikan) memberikan informasi tambahan tentang nada suara.
  - (2) Balon Pikiran (*Thought Bubble*): Biasanya berbentuk seperti awan, digunakan untuk menunjukkan pikiran internal karakter yang tidak terucap. Ini sangat penting dalam pembelajaran nilai, karena dapat menunjukkan dilema moral atau proses pengambilan keputusan seorang tokoh.
  - (3) Kotak Narasi (*Caption Box/Narration*): Berbentuk kotak (biasanya di sudut panel), teks ini adalah "suara narator". Fungsinya adalah untuk memberikan konteks, menjelaskan latar waktu dan tempat ("Sementara itu, di sekolah..."), atau memberikan informasi eksposisi yang tidak diucapkan karakter.
  - (4) Efek Suara (*Sound Effects/Onomatopoeia*): Teks yang digambar secara artistik untuk mewakili suara (misal: "DUAR!", "PLAK!", "KRIING!"). Ini menambah dimensi auditori pada media visual dan membuat cerita lebih hidup.

Berdasarkan uraian di atas, kekuatan media komik terletak pada orkestrasi atau paduan harmonis dari semua elemen ini. Panel dan parit mengatur ritme penceritaan, sementara gambar dan teks bekerja sama untuk menyampaikan makna. Untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, kombinasi ini memungkinkan penyampaian materi yang tidak hanya utuh secara kognitif (siswa tahu apa itu toleransi) tetapi juga mengena secara afektif (siswa merasakan pentingnya toleransi melalui cerita).

#### 2.2.4. Keunggulan dan Kelemahan Komik

##### a. Keunggulan Komik

Komik memiliki keunggulan utama dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Suparmi dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan buku komik sebagai media pembelajaran sejarah menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan. Komik yang dirancang dengan visual menarik dan narasi yang mudah dicerna dapat menggantikan metode pembelajaran tradisional yang sering dinilai monoton, sehingga siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Komik juga terbukti efektif dalam memudahkan pemahaman konsep yang abstrak dengan memanfaatkan kombinasi gambar dan teks. Dalam penelitian Lestari dkk. (2022), komik edukasi bermuatan budaya Jawa, ditemukan bahwa media komik tersebut membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa komik tidak hanya media hiburan, tetapi juga sarana edukatif yang mampu menghubungkan abstraksi konsep dengan representasi visual yang konkret sehingga memudahkan proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keunggulan komik terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mudah. Dengan visual yang menarik dan narasi yang terstruktur, komik menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional dan menawarkan alternatif yang efektif bagi pembelajaran siswa. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran layak dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan hasil belajar.

##### b. Kelemahan Komik

Komik sebagai media pembelajaran dinyatakan memiliki kelemahan praktis oleh beberapa peneliti. Haqiqi dan Permadi

(2022) mencatat bahwa kemudahan membaca komik dapat membuat siswa cenderung “malas membaca” bahan teks tanpa gambar, sehingga komik berisiko menimbulkan preferensi pada bacaan yang ringan dan menurunkan ketertarikan terhadap teks yang lebih mendalam. Selain itu, penyajian materi melalui komik seringkali terlalu menyederhanakan konsep sehingga kurang cocok untuk memaparkan materi yang kompleks, dan efektivitasnya lebih tinggi pada siswa dengan gaya belajar visual.

Menurut Mikamahuly dkk. (2023) dan studi evaluasi komik digital menyebutkan bahwa walaupun komik mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, penggunaan komik tanpa pendampingan metode atau bahan ajar lain dapat membatasi kedalaman pemahaman, terutama untuk materi yang teknis atau berkonsep abstrak, sehingga guru perlu mengombinasikan komik dengan LKS, diskusi, atau tugas terstruktur agar target pembelajaran tercapai. Studi-studi R&D pada komik digital juga menyorot kendala implementasi seperti kebutuhan fasilitas (akses digital/internet) dan perlunya perancangan isi yang valid sehingga tidak menimbulkan miskonsepsi.

Kesimpulannya, meskipun komik efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat baca, komik memiliki kelemahan signifikan berupa potensi penyederhanaan materi, kecenderungan menggeser fokus pembaca ke aspek visual saja, dan efektivitas yang tergantung pada gaya belajar serta konteks implementasi; oleh karena itu komik sebaiknya dipakai sebagai pelengkap media pembelajaran disertai instruksi, sumber teks tambahan, dan/atau aktivitas pendukung agar kelemahan-kelemahan tersebut bisa diminimalkan.

## 2.3. Model Contextual Teaching and Learning (CTL)

### 2.3.1. Pengertian CTL

*Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Model ini berlandaskan pada filosofi konstruktivisme, di mana belajar bukan sekadar menghafal fakta, melainkan proses mengonstruksi makna dari pengalaman (Nurmadiyah dkk., 2022). Pengetahuan dalam pandangan ini dipandang sebagai sesuatu yang dinamis dan berkembang sesuai dengan konteks yang dialami oleh individu tersebut.

Secara operasional, CTL didefinisikan sebagai sistem instruksional yang menekankan pada keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata. Pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk memperkuat, memperluas, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan akademik mereka dalam berbagai tatanan kehidupan, baik di dalam maupun di luar sekolah, untuk memecahkan masalah-masalah yang bersifat simulatif maupun autentik (Zulfania dkk., 2025). Pendekatan ini menggeser peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator yang mengelola lingkungan belajar agar lebih bermakna.

Elemen kunci yang membedakan CTL dengan model konvensional adalah penerapan tujuh komponen utamanya, yaitu konstruktivisme, menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian nyata (*authentic assessment*) (Safri dkk., 2024). Melalui ketujuh komponen ini, siswa tidak hanya diposisikan sebagai penerima pasif, tetapi didorong untuk melakukan proses berpikir tingkat tinggi. Fokus utama dari CTL adalah membantu siswa memahami makna dari apa yang mereka pelajari sehingga informasi yang didapat tersimpan

dalam memori jangka panjang dan dapat diimplementasikan dalam konteks sosial masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah model pembelajaran holistik yang mengintegrasikan materi akademik dengan konteks kehidupan nyata siswa melalui proses konstruksi pengetahuan secara mandiri. Melalui sinergi antara tujuh komponen utamanya, CTL bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, aplikatif, dan relevan, sehingga siswa tidak hanya menguasai teori secara kognitif, tetapi juga mampu mengaktualisasikan ilmu tersebut dalam memecahkan permasalahan di dunia nyata secara kreatif dan kritis.

### 2.3.2. Sintaks CTL

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal, tetapi mendorong mereka untuk mengonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri. Menurut Johnson (2002), terdapat tujuh komponen utama yang sekaligus menjadi langkah-langkah (sintaks) dalam penerapan CTL di kelas:

a. *Konstruktivisme (Constructivism)*

Tahap ini adalah landasan berpikir CTL. Guru mendorong siswa untuk memahami bahwa pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit melalui pengalaman.

Aktivitas: Guru mengaitkan materi baru dengan pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang sudah dimiliki siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. *Menemukan (Inquiry)*

Siswa berpindah dari pengamatan menuju pemahaman. Ini adalah siklus proses belajar yang meliputi pengamatan, bertanya, pengajuan hipotesis, pengumpulan data, dan penyimpulan.

Aktivitas: Guru menyajikan masalah nyata yang harus dipecahkan siswa melalui investigasi mandiri atau kelompok.

- c. Bertanya (*Questioning*)  
Bertanya dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan siswa.  
Dalam CTL, bertanya dilakukan baik oleh guru (untuk memancing) maupun oleh siswa.  
Aktivitas: Guru menggunakan teknik bertanya untuk membimbing siswa menemukan konsep, bukan langsung memberikan jawaban.
- d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)  
Hasil belajar diperoleh dari kerja sama dengan orang lain.  
Pengetahuan tidak didapat dari satu arah (guru ke murid), melainkan melalui interaksi antar-siswa.  
Aktivitas: Pembentukan kelompok diskusi, berpasangan (*sharing*), atau mendatangkan ahli ke dalam kelas.
- e. Pemodelan (*Modeling*)  
Dalam pembelajaran tertentu, dibutuhkan model atau contoh yang dapat ditiru oleh siswa. Model tidak selalu harus guru; bisa berupa karya siswa lain atau alat peraga.  
Aktivitas: Guru mendemonstrasikan cara melakukan sesuatu atau menunjukkan contoh konkret sebagai standar pencapaian.
- f. Refleksi (*Reflection*)  
Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau meninjau kembali kejadian yang telah lalu.  
Aktivitas: Di akhir sesi, guru menyisakan waktu bagi siswa untuk mencatat apa yang mereka rasakan, hal baru apa yang didapat, atau diskusi mengenai kekurangan selama proses belajar.
- g. Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)  
Penilaian dilakukan tidak hanya melalui ujian tertulis di akhir semester, tetapi secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung.  
Aktivitas: Penilaian diambil dari keaktifan diskusi, laporan praktikum, portofolio, hingga PR, yang menggambarkan kemampuan siswa yang sebenarnya.

Pengembangan media komik berbasis CTL ini efektif meningkatkan hasil belajar karena mengalihkan materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak menjadi visualisasi konkret. Melalui sintaks *Inquiry* dan *Modeling* dalam komik, siswa kelas V lebih mudah menginternalisasi nilai jati diri bangsa karena mereka merasa 'mengalami' sendiri kejadian tersebut melalui karakter dalam cerita.

