

**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP PEMAHAMAN MATERI
PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS IV**

(Skripsi)

Oleh

**NAZILA AMRYNA
NPM 2213053140**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP PEMAHAMAN MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV

Oleh

NAZILA AMRYNA

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat pemahaman peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat terhadap materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan populasi menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 69 peserta didik dan sampel berjumlah 46 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $32.840 > 4,32$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

Kata Kunci : media komik, pemahaman materi, pengamalan nilai-nilai Pancasila.

ABSTRACT

THE EFFECT OF COMIC MEDIA ON THE UNDERSTANDING OF THE MATERIAL ON THE IMPLEMENTATION OF PANCASILA VALUES AMONG GRADE IV STUDENTS

By

NAZILA AMRYNA

The problem in this study was the low level of understanding of Grade IV students at SDN 11 Metro Pusat regarding the material on the implementation of Pancasila values. This study aimed to analyze the effect of using comic media on students' understanding of the material on the implementation of Pancasila values. The method used in this research was a quasi-experimental design in the form of a nonequivalent control group design. The population was determined using a purposive sampling technique consisting of 69 students, while the sample comprised 46 students. Data were collected through test and non-test techniques in the form of observation sheets. Hypothesis testing used simple linear regression with the results of $F_{count} > F_{tabel}$, namely $(32.840 > 4.32)$ and a significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that the use of comic media had a significant effect on students' understanding of the material on the implementation of Pancasila values among Grade IV students at SDN 11 Metro Pusat.

Keyword : comic media, implementing Pancasila values, material understanding.

**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP PEMAHAMAN MATERI
PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA
PESERTA DIDIK KELAS IV**

Oleh

NAZILA AMRYNA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP PEMAHAMAN MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV

Nama Mahasiswa : *Nazifa Amryna*

No. Pokok Mahasiswa : 2213053140

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

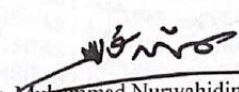
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP 198707092025212049


Siti Nurjanah, M.Pd.
NIP 199309172024062002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

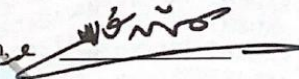
Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.



Sekretaris : Siti Nurjanah, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Muhammad Nuryahidin,
M.Ag., M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 02 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Nazila Amryna
NPM : 2213053140
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Komik terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Peserta Didik Kelas IV " tersebut merupakan hasil asli penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 02 Maret 2026

Yang Membuat Pernyataan



Nazila Amryna

NPM 2213053140

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nazila Amryna lahir di Kota Metro, Provinsi Lampung, pada tanggal 10 November 2003.

Peneliti adalah anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Nurhadi dan Ibu Rohayati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 11 Metro Pusat lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 6 Metro Utara lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 3 Metro Utara lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi

Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Kemudian pada tahun

2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan program Pengenalan

Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Kagungan Rahayu, Kecamatan Menggala,

Kabupaten Tulang Bawang, selain itu juga peneliti aktif dalam kegiatan organisasi

mahasiswa yaitu anggota bidang soshumas Forum Komunikasi PGSD (Forkom

PGSD) tahun 2023.

MOTTO

“Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan.”

(Q.S. Al-Qassas : 77)

“Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahilah di segala penjurunya.”

(Q.S. Al-Mulk : 15)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, tetapi keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT karena atas izin-Nya. Skripsi ini dapat terselesaikan, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada yang teristimewa di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Ayahanda Nurhadi dan Ibunda Rohayati , terimakasih atas cinta dan kasih sayang, didikan, nasihat, pengorbanan, dukungan dan do'a yang menemani setiap langkahku. Kalian adalah sosok luar biasa yang telah mewarnai dan mengisi duniaku dengan penuh kasih sayang dan kebahagiaan tiada henti. Segala pencapaian ini tidak lepas dari peran dan perjuangan Ayah dan Ibu, dan karya ini menjadi wujud sederhana dari rasa terima kasihku.

Kakakku tercinta Vetty Ardina, Jamius Almi Cahya Saputra, Rajeng Galuh Auriri, Budi Apriyanto, yang selalu mendukung, menasehati dan mendoakan disetiap langkahku.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Komik terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Peserta Didik Kelas IV ” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini, sekaligus dalam hal ini menjadi Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi peneliti.
5. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Selaku Ketua Penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini

6. Siti Nurjanah, M.Pd., selaku Sekertaris Penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Siti Nuraini, M.Pd., dan Agung Dian Putra, M.Pd., selaku Dosen validator yang telah memberikan bimbingan, saran, dan kritik yang begitu bermanfaat untuk penyempurnaan instrumen dalam skripsi ini.
8. Amrina Izzatika, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat.
9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Kepala SDN 11 Metro Pusat Kecamatan Metro Pusat dan wali kelas IV A, IV B dan IV C yang telah memberikan izin dan membantu peneliti melaksanakan penelitian serta peserta didik kelas IV yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
11. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan yang luar biasa, kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Nurhadi dan Ibunda Rohayati, kakak-kakakku Vetty Ardina, Jamius Almi Cahya Saputra, Rajeng Galuh Auriri, Budi Apriyanto, yang selalu mendukung, menasehati dan mendoakan disetiap langkahku, keponakan-keponakanku tersayang Nadya Shakeela Sasikirana, Prabu Athar Radhityo, Sheza Nadira Salsabilla dan Shezia Azelia Salsabilla serta semua keluargaku yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
12. Teman seperjuangan, Santika Tri Adelia Putri, Ilma Fuadah, Aulia Amanah, Depi Septiani, Indra Ulfayani, Tria Selvia, Septiana Sabila serta yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan selama perkuliahan hingga saat ini. Serta telah berbagi canda tawa, memberikan waktu dan tenaganya dalam setiap tahap seminar skripsi peneliti.
13. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan SI PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, terkhusus kelas F yang telah berjuang bersama dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Sahabat-sahabat tersayang Fika Rahma Dhania, Adinda Roba'atul Annisa, Asyfa'un Nikmatus Sholikhah, Della Laras Al-Husna, Silvia Yunita. Terima

- kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan dalam setiap proses yang penulis lalui. Semoga kebahagiaan dan kesehatan selalu menyertai kalian dan semoga persahabatan kita bertahan lama dan selamanya.
15. Rekan-rekan KKN Desa Kagungan Rahayu, yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan kepada peneliti.
 16. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
 17. *Last but not least*, untuk diri saya sendiri terima kasih telah bertahan dan berjuang hingga sejauh ini. Terima kasih karena tidak menyerah dan tetap melangkah sampai mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 19 Desember 2025

Peneliti



Nazila Amryna

NPM 2213053140

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Belajar.....	10
2. Pembelajaran	18
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	22
4. Pemahaman.....	27
5. Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila	31
6. Media Pembelajaran	39
7. Media Komik.....	43
B. Penelitian Relevan.....	51
C. Kerangka Pikir.....	54
D. Hipotesis Penelitian.....	55
III. METODE PENELITIAN	56
A. Jenis dan Desain Penelitian	56
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	57
C. Prosedur Penelitian.....	58
D. Populasi dan Sampel Penelitian	59
1. Populasi Penelitian	59
2. Sampel	60
E. Variabel Penelitian.....	60
1. Variabel Terikat (<i>Dependent</i>).....	61
2. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	61
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	61
1. Definisi Konseptual	61
2. Definisi Operasional.....	62