### 2.3.3. Keunggulan dan Kelemahan CTL

#### 3.3.1. Keunggulan CTL

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memiliki keunggulan spesifik dalam menjembatani materi akademis dengan realitas kehidupan siswa. Menurut Siswanto, Andriyani, dan Rambe (2025), berikut adalah beberapa keunggulan utama dari penerapan CTL:

a. Pembelajaran Menjadi Lebih Bermakna (*Meaningful Learning*)

Dalam CTL, siswa tidak sekadar menghafal definisi "Jati Diri" atau "Lingkungan", tetapi memahami mengapa konsep tersebut penting bagi kehidupan mereka. Hubungan antara materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata membuat informasi tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang.

b. Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif

Karena sintaks CTL memuat unsur *Inquiry* (menemukan), siswa dibiasakan untuk memecahkan masalah, mencari data, dan menarik kesimpulan. Hal ini sangat efektif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menuntut penalaran moral, bukan sekadar hafalan tekstual.

c. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Siswa cenderung lebih antusias ketika mereka melihat apa yang dipelajari ada di sekitar mereka. Dalam konteks Media Komik, penggunaan CTL membuat alur cerita terasa sangat

dekat (*relatable*) dengan keseharian siswa kelas V, sehingga rasa ingin tahu mereka meningkat.

d. Menghargai Keragaman Kemampuan Siswa

CTL mengakui bahwa setiap siswa memiliki pengalaman hidup yang berbeda. Melalui komponen Learning Community (masyarakat belajar), siswa yang memiliki kemampuan lebih dapat membantu rekannya, sehingga terjadi pertukaran pengetahuan yang inklusif.

e. Transfer Pengetahuan yang Lebih Baik

Keunggulan utama CTL adalah kemampuannya memfasilitasi "transfer belajar". Siswa tidak hanya tahu teori tentang jati diri bangsa di dalam kelas, tetapi mampu menerapkannya (misalnya sikap toleransi) saat mereka berada di lingkungan rumah atau masyarakat.

f. Menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif

Proses pembelajaran dalam CTL melibatkan diskusi, kerja kelompok, refleksi, dan aktivitas pemecahan masalah sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton.

### 3.3.2. Kelemahan CTL

Meskipun memiliki berbagai keunggulan dalam mengaitkan materi dengan dunia nyata, menurut Sajaya (2006) model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) juga memiliki beberapa tantangan dan kelemahan dalam implementasinya, antara lain:

a. Membutuhkan Waktu yang Cukup Lama

Sintaks CTL, terutama pada tahap *Inquiry* (menemukan) dan *Learning Community* (masyarakat belajar), memerlukan waktu yang lebih banyak dibandingkan metode ceramah konvensional. Siswa membutuhkan waktu untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri daripada langsung menerima informasi jadi dari guru.

b. Kesenjangan Hasil Belajar

Dalam CTL, keaktifan siswa menjadi kunci utama. Hal ini berisiko menciptakan kesenjangan antara siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi (yang akan semakin cepat berkembang) dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah atau pemalu, yang mungkin tertinggal dalam proses penemuan konsep.

c. Persiapan yang Kompleks bagi Pendidik

Guru dituntut untuk sangat kreatif dalam mengaitkan setiap materi dengan konteks kehidupan nyata. Jika guru kurang menguasai materi atau kurang peka terhadap lingkungan sekitar siswa, maka keterkaitan yang dibangun akan terasa dipaksakan dan tidak efektif.

d. Kebutuhan Fasilitas dan Sumber Belajar yang Beragam

CTL mengharuskan adanya sumber belajar yang autentik dan bervariasi. Seringkali, keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah menjadi hambatan dalam menghadirkan situasi nyata ke dalam kelas.

e. Kesulitan dalam Manajemen Kelas

Saat menerapkan *Learning Community* atau diskusi kelompok, suasana kelas cenderung menjadi lebih riuh. Jika guru tidak memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik, pembelajaran berisiko menjadi tidak terkendali dan tujuan materi tidak tercapai.

## **2.4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

### **2.4.1. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan nilai dan ideologi yang dirancang untuk membentuk karakter warga negara yang cerdas, terampil, dan setia kepada bangsa serta negara Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Pendidikan Pancasila didefinisikan sebagai upaya sistematis untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman dan penghayatan atas

landasan dan tujuan Pancasila sebagai dasar negara, ideologi negara, dan pandangan hidup bangsa. Dalam konteks yang lebih luas, pendidikan ini berfungsi sebagai wahana untuk mentransformasikan nilai-nilai luhur Pancasila ke dalam sikap dan perilaku sehari-hari guna memperkuat persatuan nasional di tengah keberagaman masyarakat (Adha dan Susanto, 2020).

Secara konseptual, Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka (sebagaimana diatur dalam Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024) berfokus pada pengembangan Profil Pelajar Pancasila. Pendidikan ini tidak lagi dipahami sebagai transfer pengetahuan teoretis semata, melainkan sebagai proses pengembangan kompetensi kewarganegaraan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui pendidikan ini, siswa diajak untuk memahami jati diri bangsanya, menyadari hak dan kewajibannya, serta memiliki rasa tanggung jawab sosial dalam menghadapi tantangan global tanpa kehilangan jati diri sebagai manusia Indonesia yang berketuhanan, berkemanusiaan, dan berkeadilan (Wafa dkk., 2025).

Para ahli pendidikan kontemporer, seperti Kaelan (2016) dan Lickona (dalam konteks pendidikan karakter yang sering dikaitkan dengan Pancasila), menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila adalah instrumen penting untuk melakukan revitalisasi nilai-nilai dasar negara yang mulai tergerus oleh arus globalisasi. Pendidikan ini berperan dalam menanamkan etika politik dan moralitas publik kepada siswa. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila menjadi fondasi utama dalam membangun kesadaran bela negara dan kecintaan terhadap tanah air melalui pemahaman mendalam tentang sejarah perjuangan bangsa dan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam setiap sila Pancasila.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran strategis yang mengintegrasikan aspek legal-konstitusional, pengembangan karakter, dan penguatan ideologi bangsa. Melalui pendidikan ini, nilai-nilai luhur Pancasila

diinternalisasikan kepada siswa bukan hanya sebagai pengetahuan sejarah, melainkan sebagai pedoman moral dan etika yang konkret.

#### **2.4.2. Tujuan Pendidikan Pancasila**

Tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk warga negara yang memiliki pemahaman mendalam mengenai ideologi negara dan mampu mengaktualisasikannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan ini bertujuan agar siswa mampu menganalisis secara kritis hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, serta memiliki kesadaran akan pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa. Melalui pembelajaran ini, diharapkan tumbuh rasa cinta tanah air yang kokoh serta tanggung jawab untuk menjaga kelestarian nilai-nilai luhur yang telah diwariskan oleh para pendiri bangsa (Philia dkk., 2025).

Lebih lanjut, dalam konteks pengembangan karakter di sekolah dasar, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup enam dimensi utama: beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Sulaeman dkk., 2025). Penekanan tujuan ini bergeser dari sekadar penguasaan materi teoretis menuju pada pembentukan watak (*character building*) dan perilaku yang sesuai dengan norma-norma Pancasila. Hal ini krusial untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki kompas moral yang kuat dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya.

Menurut pandangan kontemporer dalam penelitian Azka dkk. (2025), tujuan Pendidikan Pancasila juga mencakup penguatan literasi kewarganegaraan untuk menghadapi tantangan di era digital dan globalisasi. Siswa diarahkan untuk memiliki ketahanan ideologi sehingga tidak mudah terpengaruh oleh paham-paham yang bertentangan dengan jati diri bangsa. Secara spesifik, pendidikan ini bertujuan agar siswa mampu mempraktikkan nilai-nilai musyawarah,

keadilan sosial, dan toleransi dalam skala kecil di lingkungan sekolah maupun dalam skala luas sebagai bagian dari warga dunia.

Sebagai kesimpulan, tujuan Pendidikan Pancasila merupakan sinergi antara penguatan aspek kognitif mengenai ketatanegaraan dan pengembangan aspek afektif berupa karakter bangsa yang unggul. Pendidikan ini bertujuan mencetak generasi yang tidak hanya memahami Pancasila sebagai dasar negara, tetapi juga menjadikannya sebagai gaya hidup (*way of life*) yang terefleksi dalam sikap bergotong royong, kritis, dan menghargai keberagaman. Akhirnya, seluruh rangkaian tujuan tersebut bermuara pada upaya menjaga keberlangsungan NKRI melalui lahirnya warga negara yang cerdas, berkarakter, dan setia pada identitas nasionalnya.

#### **2.4.3. Manfaat Pendidikan Pancasila**

Manfaat utama Pendidikan Pancasila terletak pada perannya sebagai kompas moral dan karakter bagi siswa dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Menurut Rambe dkk. (2025), Pendidikan Pancasila memberikan manfaat praktis berupa pembentukan sikap mental yang stabil dan berintegritas, sehingga siswa memiliki daya saring terhadap pengaruh budaya asing yang tidak sesuai dengan norma lokal. Dengan memahami Pancasila, siswa mampu mengembangkan sikap toleransi dan menghargai perbedaan di tengah masyarakat Indonesia yang majemuk, yang menjadi fondasi penting bagi terciptanya stabilitas nasional dan kerukunan sosial sejak usia dini.

Selain manfaat afektif, Pendidikan Pancasila memberikan manfaat kognitif dan sosial yang signifikan dalam membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendidikan ini bermanfaat untuk mengasah kemampuan bernalar kritis siswa melalui analisis masalah-masalah sosial di lingkungan sekitar (Salsabila dkk., 2024). Siswa diajak untuk memahami hak dan kewajiban mereka secara seimbang, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang sadar hukum dan bertanggung jawab. Hal ini juga

memberikan manfaat dalam meningkatkan keterampilan berkolaborasi dan gotong royong, yang sangat dibutuhkan dalam memecahkan masalah kolektif di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Ditinjau dari perspektif ketahanan nasional, Pendidikan Pancasila bermanfaat sebagai instrumen untuk memperkuat jati diri dan identitas nasional di tengah arus globalisasi yang masif. Berdasarkan penelitian Ziliwu dkk. (2024), pendidikan ini memberikan pemahaman historis dan filosofis yang mendalam sehingga siswa memiliki rasa kebanggaan menjadi bagian dari bangsa Indonesia. Manfaat ini menjadi krusial untuk mencegah disintegrasi bangsa dan radikalisme, karena siswa dibekali dengan nilai-nilai moderasi, keadilan, dan kemanusiaan yang menjadi perekat hubungan antarwarga negara tanpa memandang latar belakang suku maupun agama.

Sebagai kesimpulan, manfaat Pendidikan Pancasila mencakup dimensi personal, sosial, hingga nasional yang saling berkesinambungan. Secara personal, pendidikan ini membentuk individu yang berkarakter luhur dan memiliki integritas moral; secara sosial, ia menciptakan masyarakat yang harmonis dan kooperatif; sementara secara nasional, ia menjamin keberlangsungan ideologi negara dan keutuhan NKRI. Melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila, manfaat yang diperoleh bukan sekadar penguasaan materi akademik, melainkan transformasi perilaku yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia yang beradab dan demokratis.

## **2.5. Hasil Belajar**

### **2.5.1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Susanto (2019), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terjadi setelah seseorang mengikuti proses pembelajaran secara sadar. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap, nilai, dan

keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan cerminan dari keberhasilan guru dalam mengelola proses pembelajaran serta kemampuan siswa dalam menyerap, memahami, dan mengaplikasikan materi yang dipelajari.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2019), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dalam konteks ini, hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai ujian, tetapi juga dari sejauh mana siswa mampu menginternalisasi pengetahuan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, evaluasi hasil belajar menjadi penting sebagai dasar bagi guru dalam menentukan efektivitas strategi pembelajaran serta kebutuhan pengembangan media yang relevan dengan karakteristik siswa.

Sementara itu, menurut Hamdani (2020), hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa. Faktor internal meliputi motivasi, minat, bakat, dan kesiapan belajar, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan belajar, strategi mengajar guru, dan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar karena dapat menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media inovatif seperti komik edukatif dapat membantu siswa memahami materi secara visual dan naratif, sehingga memperkuat daya ingat serta meningkatkan motivasi belajar mereka (Sunda dkk., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang bermakna. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan kognitif dalam mengingat atau memahami

informasi, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik yang terkait dengan pembentukan sikap dan keterampilan.

### **2.5.2. Macam-macam Hasil Belajar**

Menurut Bloom dalam taksonomi hasil belajar yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2019), hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan yang diperoleh siswa, meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan emosi siswa terhadap pembelajaran, seperti kesediaan menerima, menghargai, dan menanggapi nilai yang dipelajari. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik dan kemampuan menggunakan gerakan tubuh dalam melakukan suatu aktivitas atau tugas pembelajaran (Putra dkk, 2024). Ketiga ranah ini saling berhubungan dan membentuk kesatuan yang utuh dalam proses pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara seimbang agar siswa mencapai kompetensi yang utuh. Zainudin dan Ubabuddin (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada hasil tes tertulis (kognitif), tetapi juga perlu mengukur sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) yang muncul selama proses pembelajaran. Ranah afektif berperan penting dalam membentuk karakter, tanggung jawab, dan nilai moral siswa terhadap lingkungannya. Sementara ranah psikomotorik menekankan keterampilan praktis, seperti melakukan kegiatan, bekerja sama, dan menerapkan konsep dalam tindakan nyata. Pembelajaran yang menyeimbangkan ketiga ranah ini akan menumbuhkan siswa yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter dan terampil.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Ketiganya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena saling melengkapi dalam membentuk kompetensi siswa. Ranah kognitif berperan dalam peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir, ranah afektif membentuk sikap dan nilai moral, sedangkan ranah psikomotorik mengembangkan keterampilan praktis yang mendukung penerapan pengetahuan. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan keseimbangan ketiga ranah tersebut dalam proses pembelajaran agar tercapai hasil belajar yang menyeluruh dan bermakna.

### **2.5.3. Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif**

Evaluasi merupakan proses yang sistematis melalui kegiatan perencanaan, pengumpulan data, analisis, interpretasi hasil, dan tindak lanjut untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran serta memberikan umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran (Lubis dkk., 2024). Dengan melakukan evaluasi seorang pendidik akan mengetahui bagaimana peserta didik dapat mengukur sejauh mana pengetahuannya. Ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu,

- (1) kemampuan menghafal,
- (2) kemampuan memahami,
- (3) kemampuan menerapkan,
- (4) kemampuan menganalisis,
- (5) kemampuan mensintesis, dan
- (6) kemampuan mengevaluasi.

Seperti yang diuraikan di atas, kemampuan berfikir kreatif yang berhubungan dengan ranah kognitif. Indikator operasional kognitif dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Daftar Indikator Operasional Kognitif (C1-C6)**

No	Ranah Kognitif	Kata Kerja Operasional
1	Mengingat (C1)	Menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, mengikuti, meminta, membentuk, menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan.
2	Memahami (C2)	Menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, dan merangkum
3	Menerapkan (C3)	Menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, menjalankan, menggambarkan, mendemonstrasikan, dan menunjukkan.
4	Menganalisis (C4)	Menganalisis, membedakan, mengkarakteristikan, membandingkan, mengkorelasikan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, menominasikan, dan menjamin.
5	Menilai (C5)	Mengevaluasi, membenarkan, menyalahkan, memprediksi, mempertahankan, menyeleksi, mendukung, menilai, dan mengeritik.
6	Mencipta (C6)	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, membangun, membentuk, melengkapi, menyempurnakan, mendesain, dan menghasilkan karya

Pada jenjang sekolah dasar, indikator kemampuan kognitif yang diukur dapat mencakup ranah C1 sampai dengan C6 sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik instrumen yang digunakan. Berdasarkan enam ranah kognitif di atas, C1 sampai C3 yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Pengukuran hasil belajar kognitif di atas, ranah tersebutlah yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Tes tertulis merupakan tes di mana soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan bentuk tes tertulis terdiri atas: (1) soal pilihan ganda, (2) isian, (3) jawaban singkat, (4) benar-salah, (5) menjodohkan, dan (6) uraian (Uno, 2018).

#### **2.5.4. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan dan kompleks. Menurut Salsabila dan Puspitasari (2020), faktor-faktor tersebut secara umum dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, meliputi aspek fisiologis dan psikologis seperti minat, motivasi, bakat, kecerdasan, serta kesiapan belajar. Sementara faktor eksternal mencakup lingkungan sosial, keluarga, sekolah, sarana dan prasarana, serta kualitas pembelajaran

yang diberikan oleh guru. Kedua kelompok faktor ini saling berinteraksi dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan capaian hasil belajar siswa.

Faktor internal memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar karena berkaitan langsung dengan kesiapan dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran. Slameto (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi kuat cenderung lebih tekun, gigih, dan berorientasi pada pencapaian, sedangkan siswa dengan motivasi rendah mudah bosan dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain motivasi, faktor psikologis lain seperti minat, perhatian, dan kemampuan berpikir juga turut menentukan efektivitas proses belajar. Apabila kondisi psikologis siswa positif, maka mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran dengan baik.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga berperan besar dalam memengaruhi hasil belajar. Menurut Purwanto (2021), lingkungan keluarga dan sekolah merupakan dua aspek penting dalam kategori eksternal. Dukungan keluarga dalam bentuk perhatian orang tua, penyediaan fasilitas belajar, dan suasana rumah yang kondusif akan memperkuat motivasi belajar anak. Di sisi lain, lingkungan sekolah yang meliputi metode mengajar guru, penggunaan media pembelajaran, serta iklim kelas yang interaktif turut menentukan tingkat keberhasilan siswa. Rahmadani dkk. (2023) menambahkan bahwa kualitas interaksi guru dan siswa menjadi faktor dominan dalam pencapaian hasil belajar, karena guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan intelektual, motivasi, minat, dan kondisi psikologis, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga,

sekolah, guru, dan fasilitas belajar. Interaksi harmonis antara kedua faktor tersebut akan mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru perlu memperhatikan tidak hanya aspek kognitif siswa, tetapi juga kondisi emosional, sosial, dan lingkungan belajarnya agar proses pendidikan dapat berjalan secara menyeluruh dan efektif.

## 2.6. Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 5. Penelitian Relevan**

No	Penulis, (Tahun) “Judul”	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Akbar dkk. (2023) yang berjudul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar”.	Berfokus pada pemanfaatan komik sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila serta bertujuan meningkatkan pemahaman nilai Pancasila	Penelitian Akbar hanya berfokus pada analisis kebutuhan, sedangkan penelitian penulis mengembangkan produk komik dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifannya.	Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran PPKn karena mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membantu pemahaman materi sila-sila Pancasila secara lebih menarik dan kontekstual.
2	Bianca dkk. (2024) yang berjudul “Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah”.	Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pengembangan media komik yang divalidasi oleh para ahli.	Perbedaannya, penelitian Bianca diterapkan pada materi geografi jenjang SMA, sedangkan penelitian penulis berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD dengan karakteristik siswa yang berbeda serta menggunakan komik berbasis konteks nilai Pancasila.	Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran serta memperoleh respons sangat baik dari siswa. Penggunaan komik digital juga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.
3	Fitri dkk. (2023) yang berjudul	Sama-sama mengembangkan	Penelitian Fitri menggunakan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa

No	Penulis, (Tahun) “Judul”	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	“Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.	komik untuk pembelajaran nilai Pancasila dan mengukur dampaknya terhadap hasil belajar.	komik digital, sedangkan penelitian penulis mengembangkan komik cetak berbasis CTL yang lebih sesuai dengan kondisi sekolah yang belum sepenuhnya berbasis digital.	media komik digital dinyatakan sangat valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan komik digital juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar.
4	Natalia dan Widodo (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV SDN Ngaliyan 05”.	Sama-sama mengembangkan media komik untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.	Perbedaannya terletak pada bentuk produk penelitian Natalia dan Widodo menggunakan komik digital, sedangkan penelitian penulis mengembangkan komik cetak berbasis CTL yang diujikan pada siswa kelas V.	Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media komik digital juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Ngaliyan 05.
5	Rahmadani dan Wicaksono (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Muatan PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia”.	Persamaannya adalah penggunaan komik sebagai media Pendidikan Pancasila dengan pendekatan ADDIE.	Penelitian Ramdani dan Wicaksono menggunakan komik digital, sedangkan penelitian penulis mengembangkan komik cetak berbasis CTL yang lebih sesuai dengan kondisi sekolah yang belum sepenuhnya berbasis digital.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media tersebut juga mampu meningkatkan pemahaman siswa pada materi keberagaman sosial budaya di Indonesia.
6	Sunda dkk. (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia	Persamaan dengan penelitian ini terletak pada orientasi peningkatan pemahaman konsep Pendidikan	Perbedaannya, komik Sunda dkk. bersifat digital dan interaktif, sedangkan penelitian penulis mengembangkan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran. Media tersebut juga dinilai mampu meningkatkan

No	Penulis, (Tahun) “Judul”	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	Kelas V Sekolah Dasar”.	Pancasila melalui komik.	n komik cetak berbasis CTL untuk memudahkan guru dalam pelaksanaannya serta menyesuaikan dengan fasilitas sekolah.	ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar.
7	Candrayani dkk. (2024) yang berjudul “Meta Analisis: Efektivitas Penggunaan Media Komik Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.	Sama-sama mengkaji penggunaan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dampaknya terhadap hasil belajar.	Penelitian Candrayani dkk. bersifat meta-analisis terhadap berbagai penelitian sebelumnya, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media komik berbasis CTL dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta keefektifannya.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media komik juga membuat pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
8	Novitriyani dkk. (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasisaplikasi Canva Materi Nilai-nilai Pancasila”.	Sama-sama mengembangkan media komik pada materi nilai-nilai Pancasila serta menilai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk.	Penelitian Novitriyani dkk. berbasis aplikasi Canva tanpa pendekatan CTL, sedangkan penelitian ini mengembangkan komik cetak yang secara khusus diintegrasikan dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media tersebut juga mampu membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila dengan lebih mudah dan menarik.
9	Dewi & Wulandari (2024) yang berjudul “Media Komik Digital Berbasis Kontekstual Muatan PPKn	Sama-sama menggunakan pendekatan kontekstual serta mengembangkan media komik pada muatan	Penelitian Dewi & Wulandari berfokus pada komik digital kelas III, sedangkan penelitian ini	Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kontekstual yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.