G. Teknik Pengumpulan Data	63
1. Teknik Tes.....	63
2. Teknik Non Tes.....	64
H. Instrumen Penelitian.....	65
1. Soal Tes.....	65
2. Lembar Observasi.....	66
I. Uji Prasyarat Instrumen Tes	67
1. Uji Validitas	67
2. Uji Reliabilitas.....	69
3. Daya Pembeda Soal	71
4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal	72
J. Uji Prasyarat Analisis Data	73
1. Uji Normalitas Data.....	73
2. Uji Homogenitas.....	73
K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	74
1. Teknik Analisis Data.....	74
L. Uji Hipotesis Penelitian.....	76
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	78
A. Hasil Penelitian	78
1. Pelaksanaan Penelitian	78
2. Hasil Penelitian.....	80
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	80
4. Teknik Analisi Data	83
B. Pembahasan	92
C. Keterbatasan Penelitian	97
V. KESIMPULAN DAN SARAN	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Data Hasil Asesmen Formatif Pendidikan Pancasila	4
Tabel 2. Indikator Pemahaman Taksonomi Bloom	30
Tabel 3. Sintaks Pembuatan Media Komik	50
Tabel 4. Data peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat	59
Tabel 5. Data peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat	60
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Pemahaman Taksonomi Bloom.....	65
Tabel 7. Kisi-Kisi Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Penggunaan Media Komik.....	67
Tabel 8. Klasifikasi Validitas.....	68
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	68
Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas	70
Tabel 11. Hasil Reliabilitas	70
Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	71
Tabel 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	72
Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	72
Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	72
Tabel 16. Presentase Ketuntasan Pemahaman Peserta Didik.....	75
Tabel 17. Kategori Nilai Aktivitas Belajar.....	75
Tabel 18. Kriteria Uji N-Gain	76
Tabel 19. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data	79
Tabel 20. Hasil Uji Normalitas.....	81
Tabel 21. Hasil Uji Homogenitas data <i>Pretest</i>	82
Tabel 22. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	82
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	83

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	85
Tabel 25. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	86
Tabel 26. Data Persentase Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Peserta Didik	88
Tabel 27. Rekapitulasi Aktivitas Penggunaan Media Peserta Didik	89
Tabel 28. Hasil Perhitungan Uji N-Gain	90
Tabel 29. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana.....	91
Tabel 30. Hasil <i>R Square</i>	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	55
2. Desain penelitian <i>non-equivalent control grup design</i>	57
3. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	84
4. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	84
5. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	86
6. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	86
7. Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SDN 11 Metro Pusat.....	108
Lampiran2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan SDN 11 Metro Pusat	109
Lampiran3. Surat Uji Instrumen	110
Lampiran 4. Surat Balasan Uji Instrumen.....	111
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 6. Surat Balasan Izin Penelitian.....	113
Lampiran 7. Soal Uji Instrumen.....	114
Lampiran 8. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen.....	122
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Instrumen	123
Lampiran 10. Modul Ajar Kelas Kontrol	127
Lampiran 11. Modul ajar Kelas Eksperimen	136
Lampiran 12. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar	148
Lampiran 13. Media Komik.....	152
Lampiran 14. Surat Keterangan Validasi Media Komik	164
Lampiran 15. Lembar Kerja Peserta Didik	169
Lampiran 16. Surat Keterangan Validasi LKPD	171
Lampiran 17. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	174
Lampiran 18. Rubrik Penilaian Observasi Peserta Didik	176
Lampiran 19. Lembar Pedoman Wawancara	177
Lampiran 20. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik.....	178
Lampiran 21. Hasil Uji Validitas.....	180
Lampiran 22. Hasil Uji Reliabilitas	181
Lampiran 23. Hasil Uji Daya Beda Soal.....	182
Lampiran 24. Hasil Uji Tingkat kesukaran	183
Lampiran 25. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	184
Lampiran 26. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	190
Lampiran 27. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	191

Lampiran 28. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	195
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	199
Lampiran 30. Analisis Kategori Pemahaman.....	201
Lampiran 31. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Dengan Media Komik..	202
Lampiran 32. Aktivitas Peserta Didik Dengan Media Komik	208
Lampiran 33. Nilai N Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	209
Lampiran 34. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	211
Lampiran 35. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	212
Lampiran 36. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	214
Lampiran 37. Tabel Nilai R <i>Product Moment</i>	216
Lampiran 38. Tabel F	217
Lampiran 39. Dokumentasi Penelitian.....	219

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk individu menjadi manusia yang berkarakter, berpengetahuan, dan berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan tidak hanya bertujuan mencerdaskan bangsa tetapi juga membentuk karakter dan jati diri peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Pembelajaran merupakan komponen penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan, karena melalui proses ini peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Suardi (2018: 6) pembelajaran merupakan suatu proses yang menuntut keterampilan profesional dari seorang pendidik guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menekankan pentingnya pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi ciri khas pelajar Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. Profil ini dituangkan dalam Permendikbudridtek No. 12 Tahun 2020 dan terdiri atas enam dimensi utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis,

kreatif, gotong royong, dan berkebinekaan global. Profil Pelajar Pancasila tidak hanya menjadi arah tujuan pendidikan, tetapi juga menjadi kerangka pengembangan pembelajaran lintas mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Nilai-nilai dalam Pancasila harus dikenalkan dan ditanamkan kepada peserta didik sejak dini agar mereka mampu memahami, menginternalisasi, dan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Menurut Hanafiah (2023) pendidikan Pancasila merupakan fondasi utama bagi kehidupan setiap warga negara yang berperan sebagai pedoman dalam berperilaku dan menjalani kehidupan sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Della dkk., (2022) menyatakan bahwa setiap aktivitas dalam kehidupan sebaiknya didasarkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Oleh karena itu, penguatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila tidak dapat dilakukan hanya melalui ceramah atau hafalan, melainkan perlu pendekatan yang kontekstual, Interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Hal tersebut termuat dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan nasionalisme sejak dini. Sari dan Silalahi (2022) menjelaskan bahwa materi dalam pendidikan Pancasila mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma dan hukum, hak asasi manusia, kebutuhan berkewarganegaraan, konstitusi, kekuasaan dan politik, Pancasila, serta globalisasi. Ketentuan mengenai materi tersebut sejalan dengan Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi, yang menyatakan bahwa materi Pendidikan Pancasila meliputi, (1) Pancasila sebagai dasar negara dan simbol negara, beserta nilai-nilai dalam setiap sila dan penerapannya, (2) penghargaan terhadap keragaman, nilai toleransi, dan gotong royong, serta (3) identitas diri dalam bingkai persatuan nasional. Pemahaman yang utuh terhadap ruang lingkup tersebut menjadi dasar penting dalam menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara pada diri peserta didik.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia. Setiap sila dalam Pancasila mengandung nilai-nilai kehidupan yang menjadi pedoman dalam bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut perlu diterapkan oleh setiap warga negara Indonesia. Untuk mengenalkan nilai-nilai Pancasila, proses pembelajaran dapat diarahkan kepada peserta didik agar mereka dapat memahami keterkaitan antara nilai-nilai tersebut dengan berbagai peristiwa atau kejadian yang sesuai dengan masing-masing sila. Rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar merupakan karakteristik umum peserta didik di jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kondisi nyata di sekitar peserta didik dengan penggunaan beragam model, metode, strategi, dan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran pendidikan Pancasila diharapkan tidak hanya membuat peserta didik mengenal sila-sila Pancasila secara teoritis, tetapi juga memahami serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan pemahaman menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam membantu peserta didik mengaitkan materi dengan perilaku konkret di lingkungan sekitarnya. Pendidik juga dapat menilai sejauh mana peserta didik mampu menyerap materi yang disampaikan, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila dengan melihat tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik.