No	Penulis, (Tahun) “Judul”	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	Materi Pengamalan Sila Pancasila untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.	PPKn/Pendidikan Pancasila.	mengembangkan komik cetak untuk kelas V pada materi Jati Diri dan Lingkungan serta menggunakan kerangka CTL secara eksplisit.	Media tersebut juga membantu siswa lebih mudah memahami pengamalan sila-sila Pancasila serta meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
10	Widiani dkk. (2025) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila”.	Sama-sama mengembangkan media komik digital berbasis CTL dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai Pancasila.	Penelitian Widiani dkk. berfokus pada proyek Profil Pelajar Pancasila, sedangkan penelitian ini difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V dengan tujuan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis CTL yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media tersebut juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila.
11	Wahyunisari dkk. (2023) yang berjudul “Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”.	Sama-sama menggunakan media komik sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta mengkaji dampaknya terhadap proses dan hasil belajar.	Penelitian Wahyunisari dkk. menggunakan komik digital pada pembelajaran matematika, sedangkan penelitian penulis mengembangkan komik cetak berbasis CTL pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis digital layak digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

## 2.7. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini berawal dari identifikasi masalah di kelas V sekolah dasar, di mana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered). Penggunaan metode ceramah serta penugasan yang hanya terpaku pada buku teks dinilai

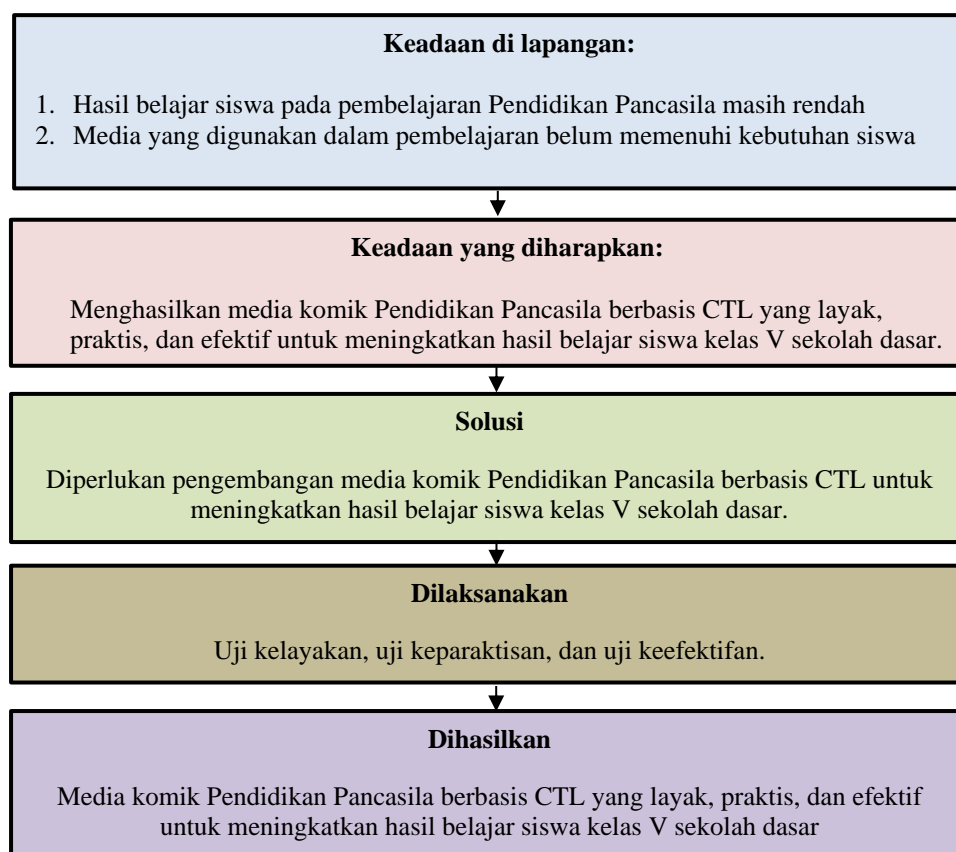
kurang efektif, terutama karena materi Pendidikan Pancasila mengandung konsep-konsep abstrak seperti keadilan, musyawarah, dan persatuan yang sulit dicerna oleh siswa pada tahap operasional konkret. Kondisi ini diperburuk oleh minimnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik visual siswa, sehingga memicu rendahnya motivasi belajar serta munculnya kejenuhan di dalam kelas. Dampak akhirnya terlihat pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa yang belum optimal dan masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media yang mampu menjembatani materi abstrak dengan dunia berpikir siswa. Salah satu pendekatan yang sangat relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). CTL merupakan model pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga mereka mampu menangkap makna dari apa yang dipelajari. Model ini sangat selaras dengan tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan pada penguatan nilai-nilai luhur dalam situasi kehidupan sehari-hari melalui tujuh komponen utamanya, seperti inkuiri, masyarakat belajar, dan refleksi. Melalui CTL, siswa tidak hanya memahami konsep secara verbal, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai melalui pengalaman belajar yang autentik dan bermakna.

Berdasarkan relevansi tersebut, penelitian ini menawarkan solusi berupa pengembangan media Komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL. Media ini dirancang secara khusus dengan alur cerita naratif dan visualisasi karakter yang menarik untuk menghadirkan situasi nyata yang dekat dengan keseharian siswa. Konsep-konsep abstrak Pancasila dipresentasikan melalui potongan peristiwa atau interaksi sosial sederhana, sehingga mendorong siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui komponen CTL: mengamati fenomena, bertanya, berdiskusi dalam masyarakat belajar, serta melakukan refleksi atas nilai yang dipelajari. Dengan demikian, komik ini tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai sarana pengintegrasian nilai-nilai Pancasila secara kontekstual.

Melalui penelitian pengembangan ini, diharapkan dihasilkan produk media Komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL yang layak, praktis, dan efektif. Implementasi media komik ini diprediksi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan memvisualisasikan materi abstrak ke dalam cerita nyata melalui pendekatan CTL, motivasi dan keterlibatan siswa diharapkan meningkat, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka kerangka pikir dapat digambarkan pada diagram kerangka pikir di Gambar 1.



**Gambar 1. Diagram Kerangka Pikir.**

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

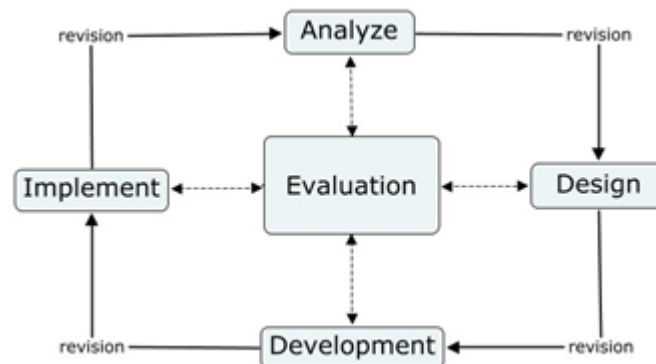
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam konteks ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang valid secara teoretis melalui penilaian para ahli, praktis untuk digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarnegeri. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan prosedur pengembangan produk media, guna memastikan bahwa media komik yang dihasilkan mampu mengaitkan materi "Jati Diri dan Lingkungan" dengan konteks nyata kehidupan siswa.

#### **3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memberikan prosedur yang sistematis dalam mengembangkan produk

pembelajaran mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan.



**Gambar 2. Model ADDIE (Branch, 2009)**

Prosedur pengembangan secara spesifik diuraikan sebagai berikut:

### 3.2.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, dilakukan observasi mendalam untuk memastikan media yang dikembangkan relevan dengan kondisi lapangan:

- a. Analisis Kebutuhan: untuk mengidentifikasi kondisi nyata pembelajaran serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran.
- b. Analisis Karakteristik Siswa: untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan dengan kondisi dan kebutuhan belajar siswa.
- c. Analisis Analisis Materi: untuk mengkaji karakteristik materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pendidikan Pancasila kelas V pada topik “Jati Diri dan Lingkunganku”.
- d. Analisis Kondisi Pembelajaran: untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas.
- e. Analisis Hasil Belajar: untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### 3.2.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan penyusunan cetak biru (*blueprint*) media komik dengan menyisipkan komponen CTL:

- a. Perumusan Tujuan Pembelajaran: dilakukan berdasarkan capaian pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, khususnya pada materi “Jati Diri dan Lingkungan”.
- b. Perancangan Konsep Media Pembelajaran: Pada tahap ini peneliti merancang konsep dasar media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa komik berbasis CTL. Konsep media dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.
- c. Perancangan Alur Cerita: Peneliti menyusun alur cerita yang akan digunakan dalam media komik. Alur cerita dirancang berdasarkan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka alami.
- d. Perancangan Karakter Tokoh: Tahap ini dilakukan dengan merancang tokoh-tokoh yang akan ditampilkan dalam komik. Karakter tokoh disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu menarik minat siswa serta memudahkan penyampaian pesan dan nilai-nilai yang terdapat dalam materi pembelajaran.
- e. Perancangan Struktur Komik: Peneliti menyusun struktur komik yang meliputi bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Struktur komik dirancang secara sistematis agar materi dapat disampaikan secara runtut dan mudah dipahami oleh siswa.
- f. Integrasi Komponen CTL dalam Desain: Pada tahap ini komponen-komponen CTL, yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian autentik diintegrasikan ke dalam desain media komik. Integrasi tersebut bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa.
- g. Perancangan Instrumen Penelitian: Peneliti menyusun instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi ahli

materi, ahli media, ahli bahasa, angket kepraktisan guru, angket kepraktisan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*.

### 3.2.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Realisasi rancangan menjadi produk utuh:

- a. Pengembangan Produk Awal: Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal berupa media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL. Pengembangan dilakukan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap design, meliputi penyusunan isi materi, pengembangan alur cerita, desain karakter tokoh, penyusunan panel komik, serta integrasi komponen CTL ke dalam media komik. Hasil dari tahap ini berupa produk awal (*prototype*) media komik yang siap untuk dinilai oleh para ahli.
- b. Validasi Ahli (*Expert Judgement*): Produk awal yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian para ahli digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi materi, kualitas tampilan media, serta ketepatan penggunaan bahasa dalam media komik. Masukan dan saran dari para ahli dijadikan dasar untuk melakukan penyempurnaan produk.
- c. Uji Instrumen: Instrumen penelitian yang telah disusun pada tahap design diuji terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian. Uji instrumen dilakukan untuk mengetahui kualitas butir soal dan memastikan instrumen layak digunakan dalam pengumpulan data. Uji instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran soal.

### 3.2.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Penerapan produk pada subjek penelitian (Siswa Kelas V):

- a. Pelaksanaan *Pretest*: Pretest diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dilaksanakan. Tujuan pelaksanaan pretest adalah untuk

- mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Jati Diri dan Lingkungan sebelum menggunakan media komik berbasis CTL.
- b. Pelaksanaan Pembelajaran: Media komik berbasis CTL diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun dan memanfaatkan media komik sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual dan bermakna.
  - c. Pelaksanaan *Posttest*: Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media komik berbasis CTL. Hasil posttest kemudian digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.
  - d. Uji Kepraktisan Media: Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan media komik yang dikembangkan. Data kepraktisan diperoleh melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.
  - e. Hasil Observasi Selama Implementasi Media: Selama proses implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap jalannya pembelajaran dan respons siswa terhadap penggunaan media komik. Hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan keterlaksanaan pembelajaran dan efektivitas penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar.

### 3.2.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluation merupakan tahap akhir dalam model ADDIE yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) yang telah diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap data hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Kegiatan pada tahap evaluation meliputi:

- a. Uji Normalitas: Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis statistik parametrik.
- b. Uji Homogenitas: Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok data yang digunakan dalam penelitian. Hasil uji homogenitas digunakan sebagai syarat dalam pelaksanaan uji perbedaan rata-rata.
- c. Uji *Independent Sample T-Test*: Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media komik berbasis CTL dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.
- d. Uji *N-Gain*: Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik berbasis CTL. Hasil perhitungan *N-Gain* digunakan untuk menentukan kategori peningkatan hasil belajar siswa.
- e. Uji *Effect Size*: Uji *Effect Size* dilakukan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media komik berbasis CTL terhadap hasil belajar siswa. Nilai *effect size* digunakan untuk menginterpretasikan kekuatan pengaruh media yang dikembangkan dalam pembelajaran.

Pemilihan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada strukturnya yang bersifat sistematis, komprehensif, dan fleksibel untuk pengembangan media pembelajaran instruksional. Setiap tahapan dalam ADDIE memiliki keterkaitan logis yang memungkinkan peneliti melakukan kontrol kualitas secara bertahap melalui revisi berkelanjutan. Hal ini sangat krusial dalam mengintegrasikan tujuh komponen *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ke dalam media komik, di mana ketepatan penyajian konteks nyata perlu divalidasi dan diuji secara berulang.

### 3.3. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Banjarnegeri yang beralamat di Kecamatan Gunung Alip, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung.

### 3.4. Populasi dan Sampel

#### 3.5.1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau individu yang memiliki karakteristik serupa dan ditetapkan sebagai objek dalam suatu penelitian. Sejalan dengan pendapat Swarjana (2022), populasi dipahami sebagai totalitas kelompok, kasus, atau objek yang menjadi sumber data, di mana hasil penelitian tersebut nantinya akan digeneralisasikan secara luas. Adapun populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V di SD Negeri 1 Banjarnegeri pada tahun ajaran 2025/2026 yang terbagi ke dalam dua rombongan belajar, yakni kelas VA dan kelas VB, dengan total keseluruhan sebanyak 44 siswa. Rincian persebaran populasi tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 6. Data Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banjarnegeri**

No	Kelas	Banyak Siswa
1	VA	22
2	VB	22
<b>Jumlah</b>		44

Sumber: Data Siswa Kelas V

#### 3.5.2. Sampel

Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2018). Pertimbangan utama pemilihan sampel ini adalah karena kelas VA dan VB memiliki karakteristik siswa dengan tingkat kemampuan kognitif yang relatif setara, sehingga memenuhi syarat untuk diposisikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sampel penelitian ini melibatkan dua rombongan belajar, yaitu kelas VA dan VB. Kelas VA ditetapkan sebagai kelas eksperimen, di mana dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila akan diterapkan

media komik pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Sementara itu, kelas VB ditetapkan sebagai kelas kontrol, yang melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara konvensional dengan menggunakan buku paket teks utama Pendidikan Pancasila kelas V tanpa perlakuan media komik.

### **3.5. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### **3.4.1. Teknik Tes**

Instrumen yang digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media komik berbasis CTL terhadap hasil belajar siswa adalah berupa tes tertulis. Menurut Arikunto (2013), tes didefinisikan sebagai serangkaian pertanyaan atau alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan, pengetahuan, serta keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Jenis tes dalam penelitian ini yang dipilih adalah tes esai atau uraian. Pemilihan bentuk esai ini didasarkan pada karakteristik materi Pendidikan Pancasila yang membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meliputi aspek pemahaman, penerapan, hingga analisis. Hal ini sejalan dengan penelitian Amelia *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa tes esai mampu mengukur kemampuan argumentasi ilmiah, berpikir kritis, serta kemampuan siswa dalam menyusun jawaban secara logis pada permasalahan kontekstual. Instrumen tes ini terdiri dari sepuluh butir soal esai yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran pada materi "Jati Diri dan Lingkungan". Instrumen tersebut digunakan sebagai alat penilaian dalam bentuk *pre-test* (sebelum perlakuan) dan *post-test* (sesudah perlakuan). Sebelum digunakan, instrumen ini terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan akurasi dan konsistensinya dalam mengukur peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarnegeri.

### 3.4.2. Teknik Nontes

#### a. Observasi

Teknik observasi diterapkan dalam penelitian ini untuk memantau secara langsung keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Melalui observasi, peneliti dapat mengumpulkan data kualitatif mengenai sejauh mana sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran kontekstual terimplementasi di dalam kelas. Selain itu, observasi berfungsi untuk meninjau dinamika belajar siswa, tingkat keterlibatan aktif, serta perilaku nyata siswa saat berinteraksi dengan media komik Pendidikan Pancasila. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi ini menjadi informasi pendukung yang penting untuk memperkuat temuan kuantitatif terkait peningkatan hasil belajar siswa selama penelitian berlangsung.

#### b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk menghimpun data sekunder yang bersifat objektif dan autentik guna melengkapi hasil observasi dan tes. Dokumentasi tidak hanya terbatas pada pengambilan foto sebagai bukti visual keterlaksanaan kegiatan di lapangan, tetapi mencakup pengumpulan dokumen-dokumen resmi sekolah yang relevan. Data yang diperoleh melalui teknik ini meliputi profil institusi SD Negeri 1 Banjarnegeri Kabupaten Tanggamus, data demografis atau jumlah siswa kelas V, serta arsip nilai hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*baseline data*). Integrasi data dokumentasi ini sangat penting untuk memberikan gambaran umum mengenai latar belakang subjek penelitian serta memperkuat validitas temuan penelitian pengembangan ini.

#### c. Angket

Teknik angket digunakan dalam penelitian ini sebagai instrumen utama untuk mengukur kelayakan serta praktikalitas produk yang dikembangkan. Instrumen angket ini didistribusikan kepada

beberapa pihak terkait untuk memperoleh data komprehensif, yang meliputi:

- 1) Validasi Ahli: Digunakan untuk memperoleh data penilaian dan masukan dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli bahasa guna menguji kelayakan teoretis media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL sebelum diujicobakan.
- 2) Respon Pendidik dan Siswa: Digunakan untuk mengukur tingkat praktikalitas media dari sudut pandang pengguna. Angket respon ini diberikan guna mengetahui sejauh mana kemudahan, daya tarik, dan kebermanfaatan media komik dalam proses pembelajaran di kelas V.

Data yang diperoleh melalui angket ini akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif sebagai dasar untuk merevisi produk serta untuk mengetahui sejauh mana media komik berbasis CTL berkontribusi dalam menstimulasi minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **3.6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

#### **3.6.1. Teknik Tes**

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk esai. Instrumen ini diterapkan melalui desain *pre-test* dan *post-test* yang ditujukan kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Banjarnegeri, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Penggunaan tes esai dimaksudkan untuk menilai dan mengukur capaian hasil belajar siswa secara mendalam, khususnya dalam aspek kognitif. Hasil *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media komik berbasis CTL, sedangkan *post-test* berfungsi untuk mengukur peningkatan kompetensi siswa setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) menggunakan media yang dikembangkan.

Berikut adalah kisi-kisi yang terjabar dalam tabel di bawah.

**Tabel 7. Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest***

No. Soal	Indikator Utama yang Diukur	Level Kognitif	Target Kemampuan Siswa
1	Mendefinisikan arti jati diri	C2 (Memahami)	Siswa mampu menjelaskan arti jati diri dengan bahasanya sendiri.
2	Menjelaskan penyebab perbedaan jati diri individu	C2 (Memahami)	Siswa mampu memberi alasan mengapa karakter setiap orang berbeda beserta contohnya.
3	Menganalisis peran keluarga dalam jati diri	C4 (Menganalisis)	Siswa mampu mengaitkan bentuk rumah/keluarga terhadap sifat dirinya.
4	Menerapkan perilaku cerminan jati diri yang baik	C3 (Menerapkan)	Siswa mampu memberi contoh tindakan nyata yang baik saat berada di sekolah.
5	Menghubungkan kebersihan dengan kualitas diri	C3 (Menerapkan)	Siswa mampu memberi argumen mengapa orang yang tertib menjaga lingkungan adalah orang bermutu.
6	Menceritakan peran sekolah dalam membentuk jati diri	C2 (Memahami)	Siswa mampu merefleksikan pengalaman belajarnya di sekolah dalam membentuk sifat pribadinya.
7	Menjelaskan pentingnya menghargai perbedaan	C3 (Menerapkan)	Siswa mampu menjelaskan alasan mengapa harus rukun dengan teman yang berbeda karakter.
8	Mengevaluasi dan mengatasi masalah lingkungan	C5 (Mengevaluasi)	Siswa mampu mengambil keputusan tindakan yang benar jika melihat sarana sekolah dirusak/dikotori.
9	Menganalisis kaitan jati diri, disiplin, dan kebersihan	C4 (Menganalisis)	Siswa mampu mengurai hubungan sebab-akibat antara kedisiplinan murid dan kebersihan sekolah.
10	Menciptakan ide kegiatan peduli lingkungan	C6 (Menciptakan)	Siswa mampu mendesain atau mengusulkan satu ide acara sekolah yang bermanfaat melatih karakter peduli alam.