Permasalahan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila masih menjadi isu penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan Lembaga Survei Indonesia (LSI) tahun 2018 dalam Loretha dkk., (2025) yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 6,2% peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar terkait materi wawasan kebangsaan. Selain itu, hasil survei Penelitian dan Pengembangan Kompas bersama Pusat Studi Kebangsaan

Indonesia (PSKI) pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa hanya 28,6% peserta didik memahami Pancasila melalui pembelajaran di ruang kelas, sementara 21,7% lainnya memahaminya dari media sosial. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar masih belum mampu secara efektif menanamkan pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan Juli 2025 di SDN 11 Metro Pusat, diketahui bahwa tingkat pemahaman peserta didik kelas IV terhadap nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil asesmen formatif pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pelajaran Pendidikan Pancasila, sebagaimana ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Asesmen Formatif Pendidikan Pancasila

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai (>70)		Tidak Tercapai (<70)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV A	23	11	48%	12	52%
IV B	23	10	43%	13	57%
IV C	23	8	35%	15	65%
Jumlah	69	29	42%	40	58%

Sumber : Data pendidik kelas IV SDN 11 Metro Pusat 2025/2026

Berdasarkan tabel 1 diatas, terlihat bahwa hasil asesmen formatif peserta didik tergolong cukup rendah. Sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran pendidikan Pancasila, yaitu 75. Secara keseluruhan, sebanyak 42% peserta didik telah mencapai KKTP, sedangkan 58% belum mencapainya. Di kelas IV A, hanya 11 peserta didik yang mencapai nilai ≥ 70 , dengan persentase rata-rata sebesar 48%. Sementara itu, sebanyak 12 peserta didik memperoleh nilai ≤ 70 , dengan persentase sebesar 52%. Di kelas IV B, hanya 10 peserta didik yang mencapai nilai ≥ 70 , dengan persentase sebesar 43%. Sementara itu, sebanyak 13 peserta didik memperoleh nilai ≤ 70 , dengan persentase sebesar 57%. Di kelas IV C, hanya 8 peserta didik yang mencapai nilai ≥ 70 , dengan persentase rata-rata sebesar 35%. Sementara itu, sebanyak 15 peserta didik memperoleh nilai ≤ 70 , dengan persentase sebesar 65%.

Permasalahan terkait rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pengamalan nilai-nilai Pancasila juga ditemukan di SDN 11 Metro Pusat. Hal ini didasari oleh data hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada media gambar sederhana. Penggunaan media tersebut belum mampu mendorong peserta didik memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari, seperti menghormati perbedaan, menjaga kebersihan, dan gotong royong. Kegiatan pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan kurang bervariasi, sehingga belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendidik cenderung lebih sering memanfaatkan buku sebagai sumber belajar sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang variatif. Hal ini menunjukkan proses pembelajaran masih belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian pendahuluan menunjukkan bahwa media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mengelompokkan contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila. Sebagai solusi, pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto dalam Musqiroh (2023) mengungkapkan bahwa pemilihan media yang tepat dapat mendukung peserta didik dalam membantuk pemahaman yang lebih mendalam.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan

pendapat Darman (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik, baik secara langsung ataupun dengan bantuan media pembelajaran. Menurut Hasan dkk., (2021: 29) media pembelajaran merupakan segala alat atau sarana yang berfungsi sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi, dengan tujuan untuk memotivasi peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menarik bagi peserta didik. Riyana (2012: 8) menekankan bahwa media merupakan elemen penting dalam pembelajaran karena dapat mendukung terciptanya proses belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik adalah media komik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fatona dkk., (2025) di kelas III SDN 61 Karara Kota Bima menunjukkan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar dari 53% pada *pretest* menjadi 86% pada *posttest*. Selanjutnya penelitian oleh Rahmadhini dkk., (2025) yang mengembangkan media komik digital untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan memperoleh validasi ahli di atas 80% serta peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 58 menjadi 93. Kedua penelitian tersebut memperkuat bukti bahwa media komik berpotensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menyampaikan materi konseptual secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Media komik menyajikan kombinasi antara gambar dan teks naratif yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar. Haqiqi dan Permadi (2022) mengungkapkan bahwa media komik merupakan media yang kreatif dan menarik karena dapat menyampaikan materi lewat gambar cerita yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Dengan pendekatan yang menarik dan visual, media ini dapat memfasilitasi pemahaman konsep sekaligus menanamkan nilai-nilai secara lebih efektif.

Oleh karena itu, penggunaan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi salah satu alternatif.

Media komik dinilai efektif dalam menyampaikan nilai-nilai secara kontekstual dan menyenangkan. Komik menyajikan materi dalam bentuk gambar dan cerita yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Media komik juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat diatas Haqiqi dan Permadi (2022) menyatakan bahwa media komik merupakan media kreatif dan efektif karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui penggunaan cerita bergambar yang menarik. Dengan karakteristik tersebut, media komik sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-nilai Pancasila Peserta Didik Kelas IV.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengelompokkan kegiatan yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila.
2. Media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Kegiatan pembelajaran masih kurang maksimal.
4. Peserta didik kurang aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan lebih efektif, efisien dan tepat dikaji. Adapun kajian masalah-masalah dalam penelitian ini dibatasi pada.

1. Penggunaan media komik (X)
2. Pemahaman peserta didik tentang pengamalan nilai-nilai Pancasila (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman materi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Secara teoretis
Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya terkait pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV di SDN 11 Metro Pusat.
2. Secara praktis
Diharapkan penelitian ini berguna bagi:
 - a. Peserta didik

Penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Pendidik

Pendidik dapat menggunakan media komik sebagai media pembelajaran didalam kelas agar lebih aktif dan menarik bagi peserta didik serta diharapkan dapat membantu pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Kepala sekolah

Memberikan masukan mengenai pemanfaatan media komik sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan mutu sekolah.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan sumber informasi tambahan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih dalam mengenai pengaruh media komik terhadap pemahaman belajar pengamalan nilai-nilai Pancasila.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Konsep Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan perubahan kemampuan individu secara berkesinambungan dan bukan sekadar hasil dari pertumbuhan alami. Gagne dalam Harefa dkk., (2024: 19) menjelaskan bahwa belajar adalah transformasi kemampuan yang terjadi melalui proses yang terus-menerus, sehingga individu dapat mengembangkan potensi secara optimal. Hal ini menegaskan bahwa belajar bukanlah sesuatu yang instan, melainkan memerlukan usaha dan waktu agar perubahan terjadi. Proses tersebut penting dalam membentuk kemampuan kognitif dan non-kognitif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, belajar dapat dilihat sebagai fondasi utama bagi perkembangan individu.

Belajar juga dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif. Ahdar dan Wardana (2019: 6) menyatakan bahwa perubahan tersebut merupakan hasil pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Proses belajar tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga melibatkan pengolahan pengalaman sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa belajar bersifat aktif dan dinamis, dimana individu secara sadar berusaha memperbaiki dan mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, proses belajar menjadi sangat penting untuk mencapai tujuan tertentu dalam hidup.

Belajar juga merupakan aktivitas mental yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitar, sehingga menghasilkan perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Winkel dalam Ananda dan Rohman (2023: 2) menegaskan bahwa interaksi dengan lingkungan merupakan kunci dalam proses belajar. Selanjutnya, Ananda dan Rohman (2023: 4) menjelaskan bahwa belajar adalah upaya memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang terlihat dari perubahan perilaku individu, seperti dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari kurang memiliki nilai positif menjadi lebih baik, dan dari belum memiliki keterampilan menjadi mahir. Dengan demikian, belajar merupakan proses yang kompleks dan berkelanjutan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas individu secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses transformasi kemampuan individu yang berlangsung secara berkesinambungan dan aktif. Proses ini melibatkan usaha sadar untuk memperoleh perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai positif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman. Dengan kata lain, belajar bukan hanya sekedar menerima informasi, tetapi juga pengolahan dan penerapan pengetahuan yang menghasilkan perubahan yang bersifat permanen dan meningkatkan kualitas diri. Oleh karena itu, belajar menjadi aspek penting dalam perkembangan individu untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik.

b. Tujuan Belajar

Proses belajar merupakan fondasi utama dalam pengembangan individu, baik dari segi perilaku, pengetahuan, maupun sikap. Tujuan belajar tidak hanya sekedar memperoleh informasi, melainkan juga menciptakan perubahan yang nyata dalam diri seseorang. Menurut Istiadah (2020: 16) tujuan belajar adalah kondisi di mana terjadi perubahan pada perilaku individu setelah melewati proses pembelajaran. Perubahan ini dapat berupa pertumbuhan dan

perkembangan yang tampak dalam tingkah laku sehari-hari. Pendapat ini sejalan dengan Gusnarib dan Rosnawati (2021: 2) yang menyatakan bahwa melalui proses belajar, seseorang dapat mengalami perubahan, pertumbuhan, dan perkembangan, baik secara fisik maupun psikis. Dengan demikian, belajar berperan penting dalam membentuk dan meningkatkan kualitas individu secara menyeluruh.

Tujuan belajar juga meliputi aspek kognitif dan afektif yang tidak kalah penting. Herawati (2020) menegaskan bahwa tujuan belajar tidak hanya untuk mengumpulkan pengetahuan, tetapi juga menanamkan konsep serta membentuk sikap dan perubahan positif dalam diri individu. Proses pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong individu untuk menginternalisasi nilai-nilai dan konsep yang dipelajari, sehingga terjadi transformasi sikap dan perilaku yang konstruktif. Oleh karena itu, tujuan belajar merupakan rangkaian hasil yang mencakup pengetahuan, konsep, dan sikap, yang bersama-sama membentuk karakter dan kemampuan individu dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan. Dengan memahami tujuan belajar secara komprehensif, pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek emosional dan sosial peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat dikatakan bahwa tujuan belajar merupakan kondisi perubahan tingkah laku individu yang terjadi setelah proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek fisik, psikis, kognitif, dan afektif yang meliputi pertumbuhan, perkembangan, pengumpulan pengetahuan, pembentukan konsep, serta pembentukan sikap positif. Dengan demikian, tujuan belajar tidak hanya sekadar memperoleh informasi, tetapi juga mengarah pada transformasi menyeluruh yang memperbaiki kualitas individu secara holistik.

c. Teori-Teori Belajar

Teori belajar menjadi dasar penting dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Teori ini mencakup seperangkat prinsip yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui berbagai pengalaman belajar. Pratiwi dkk., (2016: 26) menyebutkan bahwa teori belajar merupakan gabungan prinsip-prinsip yang dijadikan pedoman dalam merancang kondisi pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Sejalan dengan itu, Pantiwati dkk., (2016: 27) mengungkapkan bahwa teori belajar awalnya hanya terdiri dari dua pendekatan utama, yaitu behavioristik dan kognitif, namun seiring perkembangan zaman muncul pendekatan ketiga yaitu konstruktivistik. Ketiga teori ini menjadi pijakan utama dalam memahami proses belajar dari berbagai sudut pandang. Adapun ketiga teori belajar dalam pembelajaran sebagai berikut.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik merupakan pendekatan awal dalam kajian belajar yang menitikberatkan pada perubahan perilaku sebagai indikator keberhasilan belajar. Pandangan ini menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui rangsangan dan tanggapan yang dapat diamati secara langsung. Pantiwati dkk., (2016: 29) menjelaskan bahwa teori behavioristik memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respons (tanggapan).

Terdapat karakteristik dalam teori pembelajaran ini, menurut Suryabrata dan Rusuli dalam Pantiwati (2016: 30) mengemukakan beberapa ciri khas dari teori ini, adapun sebagai berikut.

- a) Fokus pada pengaruh lingkungan terhadap perilaku,
- b) Perilaku terbentuk melalui proses belajar,
- c) Menekankan pengamatan terhadap perilaku yang dapat diukur,

- d) Menganalisis perilaku berdasarkan unsur-unsurnya,
- e) Bersifat mekanistik dengan menekankan pada refleks dan kebiasaan,
- f) Mengutamakan pengalaman masa lalu dalam membentuk perilaku.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif menekankan pada proses mental internal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Teori ini memandang bahwa perubahan perilaku merupakan hasil dari perubahan struktur mental individu, bukan sekadar respon terhadap stimulus. Sudirman dkk., (2023: 48) menyebutkan bahwa teori kognitif memandang belajar sebagai perubahan struktur mental yang memungkinkan individu menunjukkan perilaku baru. Aspek teori kognitif menurut Nurhayani dan Salistina (2022: 80) mencakup tahapan kemampuan intelektual yang luas, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Warsita dalam Haryanto (2015: 119) menjelaskan bahwa teori kognitif memiliki beberapa prinsip utama sebagai berikut.

- a) Pembelajaran dipandang sebagai proses perubahan pengetahuan.
- b) Peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajar.
- c) Fokus utama terletak pada proses berpikir peserta didik.
- d) Menitikberatkan pada cara peserta didik menyimpan, mengingat, dan mengambil kembali informasi.
- e) Pengalaman belajar dianggap sebagai proses internal yang aktif.
- f) Reward dan punishment digunakan sebagai penguat belajar.
- g) Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh cara peserta didik mengolah informasi, bukan semata dari penyampaian pendidik.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme muncul sebagai teori belajar yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata. Menurut pandangan ini, belajar bukan sekadar menerima informasi dari pendidik, melainkan suatu proses membangun makna secara mandiri berdasarkan pengalaman pribadi dalam konteks tertentu. Menurut Vygotsky dalam Listiani, dkk., (2024: 45) mengemukakan teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses sosial, di mana pengetahuan dibangun melalui kerja sama dan bimbingan dari orang yang lebih ahli seperti guru sebagai fasilitator. Sejalan dengan hal tersebut Rosnawati (2021: 29) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan filosofi pembelajaran yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara bertahap melalui pengalaman dalam konteks yang relevan. Burhanuddin dan Fitriani (2024: 159) menegaskan bahwa pendekatan ini memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan dan kompetensinya dengan bimbingan pendidik yang bertindak sebagai fasilitator.

Rosnawati (2021: 32) mengemukakan prinsip-prinsip teori konstruktivistik sebagai berikut:

- a) Pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik sendiri.
- b) Transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik tidak langsung terjadi tanpa keterlibatan aktif peserta didik dalam menalar.
- c) Peserta didik secara berkelanjutan membentuk dan merevisi pemahamannya.
- d) Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi belajar yang mendukung proses konstruksi pengetahuan.
- e) Pembelajaran dikaitkan dengan permasalahan yang relevan dan kontekstual bagi peserta didik.