### 3.6.2. Teknik Nontes

#### a. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi dalam penelitian ini ditujukan kepada para pakar dengan tujuan untuk menguji kelayakan teoretis dari media komik yang dikembangkan. Data yang dihimpun melalui instrumen ini terdiri dari dua jenis, yaitu: (1) data kuantitatif yang bersumber dari

skor penilaian pada setiap butir instrumen mengenai kesesuaian media, dan (2) data kualitatif yang diperoleh dari komentar, masukan, serta saran perbaikan demi menyempurnakan kevalidan media pembelajaran tersebut.

Lembar validasi ini secara spesifik digunakan untuk mengukur tingkat validitas media komik Pendidikan Pancasila berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Penilaian dilakukan oleh tiga jenis validator, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun kisi-kisi instrumen validasi untuk media komik berbasis CTL bagi ketiga ahli tersebut disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Item
1	Kesesuaian komik Pendidikan Pancasila	Komik Pendidikan Pancasila memuat permasalahan kontekstual dan menarik	1
		Menuntut siswa aktif secara berkelompok	1
		menggunakan prosedur ilmiah konstruktivisme	1
		Menghasilkan produk yang dapat dipersentasikan	1
2	Kesesuaian materi dan kelengkapan	Kesesuaian materi dengan indikator	1
		Kelengkapan komponen bahan ajar	1
3	Kesesuaian bahan dengan syarat didaktif	Bahan ajar dapat dipahami	1
		Bahan ajar sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	1
4	Evaluasi dalam bahan ajar bersifat produktif	Evaluasi memfasilitasi siswa dalam memecahkan masalah	1
		Soal-soal yang di susun merupakan soal pemecahan masalah non rutin	1
		Pertanyaan dalam bahan ajar sesuai materi pembelajaran	1
<b>Jumlah</b>			<b>11</b>

**Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Desain Media**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Item
1	Uraian isi bahan ajar	Kejelasan isi pada komponen petunjuk	1
		Sistematika urutan dan susunan materi jelas	1
2	Kesesuaian bahan ajar dengan syarat teknis	Tulisan	3
		Gambar	3
		Penampilan bahan ajar	2
3	Desain bahan ajar	Penempatan judul, sub judul dan nomor halaman proposional	1
		Penempatan ilustrasi dan keterangan proposional	1
		Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan	1
		Bahan ajar bersifat interaktif	1
<b>Jumlah</b>			<b>14</b>

**Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Ahli Bahasa**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Banyak Item
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	1
2	Komunikatif	Pilihan kata	1
		Keterbacaan pesan	1
		Ketepatan penggunaan kaidah Bahasa	1
		Kalimat dalam baha ajar mudah dipahami	1
3	Tulisan	Huruf yang digunakan jelas	1
		Kalimat yang digunakan sesuai PUEBI	1
		Ukuran huruf dan gambar sesuai	1
4	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	Keruntunan dan keterpaduan anak paragraph	1
		Kebakuan istilah	1
		Konsistensi penggunaan istilah	1
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	1
<b>Jumlah</b>			<b>13</b>

b. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas

Instrumen praktikalitas dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, dan daya tarik media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dari sudut pandang pengguna. Lembar

praktikalitas ini terdiri dari angket respon praktisi (guru) serta angket tanggapan siswa terhadap implementasi media komik di dalam kelas.

Penilaian pada lembar praktikalitas ini menggunakan skala Likert dengan rentang empat kriteria untuk menghindari keraguan dalam penilaian, yang meliputi: skor 1 (tidak praktis), skor 2 (kurang praktis), skor 3 (praktis), dan skor 4 (sangat praktis). Tujuan utama dari instrumen ini adalah untuk mengevaluasi reaksi pengguna terhadap media yang dikembangkan, serta mengkaji sejauh mana pemanfaatan media komik tersebut dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data yang diperoleh akan menjadi indikator apakah media komik berbasis CTL ini telah memenuhi aspek praktikalitas untuk digunakan secara luas di sekolah dasar. Adapun kisi-kisi instrumen kepraktisan dan respon siswa terhadap media komik tersebut disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 11. Kisi-kisi Pratikalitas oleh Praktisi (Guru)**

No	Aspek yang dinilai	Banyak Item
1	Kemenarikan	5
2	Kemudahan	3
3	Kebermanfaatan	3

**Tabel 12. Kisi-kisi Pratikalitas oleh Siswa**

No	Aspek yang dinilai	Banyak Item
1	Kemenarikan	5
2	Kemudahan	3
3	Kebermanfaatan	3

#### c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini diterapkan sebagai metode pendukung untuk menghimpun data sekunder yang bersifat autentik langsung dari sumbernya di lapangan. Melalui teknik ini, peneliti mengumpulkan berbagai dokumen resmi yang relevan untuk memperkuat objektivitas temuan penelitian. Data yang diperoleh meliputi profil sekolah, data demografis atau jumlah siswa kelas V, serta arsip nilai hasil belajar siswa yang menjadi data awal (*baseline data*) sebelum diterapkannya perlakuan (*treatment*). Selain itu, dokumentasi juga mencakup catatan-catatan terkait proses

pembelajaran serta bukti visual lainnya yang dapat mendukung analisis keterlaksanaan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) selama penelitian berlangsung di SD Negeri 1 Banjarnegeri.

### 3.7. Uji Prasyarat Instrumen

#### 3.7.1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan prosedur pengujian untuk menentukan sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas berkaitan erat dengan ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam menjalankan fungsi ukurnya. Arikunto (2013) menyatakan bahwa instrumen yang valid menunjukkan alat ukur tersebut mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Penggunaan instrumen yang valid menjamin data yang dihasilkan mencerminkan keadaan yang sebenarnya di lapangan.

Peneliti menggunakan rumus korelasi *Product Moment* untuk menguji validitas butir soal tes hasil belajar Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini. Teknik analisis tersebut dipilih untuk memastikan kualitas soal sebelum diberikan kepada subjek penelitian. Adapun rumus untuk menghitung koefisien korelasi sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N\sum X^2 - (\sum X)^2)][(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$  = Jumlah skor item

$\sum Y$  = Jumlah skor total

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ . Kriteria pengambilan keputusan yaitu: Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan valid. Sedangkan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka dinyatakan tidak valid (Muncarno, 2017). Adapun klasifikasi validitas tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 13. Klasifikasi Validitas**

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Muncarno (2017)

### 3.7.2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang valid belum tentu memiliki sifat reliabel, sehingga peneliti perlu melakukan uji reliabilitas setelah pengujian validitas selesai dilakukan. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa reliabilitas merupakan ketepatan atau konsistensi hasil tes. Sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila alat ukur tersebut memberikan hasil data yang sama atau konsisten saat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama.

Penelitian ini menggunakan teknik uji reliabilitas *Alpha Cronbach* untuk menentukan tingkat konsistensi instrumen tes. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa butir-butir soal yang digunakan memiliki keajekan dalam mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila. Rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan dalam perhitungan ini adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = Koefisien reliabilitas
  - $n$  = Banyaknya butir pertanyaan
  - $\sigma_{total}$  = Varian total
  - $\sum \sigma_i$  = Varians skor tiap-tiap butir
- (Sumber: Kasmadi & Sunariah, 2014)

Tentunya untuk mengetahui kategori reliabilitas kita harus tahu klasifikasi reliabilitas. Adapun klasifikasi reliabilitas tersaji dalam tabel berikut ini.

**Tabel 14. Klasifikasi Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

### 3.7.3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi (kelompok atas) dengan siswa yang berkemampuan rendah (kelompok bawah). Analisis daya pembeda pada uji coba kelompok kecil dilakukan dengan membagi responden menjadi dua bagian yang setara berdasarkan perolehan skor total. Penentuan pembagian kelompok tersebut dapat disesuaikan dengan metode tertentu berdasarkan kebutuhan penelitian.

Peneliti menetapkan kriteria daya pembeda untuk mengevaluasi kualitas setiap butir soal tes Pendidikan Pancasila. Pengkajian indeks daya pembeda (DP) dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh Bagiyono (2017), dengan rumus sebagai berikut:

- Menghitung jumlah skor total tiap siswa
- Memperincikan skor total mulai dari skor terbesar sampai dengan skor terkecil
- Menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah
- Menghitung rata-rata skor untuk masing-masing kelompok (kelompok atas maupun kelompok bawah)
- Menghitung daya pembeda soal dengan rumus:

$$DP = \frac{XKA - XKB}{\text{skor maksimal}}$$

- Membandingkan daya pembeda dengan kriteria yang dapat dilihat pada Tabel 15.

**Tabel 15. Klasifikasi Daya Beda**

Besarnya Nilai	Kategori
> 0,40	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup, soal perlu perbaikan
< 0,19	Kurang baik, soal harus dibuang

Sumber: Bagiyono (2017)

### 3.7.4 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan analisis yang bertujuan untuk menentukan derajat kesulitan suatu butir soal bagi siswa. Butir soal yang baik idealnya memiliki tingkat kesukaran yang proporsional, yaitu tidak terlalu mudah sehingga tidak menantang, dan tidak terlalu sukar sehingga sulit untuk dijawab oleh mayoritas siswa. Peneliti melakukan analisis ini guna memastikan distribusi tingkat kesulitan soal tes Pendidikan Pancasila telah sesuai dengan kemampuan target subjek penelitian.