- f) Fokus pembelajaran diarahkan pada konsep inti dan pertanyaan mendasar.
- g) Proses pembelajaran melibatkan eksplorasi serta evaluasi terhadap ide dan pendapat peserta didik.
- h) Kurikulum disesuaikan dengan pandangan awal atau pemikiran peserta didik.

Berdasarkan beberapa uraian teori diatas, peneliti memilih akan menggunakan teori belajar konstruktivisme menurut Vygotsky sebagai landasan dalam penelitian ini. Teori konstruktivisme menekankan bahwa peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Pada konteks penggunaan media komik, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengaitkan gambar dan cerita dengan pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, teori ini sesuai untuk menjelaskan bagaimana media komik dapat membantu peserta didik membentuk pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

d. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari diri peserta didik sendiri maupun lingkungan sekitar. Faktor-faktor tersebut mencakup aspek fisik, psikologis, sosial, serta kondisi lingkungan belajar yang berperan penting untuk menentukan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Oleh sebab itu, memahami faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar sangat penting agar pendidik dan pendidik dapat menciptakan situasi belajar yang kondusif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut Syah dalam Hrp (2022: 30) membedakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi belajar, sebagai berikut.

- 1) Faktor Internal

- a) Fisiologis meliputi kondisi jasmani dan energi tubuh memengaruhi semangat belajar.
 - b) Psikologis meliputi intelegensi, bakat, sikap, minat, dan motivasi peserta didik.
- 2) Faktor Eksternal
- Lingkungan sosial, yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, teman sebaya dan lingkungan nasional, yaitu kondisi gedung, materi pelajaran, alat belajar, dan lingkungan fisik lainnya.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar
- Strategi atau mode yang digunakan peserta didik untuk mendukung keberhasilan belajar

Menurut Muhammedi (2017: 8) mengemukakan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, sebagai berikut.

- 1) Internal
- Mencakup kondisi jasmani (kesehatan, kecacatan) dan psikologi (minat, perhatian, intelegensi, kelelahan).
- 2) Eksternal
- a) Faktor keluarga, yaitu pola asuh, ekonomi, suasana rumah.
 - b) Faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dan peserta didik, fasilitas.
 - c) Faktor masyarakat, yaitu media massa, tema, lingkungan sosial.

Menurut Sudjana dan Sawiyah dalam Annada dan Hayati (2012: 13) adapun faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor eksternal mencakup tujuan dan karakteristik materi pelajaran dan faktor internal mencakup kemampuan, minat, dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar yang digunakan. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis seperti kesehatan, minat,

motivasi, serta kemampuan intelektual peserta didik. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta kondisi fisik tempat belajar. Sementara itu, pendekatan belajar berkaitan dengan strategi yang digunakan peserta didik dalam memahami materi. Ketiga faktor ini saling berinteraksi dan berperan penting dalam menentukan efektivitas proses belajar peserta didik.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran memiliki peran utama sebagai sarana utama dalam mencapai tujuan pendidikan. Aktivitas ini melibatkan interaksi yang kompleks antara pendidik, peserta didik, dan berbagai komponen pembelajaran lainnya. Di tengah perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar yang semakin beragam, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan melalui berbagai media. Hal ini sejalan dengan pendapat Bunyamin (2021: 78) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dapat berlangsung secara langsung ataupun melalui media pembelajaran.

Pembelajaran juga berfungsi sebagai upaya untuk membentuk karakter dan mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Lingkungan belajar menjadi tempat di mana keterlibatan peserta didik dan ketersediaan sumber belajar berperan sebagai unsur penting yang menentukan kualitas pembelajaran. Ahdar dan Wardana (2019: 13) mengemukakan bahwa pembelajaran mencakup interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Sejalan pendapat Ahdar dan Wardana (2020: 13) pembelajaran merupakan bantuan dari pendidik agar peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat dikatakan pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi terstruktur antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung, dengan tujuan membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap positif secara menyeluruh.

b. Komponen-komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang kompleks dan tidak bisa dipandang hanya sebagai transfer pengetahuan semata. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal, diperlukan berbagai komponen yang saling mendukung dan terintegrasi secara baik. Menurut Omar Hamalik dalam Luthfi dan Nurmatin (2023: 95) terdapat komponen-komponen pembelajaran, adapun komponennya sebagai berikut.

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah komponen utama dalam proses pendidikan karena menjadi arah dan sasaran yang ingin dicapai dari setiap kegiatan pembelajaran. Pada kurikulum berbasis kompetensi, tujuan pembelajaran dirumuskan sebagai kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Tujuan ini dijabarkan secara hierarkis mulai dari tujuan pendidikan nasional, institusional, kurikuler, hingga tujuan pembelajaran umum dan khusus. Setiap tujuan berisi kompetensi yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, kompetensi dasar dan indikator pencapaian menjadi pedoman operasional yang dapat diukur untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi.

2) Komponen Peserta didik

Peserta didik adalah subjek utama dalam kegiatan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik yang beragam, seperti kecerdasan, minat, kecepatan

belajar, latar belakang, dan gaya belajar. Karena itu, pembelajaran harus dirancang dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), yang artinya pendidik perlu memperhatikan dan menyesuaikan materi, metode, serta media pembelajaran dengan kebutuhan individual peserta didik. Peserta didik juga memiliki tipe belajar yang berbeda visual, auditori, kinestetik sehingga pendekatan yang fleksibel dan variatif menjadi penting agar semua peserta didik dapat terfasilitasi secara optimal.

3) Komponen Pendidik

Pendidik adalah pelaku utama yang menggerakkan dan mengelola seluruh proses pembelajaran. Peran pendidik tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran, motivator, fasilitator, organisator, dan evaluator. Pendidik harus mampu merancang pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi, media, dan metode yang tepat. Pada pembelajaran modern, pendidik juga dituntut untuk menyiapkan sumber-sumber belajar tambahan, memanfaatkan teknologi, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Dengan demikian, peran pendidik sangat menentukan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

4) Komponen Materi Pelajaran

Materi pelajaran merupakan isi kurikulum yang harus disampaikan kepada peserta didik dan mencakup fakta, konsep, prinsip, prosedur, serta permasalahan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Materi ini menjadi dasar dari proses pembelajaran dan harus disusun secara sistematis sesuai dengan struktur kurikulum. Pendidik perlu memahami karakteristik materi agar bisa memilih metode dan media yang sesuai. Misalnya, materi berupa fakta cocok disampaikan dengan media nyata, konsep dengan media visual atau audiovisual, sedangkan prosedur lebih tepat disampaikan melalui demonstrasi.

Pemahaman ini penting agar pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna bagi peserta didik.

5) Komponen Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi, tujuan, serta ketersediaan waktu dan fasilitas. Metode ini dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu: metode monologis yang menekankan aktivitas pendidik (seperti ceramah), metode dialogis yang mengedepankan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik (seperti diskusi), serta metode kreatif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik (seperti eksperimen atau *problem solving*). Metode yang baik adalah yang mampu mengaktifkan peserta didik secara mental, emosional, dan fisik.

6) Komponen Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media berfungsi untuk memperjelas informasi, menarik perhatian, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Pada pembelajaran tatap muka, media seperti alat peraga, gambar, dan video dapat digunakan untuk memperkuat penjelasan pendidik. Pada pembelajaran jarak jauh, media bisa berupa modul, video, radio, atau platform digital. Media juga membantu menyajikan informasi yang tidak dapat diakses langsung, seperti objek berbahaya, terlalu besar, atau terlalu kecil.