Pengukuran indeks tingkat kesukaran (TK) dalam penelitian ini merujuk pada prosedur yang dikemukakan oleh Bagiyono (2017). Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

- a. Menghitung rata-rata skor untuk tiap butir soal dengan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik tiap soal}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

- b. Menghitung tingkat kesukaran dengan rumus:

$$TK = \frac{\text{rata - rata}}{\text{skor maksimal setiap soal}}$$

- c. Membandingkan tingkat kesukaran dengan kriteria berikut:

0,00 – 0,30 = Sukar  
 0,31 – 0,70 = Sedang  
 0,71 – 1,00 = Mudah

Sumber: Bagiyono (2017)

### 3.8. Teknik Analisis Data

#### 3.7.1. Teknik Analisis Data Pengembangan

Analisis data validitas bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan media komik Pendidikan Pancasila berdasarkan penilaian para ahli. Peneliti menghimpun data melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian tersebut mencakup aspek kualitas isi, desain visual, serta ketepatan kebahasaan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Prosedur analisis data validasi dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis. Peneliti terlebih dahulu mengumpulkan seluruh skor yang diberikan oleh para validator pada lembar instrumen. Skor mentah tersebut kemudian dikonversi menjadi nilai persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan produk secara keseluruhan. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kevalidan menurut Sugiyono (2018) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan produk

$\sum x$  = Jumlah skor yang diberikan oleh validator

$\sum x$  = Jumlah skor maksimal

**Tabel 16. Kisi-kisi Pratikalitas oleh Siswa**

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat layak	4
2	Layak	3
3	Kurang layak	2
4	Tidak layak	1

Nilai yang diperoleh kemudian diklasifikasikan validitasnya. Pengklasifikasian validitas isi instrumen didasarkan pada tabel berikut.

**Tabel 17. Klasifikasi Validitas Isi Instrumen**

Indeks kesukaran butir soal	Kategori
$V > 0,8 - 1$	Sangat Valid
$V > 0,6 - 0,799$	Valid
$V > 0,4 - 0,599$	Cukup Valid
$V > 0,2 - 0,399$	Kurang Valid
$V \leq 0,2$	Tidak Valid

Sumber: Suhardi (2022)

### 3.7.2. Teknik Analisis Data Uji Lapangan

#### a. Analisis Kepraktisan Komik Pendidikan Pancasila

Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengevaluasi kemudahan dan efisiensi penggunaan media komik dalam proses pembelajaran. Peneliti memperoleh data melalui angket respon yang diisi oleh praktisi (guru) serta siswa sebagai pengguna produk. Setiap butir pernyataan dalam instrumen tersebut dinilai berdasarkan pengalaman nyata responden selama berinteraksi dengan media komik Pendidikan Pancasila berbasis CTL.

Penghitungan skor rata-rata dilakukan terhadap setiap komponen yang dievaluasi guna mendapatkan gambaran kepraktisan secara mendalam. Peneliti menjumlahkan seluruh perolehan skor dari masing-masing responden untuk kemudian dibagi dengan jumlah responden tersebut. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor rata-rata kepraktisan menurut Akbar (2013) adalah sebagai berikut:

$$Va = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

Va : skor rata-rata

$\sum X$  : Jumlah Skor yang diberikan validator

n : Jumlah butir

Rumus untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase Tingkat Kevalidan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai yang diperoleh kemudian diklasifikasikan validitasnya. Pengklasifikasian validitas isi instrumen didasarkan pada tabel berikut.

**Tabel 18. Kriteria Hasil Uji Praktikalitas**

Indeks kesukaran butir soal	Kategori
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Tidak praktis

Sumber: Yanto (2019)

## b. Analisis Efektivitas produk

Peneliti melakukan uji prasyarat statistik sebelum melaksanakan pengujian hipotesis terhadap data kuantitatif. Prosedur ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi asumsi dasar sehingga analisis statistik yang digunakan menjadi valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data.

### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* (atau *Shapiro-Wilk* tergantung jumlah sampel) dengan bantuan perangkat lunak statistik. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Distribusi data yang normal menjadi syarat utama untuk melanjutkan analisis menggunakan statistik parametrik.

### 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah varians data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau sama. Peneliti menggunakan uji *Levene's Test* untuk membandingkan variansi pada kedua kelompok sampel tersebut. Kelompok data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi menunjukkan angka lebih besar dari 0,05. Kepastian mengenai homogenitas data menjamin bahwa perbedaan hasil belajar yang muncul nantinya benar-benar disebabkan oleh perlakuan media komik berbasis CTL, bukan karena perbedaan kondisi awal sampel.

### 3) Uji *Independent t-test*

Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar antara dua kelompok yang

berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media komik berbasis CTL, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Rumus yang digunakan adalah:

$$t_{hit} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

- M1 = rata-rata skor kelompok 1
  - M2 = rata-rata skor kelompok 2
  - SS1 = sum of square kelompok 1
  - SS2 = sum of square kelompok 2
  - n1 = jumlah subjek/sample kelompok 1
  - n2 = jumlah subjek/sample kelompok 2
- (Nuryadi dkk., 2017)

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat analisis parametrik. Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS versi 26.

Adapun hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut.

- Ho: Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- H<sub>1</sub>: Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dasar pengambilan keputusan pada uji *Independent Sample T-Test* yaitu:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak.

### 3.7.3. Uji *N-Gain*

Analisis skor rata-rata gain yang ternormalisasi berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur efektivitas intervensi pembelajaran menggunakan media komik. Meltzer (2002) menjelaskan bahwa tingkat efektivitas tersebut dapat dilihat dari besarnya peningkatan penguasaan konsep yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai tes awal dan tes akhir. Penggunaan metode ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi kontribusi media komik berbasis CTL dalam meningkatkan kompetensi siswa secara akurat.

Penghitungan indeks N-gain dilakukan dengan memproses selisih skor yang diperoleh siswa selama penelitian berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai gain ternormalisasi merujuk pada ketentuan berikut:

$$N_{Gain} = \frac{\text{skor tes akhir (posttest)} - \text{skor tes awal (pretest)}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes awal}}$$

**Tabel 19. Kategori *N-Gain* Ternormalisasi**

Nilai <i>Gain</i> Ternormalisasi	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

Sumber: Sundayana (2018)

### 3.7.4. Uji *effect size*

Analisis *effect size* berfungsi untuk mengukur kekuatan hubungan serta besarnya pengaruh penggunaan media komik berbasis CTL terhadap hasil belajar siswa. Pengujian ini memberikan landasan statistik yang lebih kuat dalam menentukan signifikansi praktis dari produk yang dikembangkan di lapangan. Peneliti melakukan perhitungan ini guna melihat sejauh mana intervensi media komik mampu memberikan dampak yang konsisten terhadap peningkatan kompetensi siswa.

Becker (2000) mengemukakan bahwa nilai *effect size* dapat dihitung dengan membandingkan selisih rata-rata dengan standar deviasi kelompok kontrol. Rumus yang digunakan dalam perhitungan ini adalah sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{x}_t - \bar{x}_c}{S_{pooled}}$$

dengan

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_t - 1)s_t^2 + (n_c - 1)s_c^2}{n_t + n_c}}$$

Keterangan:

$d$  : *Effect Size*

$\bar{x}$  : *mean*

$s_t$  : standar deviasi *posttest*

$s_t$  : jumlah sample

Hasil perhitungan *effect size* dikategorikan dalam tabel di bawah.

**Tabel 20. Interpretasi Hasil Analisis Effect Size**

Skor	Kategori
0 – 0,20	Efek sangat lemah
0,21 – 0,50	Efek lemah
0,51 – 1,00	Efek sedang
> 1,00	Efek kuat

Sumber: Fauzi dkk. (2022)

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Banjarnegeri” dapat disimpulkan bahwa:

1. Media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 90,19%. Hasil ini menunjukkan bahwa komik berbasis CTL yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, tampilan, dan bahasa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.
2. Media komik berbasis CTL dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 88,48%, berdasarkan respon pendidik dan siswa. Media ini mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media komik berbasis CTL terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 42,27 (*pretest*) menjadi 88,75 (*posttest*) pada kelas eksperimen. Nilai N-Gain sebesar 0,8 menunjukkan peningkatan pada kategori tinggi, sedangkan hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan adanya perbedaan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Selain itu, nilai *effect size* sebesar 1,89 menunjukkan bahwa pengaruh media berada pada kategori besar.

## 5.2. Saran

### 1. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk menggunakan media komik berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebagai alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sehingga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

### 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media komik berbasis CTL secara aktif dalam proses pembelajaran agar lebih mudah memahami materi Pendidikan Pancasila dan meningkatkan hasil belajar.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif khususnya komik berbasis CTL sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

### 4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan jumlah sampel dan lokasi yang lebih beragam agar hasilnya lebih general. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan pada materi lain serta tidak hanya mengkaji aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Pengembangan media juga dapat diarahkan ke bentuk digital atau interaktif agar lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., & Susanto, E. (2020). Kekuatan nilai-nilai Pancasila dalam membangun kepribadian masyarakat Indonesia. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, 15(01), 121-138.  
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.319>
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Kompetensi*, 16(1), 160-167.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alfiyana, F. M., & Dewi, D. A. (2021). Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 303–305.
- Alinata, R., Susanti, E., Sari, W. A., Dinillah, S., & Sofi, D. N. (2024). Membangun kecakapan kewarganegaraan digital melalui implementasi Pendidikan Pancasila di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik*, 2(1), 20-29.  
<https://doi.org/10.61476/d0n6cg11>
- Amelia, S., Wicaksana, E. J., & Mursyd, D. (2025). *Essay Test Integrated with Socio-Scientific Project-Based Learning for Scientific Argumentation*. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 267–280.  
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1949>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.  
<https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34133>
- Anderson, L.W. dan D.R. Krathwohl. (2001). *A taxonomy for Learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Addison Wesley Longman.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27-35.
- Arikunto, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

- Azka, M., Ziyah, N. N., Maulana, R., Arleawati, A. (2025). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Sarana Internalisasi Nilai Pancasila. *Aripi: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia*, 2(3), 12-137. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i3.704>
- Bagiyono, B. (2017). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda butir soal ujian pelatihan radiografi tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1). 1-12.
- Becker, L. A. (2000). *Effect Size (ES)*. Colorado Springs: University of Colorado.
- Bianca, T., Rahmadi, M. T., Lubis, D. P., Sugiharto, S., Rohani, R., & Yuniastuti, E. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *EL-JUGHRAFIYAH*, 4(2), 265-272. <http://dx.doi.org/10.24014/jej.v4i2.32719>
- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & Wibisono, H. (2024). Meta analisis: Efektivitas penggunaan media komik dalam peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1383-1397. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2641>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Building Tolerance Attitudes Of PPKn Students Through Multicultural Education Courses. *Jurnal Etika Demokrasi*, 6(1), 103–115. <https://doi.org/10.26618/jed.v6i1.4503>
- Dewi, D. A., Furnamasari, Y. F., Jayadi, N. L., Fitriani, R. (2021). Penggunaan Metode Student Created Case Studies untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4818 – 4826.
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318-326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Renika Cipta.
- Dina, R., Mardiani, M., Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Dinarti, N. S., & Dewi, D. A. (2022). Pentingnya Peran PKN Di Kalangan Mahasiswa Untuk Mencegah Paham Radikalisme. *Jurnal kewarganegaraan*, 6(1), 1968-1974.
- Dulyapit, A., Supriatna, Y., & Sumirat, F. (2023). Application of the Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in Class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1), 31-37.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.

- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., & Haryati, L. F. (2022). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Ditinjau dari Hasil Belajar Geometri Mahasiswa Guru Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 43–52.
- 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 Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Fitria, D., Lufri, A. I., & Ahda, Y. (2022). Studi literature model problem based learning. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHESS)*, 1(6), 908-920.
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam pengimplementasian pendidikan karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489-499.
- Gunawan, R. Z., & Najicha, F. U. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Moral Pelajar di Era Modern. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 422-427.
- Haryanti, L., & Slam, Z. (2024). Peran Pendidikan Islam dan PKn dalam pembentukan karakter dan moral bangsa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 23(2), 361-373.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164-172.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay*. California: Corwin Press.
- Kaelan. (2016). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Karima, M. K., Adha, M. M., Putri, R. E., Hendra, P. Y., Rahayu, S. T., Safitri, L. M., ... & Aryandi, A. (2024). Analisis strategi dan metode pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 9(2), 276-290.
- Karima, M. K., Zurahma, E., Ramadani, T. A., Balqis, C. D., Viana, L. O., Munazah, H. L., ... & Azhimah, F. Z. (2025). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 14(11), 11-20. <https://doi.org/10.99534/zfg7xp95>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan*

*Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ipa. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5-12.
- Lestari, D., Wulandari, S., & Hidayat, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Komik Edukatif Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 6(1), 45–53.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815-2822.
- Lubis, L. A., Dewi, F. E., Balqis, K., Maulana, I., Hidayat, K., Ritonga, M. A. F., ... & Sembiring, T. M. B. (2024). Jenis dan proses evaluasi pendidikan. *MUDABBIR Journal Research and Education Studies*, 4(2), 388-400. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v4i2.634>
- Mahnun, N. 2021. “Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic pretest scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan siswa. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256-263.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Mulyasa. (2022). *Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muncarno. (2017). *Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Natalia, L., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas IV SDN Ngaliyan 05. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 1363-1376.

- Novitriyani, K., Iswahyudi, D., & Yulianti. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Canva Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 578-592. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.29627>
- Nugraha, M. A. P., Sinolungan, J. S., Nur, R., Nuridah, S., Nofirman, N., & Cahyono, D. (2023). Conceptual Analysis of Problem-Based Learning Model in Improving Students Critical Thinking Skill. *Journal of Education Research*, 4(2), 466-473.
- Nurdiansyah, E., & Dhita, A. N. (2024). Model Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pembelajaran Moral Dan Karakter. *Jurnal Civic Hukum*, 9(1).
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439-448.
- Nurrita, T. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Nurmadiyah, I. T., & Jabu, B. (2022). Design of Contextual Teaching and Learning (CTL) Model to Improve Student's Life Skills: The Development Phase in Research and Development. *Asian Journal of Applied Sciences (ISSN: 2321-0893)*, 10(1).Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. CV Mitra Cendekia Media, Solok.
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Philia, A. B., & Susanti, R. (2025). Integrating Pancasila and Bhinneka Tunggal Ika Values in Indonesian Education: Strengthening the Profil Pelajar Pancasila. *Cigarskruie: Journal of Educational and Islamic Research*, 3(1), 75-85. <https://doi.org/10.65190/pckckg37>
- Pramartha, I. N. B., & Parwati, N. P. Y. (2025). Analisis Penerapan Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kelas XI Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. *Nirwasita: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial*, 6(1), 69-74.
- Prasetyo, S. B., Adha, M. M., Mentari, A., & Rohman, R. (2023). Peran Pembelajaran PKn dan Ilmu Kewarganegaraan Dalam Menguatkan Sikap Toleransi Siswa. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 43-51.
- Purbaniadatika, A., Khamdun, K., & Purbasari, I. (2024). Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3026-3033.
- Purwanto, N. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Putra, R. P., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *AL-KARIM: Journal of Islamic and Educational Research*, 2(1), 149–158.
- Putri, S. K., Ati MZ, A. F. S., & Zativalen, O. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1042-1049.
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada mata pelajaran administrasi umum kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246-259.
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Muatan PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2172–2182.
- Rahmadani, S., Mufarizuddin, M., & Kusuma, Y. Y. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-53.
- Rahmah, N., Khairunnisa, K., Gagaramusu, Y. M., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617-634.
- Rahmawati, Y., Nabilah, N., Lutfiah, Y. N., Muzharifah, A., & Iskarim, M. (2025). Persepsi Siswa Generasi Z terhadap Pengaruh Media Sosial dalam Perilaku Akademik dan Konsentrasi Belajar Siswa di Jenjang Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 226-240.
- Rahmawati, S., Sundari, N. D., Hasan, N. A. B., & Permana, S. A. (2024). Promoting Pancasila ideology through comic-based learning media. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 21(2), 321-331.
- Rambe, I. P. S., Khaitami, R., Ayu, D., Herviana, H., & Nurkholizah, N. (2025). Dampak Pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Penguatan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah 17 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 9457–9467. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.26094>
- Ramdani, F., Ulwan, M. N., Arief, L. A., Al-Farisi, M. F., Rochiman, R., Furnamasari, Y. F. (2024). Pentingnya PKN Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa . *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 282–296.
- Rizkiyah, M., & Fatonah, S. (2024). Peran Pembelajaran PKn Dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 377-393.

- Safri, M., Hasanah, U., & Nugroho, D. (2024). Implementasi pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 7(3), 201–210.
- Safri, Z., Hasanah, S., Soraya, F., & Siregar, T. S. (2024). Implementation of Contextual Teaching and Learning Model in Nature-Based Learning to Improve Morals and Concern for the School Environment at SMP S Alam Leuser. *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, 1(4), 162-169.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(01), 1-8.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278-288.
- Salsabila, E. R., Febriyan, F., Kartika, C., & Batubara, T. (2024). Development of Critical Literacy Through Pancasila and Civic Education for Generation Z. *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 188-197.
- Salsabila, R., Ananda, F., & Putra, M. (2024). Pengaruh Model Contextual Teaching And Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 12(1), 55–64.
- Saraceni, M. (2003). *The Language of Comics*. London: Routledge.
- Saragih, S. (2022). Library Research the Effect of Problem Based Learnig (PBL) Learning Model on Students' Critical Thinking Skills. *JMEA: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 148-155.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 120-131.
- Siswanto, D. H., Andriyani, & Rambe, M. Y. (2025). *Improving Mathematics Interest and Achievement through Contextual Teaching and Learning*. *Journal of Professional Teacher Education*, 4(1), 1–10.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiarto, A. (2021). *PKn dalam Perspektif Pembentukan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2018). *Quantitative, qualitative, and R&D research methods*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, I. (2022). Perangkat Instrumen Pengembangan Paket Soal Jenis Pilihan Ganda Menggunakan Pengukuran Validitas Konten Formula Aiken's V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4158–4170.
- Sulaiman, M., & Muslimin, A. A. (2025). Capaian Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Merdeka pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika*:

*Jurnal Kependidikan*, 14(2 Mei), 3439-3452.

- Sunda, A. M., Nugraha, R. G., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 913–924.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi, S., Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R. C., & Fathina, R. A. (2024). Peran Buku Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(01), 58-70.
- Suparmi, S., Widodo, A., & Laksana, E. (2024). Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(2), 134–142.
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689-706.
- Susanto, W., Adha, M. M., Wahyudi, A., & Perdana, R. (2025). Pengembangan LKPD berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran (PPKn) Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Kuripan. *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)*, 11(2), 185-196.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Swarjana, I.K. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias dalam Penelitian*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Vania, A. S., Dewi, D. A., Robi'ah, F., Nugraha, I. F. C., & Furnamasari, Y. F. (2021). Revitalisasi Pancasila dalam Memfilter Dampak Globalisasi dan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5227-5233.
- Wafa, A. F., Hanafi, H., & Fattah, Z. W. (2025). Literature Study: The Role of Pancasila Education in the Formation of National Identity in Students in the Era of Globalization. *International Journal of Business, Law, and Education*, 6(2), 1440-1448.
- Wahyudi, A., & Marzuki, I. (2025). Perencanaan strategis untuk membangun citra positif dan daya saing MIN 4 Bandar Lampung di era kompetitif. *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Multazam)*, 7(1), 82-90.  
<https://doi.org/10.54892/jmpa.v7i1.69>
- Wahyunisari, T., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., & Caswita, C. (2023). Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8135-8140.  
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.3041>
- Widiani, H., Nur, L., & Saputra, E. R. (2025). Pengembangan Media Komik

Digital Berbasis Contextual Teaching Learning Pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 16-25.  
<https://doi.org/10.17509/jpp.v25i1.81537>

Wuryandani, W. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran untuk Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 150–162.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal BASICEDU*, 6(3), 3584–3593.

Zainudin, M., & Ubabuddin, A. (2023). Pembelajaran Berbasis Visual Dan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 23–32.

Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar siswa. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915-931.

Ziliwu, A. S., Sutrisno, G., & Singal, Y. L. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen dalam Meningkatkan Hubungan Emosional Orang Tua dan Anak di Sekolah Dasar Hikari Tangerang Selatan Berdasarkan pemikiran Letty Mandeville Russell tentang Partnership. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(2), 84-101. <https://doi.org/10.62282/je.v1i2.84-101>

Zulfania, A., Syahrozi, S., & Rahmawan, S. (2025). Analisis Efektivitas Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching & Learning (CTL) Mata Pelajaran Kimia Jenjang SMA/MA dengan Studi Literature Review. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia dan Terapan*, 9(2), 1-9.  
<http://dx.doi.org/10.24014/konfigurasi.v9i2.37164>