7) Komponen Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi ini mencakup tiga aspek, yaitu evaluasi program yang menilai kualitas rancangan dan pelaksanaan program pembelajaran, yaitu evaluasi proses

yang menilai pelaksanaan pembelajaran secara langsung termasuk interaksi pendidik dan peserta didik, serta evaluasi hasil belajar yang menilai penguasaan kompetensi peserta didik melalui tes atau penilaian lainnya. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, seperti perlu tidaknya perbaikan dalam proses pembelajaran atau kelayakan peserta didik untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Evaluasi juga memberikan umpan balik bagi pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan mutu pembelajaran secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, peserta didik, pendidik, materi, metode, media, dan evaluasi merupakan elemen-elemen yang sangat penting dan saling berkesinambungan dalam proses belajar mengajar. Setiap komponen harus diperhatikan dan diintegrasikan dengan baik agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif, mampu memenuhi kebutuhan peserta didik, serta menghasilkan hasil belajar yang optimal dan bermakna. Dengan memahami dan mengelola ketujuh komponen ini secara menyeluruh, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan kemampuan serta karakter peserta didik secara menyeluruh.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pancasila

Pancasila merupakan konsep yang sangat fundamental bagi bangsa Indonesia karena menjadi dasar sekaligus pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Secara etimologis, kata “Pancasila” berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu “panca” yang berarti lima dan “sila” yang berarti asas atau prinsip. Dengan demikian, Pancasila dapat dipahami sebagai lima asas utama yang menjadi landasan moral dan ideologis bangsa Indonesia. Menurut Gesmi dan Yun (2018: 1)

terdapat beberapa pengertian pancasila menurut para ahli, adapun sebagai berikut.

- 1) Menurut Notonegoro, Pancasila berperan sebagai dasar filsafat negara Indonesia. Dengan demikian, Pancasila dianggap sebagai fondasi filosofi dan ideologi negara yang diharapkan menjadi pandangan hidup bangsa Indonesia, berfungsi sebagai perekat persatuan, simbol kesatuan, serta alat pertahanan bangsa dan negara.
- 2) Muhammad Yamin menyatakan bahwa kata Pancasila terdiri dari "panca" yang berarti lima dan "sila" yang berarti prinsip, asas, atau aturan penting dalam tingkah laku. Oleh karena itu, Pancasila dapat dipahami sebagai lima prinsip dasar yang memuat pedoman perilaku yang dianggap penting dan baik.
- 3) Ir. Soekarno berpendapat bahwa Pancasila merupakan inti jiwa bangsa Indonesia yang telah ada sejak lama, meskipun sempat terpendam oleh pengaruh budaya Barat. Dengan demikian, Pancasila bukan hanya sebagai filsafat negara, melainkan juga sebagai filosofi mendalam dari bangsa Indonesia itu sendiri.
- 4) Menurut Panitia Lima, Pancasila terdiri dari lima asas yang menjadi ideologi negara dan membentuk suatu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan. Kelima asas tersebut saling terkait erat, berkesinambungan, dan tidak berdiri secara terpisah satu sama lain.

Sebagai dasar negara, Pancasila telah melalui proses perumusan yang matang dan disahkan secara resmi pada saat awal kemerdekaan Indonesia. Mangaluk dkk., (2025: 7) menjelaskan bahwa pada tanggal 18 Agustus 1945, Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) secara resmi mengesahkan Pembukaan UUD 1945, yang di dalamnya termuat rumusan final dari Pancasila sebagai dasar negara. Lima sila dalam Pancasila yang kita kenal sekarang adalah sebagai berikut.

1. Ketuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
3. Persatuan Indonesia

4. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan
5. Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

Kelima sila tersebut merupakan satu kesatuan nilai yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Setiap sila memiliki peran penting dalam membentuk arah kehidupan berbangsa dan bernegara, serta menjadi pedoman bagi seluruh warga negara dalam mewujudkan keadilan, persatuan, dan kesejahteraan bersama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa pengertian Pancasila adalah dasar falsafah dan ideologi negara Indonesia yang bersumber dari nilai-nilai luhur budaya bangsa. Pancasila tidak hanya menjadi pedoman dalam penyelenggaraan negara, tetapi juga menjadi pandangan hidup dan arah moral bangsa Indonesia. Kelima sila di dalamnya merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, yang mencerminkan jati diri, karakter, serta cita-cita bangsa untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang adil, beradab, dan bermartabat.

b. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu muatan penting dalam kurikulum nasional yang bertujuan membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Mata pelajaran ini termasuk dalam Kurikulum Merdeka dan menjadi pembelajaran wajib yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan. Menurut Hanafiah (2023) pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pandangan ini menekankan pentingnya pendidikan Pancasila sebagai dasar pembentukan perilaku yang mencerminkan moral dan integritas kewarganegaraan. Sejalan dengan Sartika dan Ndonga (2024)

menyatakan bahwa pendidikan Pancasila tidak hanya dipahami secara teori, tetapi harus diimplementasikan dalam kehidupan nyata untuk membentuk karakter bangsa. Artinya, keberhasilan pendidikan Pancasila tidak diukur dari pemahaman kognitif semata, melainkan dari sejauh mana nilai-nilai tersebut terwujud dalam sikap dan tindakan peserta didik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.7 Tahun 2022 tentang standar isi, secara umum ruang lingkup materi pada pendidikan Pancasila sebagai berikut.

- 1) Pancasila sebagai dasar negara dan Garuda Pancasila sebagai Lambang Negara, sila-sila, dan nilai-nilai yang terkandung dari setiap sila Pancasila dan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari,
- 2) Penghargaan terhadap keragaman, sikap toleran, hidup rukun, dan gotong royong di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat terdekat dengan prinsip saling menghargai dan menghormati sebagai bentuk Bhinneka Tunggal Ika, dan
- 3) Identitas diri, keragaman identitas, dan hak orang lain dalam bingkai persatuan nasional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran yang strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, keagamaan, kemanusiaan, dan sosial kepada peserta didik. Tidak hanya sekadar menekankan aspek kognitif, pembelajaran ini juga diarahkan untuk membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan karakter bangsa Indonesia. Melalui pendekatan yang kontekstual dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila menjadi media penting dalam membina generasi muda yang berakhlak mulia, menghargai perbedaan, serta mampu berperan aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik agar selaras dengan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Tujuan pembelajaran ini tidak hanya menekankan

pada pemahaman konseptual terhadap sila-sila Pancasila, tetapi juga pada pembentukan pribadi yang berintegritas dan mampu berkontribusi secara positif di lingkungan sosial. Sartika dan Ndona (2024) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Pancasila adalah membentuk individu yang beriman, berakhlak, sehat, mandiri, dan bertanggung jawab secara sosial. Hal ini menunjukkan bahwa aspek spiritual, moral, dan sosial menjadi fokus utama dalam pendidikan Pancasila, bukan sekadar aspek pengetahuan.

Mewujudkan tujuan pendidikan Pancasila secara menyeluruh membutuhkan pemahaman terhadap sasaran utama yang harus dicapai peserta didik. Permana (2021: 5) menambahkan bahwa pendidikan Pancasila bertujuan membentuk peserta didik sebagai berikut.

- 1) Beriman kepada Tuhan YME,
- 2) Menjunjung nilai kemanusiaan,
- 3) Menumbuhkan rasa persatuan,
- 4) Mendukung prinsip musyawarah untuk kepentingan umum,
- 5) Berkontribusi pada keadilan sosial.

Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menyikapi masalah sosial sesuai cita-cita bangsa sebagaimana tertuang dalam Pembukaan UUD 1945.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila yaitu untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara konseptual, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini bertujuan menciptakan individu yang beriman, berakhlak mulia, mandiri, dan bertanggung jawab sosial, sehingga dapat berperan aktif dalam mewujudkan persatuan, keadilan, dan musyawarah dalam kehidupan bermasyarakat sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia.

4. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman menjadi aspek krusial dalam proses belajar mengajar karena tanpa pemahaman yang baik, materi yang dipelajari hanya akan menjadi hafalan tanpa makna. Menurut Suryani (2019 :1), pemahaman adalah proses menyerap makna dari suatu materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman lebih dari sekadar menerima informasi, melainkan bagaimana peserta didik mampu menangkap esensi dari materi yang diberikan. Sudjana dalam Ayuwardani (2023) juga menegaskan bahwa pemahaman mencerminkan kemampuan peserta didik dalam menangkap makna sebuah konsep, yang menjadi dasar bagi pembelajaran yang efektif. Penting untuk memahami bahwa pemahaman tidak hanya berhenti pada kemampuan mengingat, tetapi juga mencakup kemampuan mengolah dan mengaplikasikan materi secara mendalam. Anwar (2017: 194) mengungkapkan bahwa pemahaman bukan hanya sekadar mengingat informasi, tetapi kemampuan untuk mengerti dan menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri.

Sejalan dengan pendapat Kisma dkk., (2020: 636) mengungkapkan bahwa pemahaman melibatkan kemampuan menerima, menyerap, dan mengerti materi berdasarkan pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Selain itu, Deliany (2019) menjelaskan bahwa pemahaman berada pada ranah kognitif dengan tingkatan lebih tinggi dibandingkan sekadar pengetahuan, sehingga pemahaman ini menjadi fondasi penting dalam membentuk wawasan peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa pemahaman merupakan proses kognitif yang sangat penting dalam pembelajaran. Pemahaman tidak hanya melibatkan kemampuan menerima dan mengingat informasi, tetapi juga kemampuan untuk

mengolah, menginternalisasi, dan mengaplikasikan pengetahuan secara bermakna. Dengan penguasaan pemahaman yang baik, peserta didik dapat membangun wawasan yang luas serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai masalah pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

b. Dimensi Pemahaman

Pemahaman dalam pembelajaran tidak hanya dilihat dari segi penguasaan materi, tetapi juga dari bagaimana peserta didik mampu memproses dan mengembangkan informasi yang telah diperoleh. Sudjana (2012: 24) mengelompokkan pemahaman ke dalam tiga tingkatan utama, adapun sebagai berikut.

- 1) Terjemahan, yaitu kemampuan mengartikan suatu istilah atau konsep.
- 2) Penafsiran, yaitu kemampuan menghubungkan berbagai bagian dari informasi.
- 3) Ekstrapolasi, yaitu kemampuan membuat prediksi atau memperluas makna dari informasi yang sudah dipahami.

Kemampuan memahami informasi tidak hanya terbatas pada mengartikan isi bacaan atau materi, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir yang lebih kompleks dan mendalam. Jalinus dkk. (2023: 35) menegaskan bahwa dimensi pemahaman mencakup berbagai kemampuan, seperti menginterpretasi, mengklasifikasi, menyederhanakan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan suatu informasi. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman bukan sekadar proses kognitif dasar, melainkan hasil dari pemrosesan informasi yang melibatkan berbagai tingkat analisis dan penalaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa dimensi pemahaman mencerminkan tingkat kemampuan kognitif peserta didik dalam mengolah, mengaitkan, dan mengembangkan informasi secara bermakna. Dimensi ini tidak hanya mencakup kemampuan dasar seperti mengartikan dan menjelaskan, tetapi juga melibatkan proses berpikir lanjutan seperti menganalisis, menyimpulkan, serta menghubungkan informasi dengan konteks yang lebih luas. Dengan demikian, pemahaman menjadi indikator penting dalam menilai kualitas pembelajaran, karena menunjukkan sejauh mana peserta didik benar-benar menginternalisasi dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

c. Indikator Pemahaman

Tingkat pemahaman peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun lingkungan sekitarnya. Faktor internal meliputi kondisi fisik, psikologis, dan motivasi belajar peserta didik. Kondisi fisik seperti kesehatan tubuh dan fungsi pancaindra termasuk dalam aspek fisiologis. Sementara itu, faktor psikologis mencakup kemampuan kognitif, kecerdasan, minat, bakat, dan dorongan motivasi yang dapat mendorong dan mengarahkan perilaku belajar peserta didik.

Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi, diperlukan adanya indikator tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), indikator adalah sesuatu yang memberikan tanda atau petunjuk. Pemahaman berada pada level kemampuan berpikir yang mengharuskan peserta didik mampu mengerti makna dari suatu konsep, fakta, atau situasi. Artinya, pemahaman tidak hanya diukur dari kemampuan menghafal, tetapi dari bagaimana peserta didik bisa menjelaskan kembali atau mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari.

Tabel 2. Indikator Pemahaman Taksonomi Bloom

Aspek	Penjabaran Aspek
Menerjemahkan (<i>Translation</i>)	Kemampuan peserta didik untuk menerjemahkan konsep atau nilai tertentu dengan kata-kata sendiri atau masalah yang ada pada soal ke bentuk lain yang lebih mudah dipahami.
Menafsirkan (<i>Interpretation</i>)	Kemampuan peserta didik dalam menafsirkan atau menjelaskan makna dari suatu informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk, seperti diagram, tabel, grafik, gambar, maupun teks.
Memperkirakan/Ekstrapolasi (<i>Ekstrapolation</i>)	Kemampuan peserta didik memperkirakan dan menarik kesimpulan dari informasi yang ada untuk memprediksi konsekuensi yang terjadi.

Sumber : Sulistio (2022: 22)

Selanjutnya Kisma dkk., (2020: 636) mengemukakan indikator pemahaman konsep, adapun indikator sebagai berikut.

- 1) Mengungkapkan kembali suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
- 2) Mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik atau sifat tertentu sesuai dengan konsep yang dimiliki.
- 3) Memberi contoh dan non contoh untuk memperjelas konsep tersebut.
- 4) Menyajikan konsep menggunakan berbagai bentuk representasi matematis.
- 5) Menjabarkan syarat-syarat yang diperlukan atau cukup untuk suatu konsep.
- 6) Memilih, menggunakan, dan memanfaatkan prosedur tertentu secara tepat.
- 7) Menerapkan konsep atau algoritma dalam penyelesaian masalah secara praktis.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti menggunakan indikator pemahaman menurut Bloom yang mencakup menafsirkan, menerjemahkan, serta memperkirakan.

5. Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila

a. Pengertian Nilai

Nilai merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia karena menjadi dasar dalam menentukan sesuatu yang dianggap benar, baik, maupun bernilai. Munirah dkk., (2023: 43) menyatakan bahwa nilai adalah prinsip atau keyakinan yang dianut oleh individu atau kelompok yang berfungsi sebagai pedoman dalam menilai hal-hal yang dipandang benar dan berharga dalam kehidupan. Sejalan dengan pendapat Charles Morris dalam Arifudin dkk., (2024: 98) nilai merupakan segala sesuatu yang dianggap penting dan bermakna oleh individu maupun kelompok. Nilai memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir, bersikap, dan bertindak individu dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai tidak hanya membentuk pandangan hidup seseorang, tetapi juga berperan dalam mengarahkan perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari. Hidayat dkk., (2023: 12) menjelaskan bahwa nilai memiliki fungsi dalam mengarahkan, mengendalikan, serta menentukan perilaku individu, karena nilai dijadikan sebagai tolok ukur dalam bertindak. Nilai juga mengandung fungsi yang berkaitan erat dengan tindakan manusia. Dengan demikian, nilai memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter, etika, dan identitas seseorang dalam masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa nilai merupakan pedoman hidup yang tidak hanya memengaruhi cara seseorang berpikir, tetapi juga tercermin dalam sikap dan perilakunya sehari-hari. Nilai memiliki fungsi penting dalam membentuk

kepribadian, karakter, dan arah tindakan seseorang, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari kelompok sosial.

b. Makna Nilai Sila Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia mengandung nilai-nilai luhur yang tercermin dalam setiap silanya. Nilai-nilai tersebut bukanlah sesuatu yang baru, melainkan lahir dari budaya, keyakinan, dan cara hidup bangsa Indonesia sejak dahulu. Adapun makna dari masing-masing sila dalam Pancasila sebagai berikut.

1) Ketuhanan Yang Maha Esa

Nilai religius tercermin dalam sila pertama Pancasila yang menekankan pentingnya hubungan spiritual antara manusia dan Tuhan. Sianturi dan Dewi dalam Sianturi dan Dewi (2021) menyatakan bahwa sila Ketuhanan Yang Maha Esa mengandung nilai yang berkaitan dengan hal-hal sakral dan suci. Masyarakat Indonesia diajak untuk membangun kehidupan yang berlandaskan keimanan, dengan menjunjung kebebasan beragama serta menjadikan nilai-nilai agama sebagai pedoman dalam setiap tindakan.

2) Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

Sila kedua menggambarkan pentingnya menghormati sesama manusia secara adil dan beradab. Nurgiansah dan Al Muchtar dalam Sianturi dan Dewi (2021) menyatakan bahwa nilai kemanusiaan mendorong terbentuknya kesadaran moral, keteraturan hidup, dan sikap toleran terhadap perbedaan. Nilai ini membentuk manusia yang beradab, mampu hidup harmonis, serta menjunjung keadilan sebagai prinsip dasar dalam hubungan sosial.

3) Persatuan Indonesia

Persatuan bangsa Indonesia merupakan inti dari sila ketiga yang mengajarkan pentingnya kesatuan dalam keberagaman. Nurgiansah dkk., dalam Sianturi dan Dewi (2021) menekankan bahwa nilai kebangsaan dalam sila ini mengajak seluruh elemen masyarakat

untuk bersatu tanpa memandang perbedaan suku, agama, maupun budaya. Persatuan tidak dimaknai sebagai keseragaman, melainkan sebagai bentuk kekuatan bersama dalam menjaga keutuhan Negara

4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan

Sila keempat menekankan pentingnya musyawarah dan perwakilan dalam pengambilan keputusan bersama. Alfaqi dalam Sianturi dan Dewi (2021) menyatakan bahwa nilai kerakyatan mendorong terciptanya kehidupan demokratis, di mana keputusan diambil berdasarkan pertimbangan yang bijaksana dan kepentingan bersama. Nilai ini juga menekankan pentingnya pengendalian diri dan keterbukaan dalam menghadapi perbedaan pandangan.

5) Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia

Nilai keadilan sosial menjadi penekanan utama dalam sila kelima, yang bertujuan menciptakan kesejahteraan yang merata. Bahrudin dalam Sianturi dan Dewi (2021) menyatakan bahwa nilai ini menuntut adanya pemerataan kesempatan bagi seluruh rakyat dalam mengembangkan potensinya. Keadilan tidak hanya menyangkut aspek ekonomi, tetapi juga menyangkut keadilan dalam pendidikan, kesehatan, dan kehidupan sosial secara menyeluruh.

Adapun makna sila Pancasila menurut Ayustia dkk., (2022) sebagai berikut.

1) Ketuhanan Yang Maha Esa.

Makna dari sila ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia mendasarkan kehidupan bernegara pada keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dengan tetap mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan yang adil dan beradab. Hal ini mencerminkan pentingnya keseimbangan antara nilai keagamaan dan kemanusiaan dalam kehidupan bermasyarakat.

2) Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab.

Sila ini mengajarkan bahwa setiap warga negara harus bersikap adil dan menjunjung tinggi nilai-nilai keadaban dalam memperlakukan sesama. Sikap seperti toleransi, saling menghargai, dan mengakui persamaan hak serta kewajiban semua manusia perlu diterapkan tanpa membedakan latar belakang ras, agama, suku, jenis kelamin, ataupun status sosial.

3) Persatuan Indonesia.

Sila ketiga menekankan pentingnya menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi maupun kelompok. Persatuan dan kesatuan menjadi landasan utama dalam kehidupan berbangsa, serta semangat rela berkorban demi kepentingan bersama menjadi bagian dari implementasi nilai ini.

4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan.

Sila ini menyatakan bahwa sistem pemerintahan Indonesia didasarkan pada prinsip demokrasi melalui mekanisme musyawarah dan perwakilan. Nilai ini menuntun masyarakat untuk bekerja sama, saling menghargai pendapat, dan menyelesaikan persoalan bersama dengan cara yang bijak dan adil.

5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

Sila ini mengandung makna bahwa negara bertanggung jawab dalam menciptakan keadilan dan kesejahteraan yang merata bagi seluruh rakyatnya, baik dalam bidang hukum, pendidikan, ekonomi, maupun sosial. Selain itu, sila ini juga mencerminkan komitmen bangsa Indonesia dalam menjaga perdamaian dunia yang berlandaskan keadilan dan kemanusiaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa setiap sila dalam Pancasila mengandung nilai-nilai luhur yang mencerminkan karakter dan kepribadian bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut tidak hanya menjadi dasar filsafat negara, tetapi juga berperan penting dalam membentuk pola pikir, sikap, dan perilaku warga

negara dalam kehidupan sehari-hari. (1) Sila pertama menekankan pentingnya kehidupan spiritual dan toleransi antar umat beragama, (2) sila kedua menanamkan sikap adil, manusiawi, dan beradab dalam memperlakukan sesama, (3) sila ketiga menegaskan bahwa perbedaan harus disatukan dalam semangat kebangsaan, (4) sila keempat mengajarkan nilai-nilai demokrasi yang berlandaskan musyawarah, dan (5) sila kelima menuntut keadilan serta pemerataan kesejahteraan bagi seluruh rakyat.

c. Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila

Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif, tidak hanya terbatas pada pemahaman secara teoritis. Pengamalan nilai-nilai Pancasila tercermin dalam berbagai aktivitas masyarakat di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat luas. Pendekatan ini menegaskan bahwa internalisasi Pancasila tidak bersifat normatif semata, tetapi juga diwujudkan secara nyata dalam bentuk sikap, tindakan, dan interaksi sosial yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa. Hal ini penting untuk membentuk karakter warga negara yang berintegritas dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Adapun bentuk konkret pengamalan nilai-nilai Pancasila menurut Utami (2021: 5) dapat dilihat dalam tiga lingkungan utama, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat sebagai berikut.

Pengamalan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga sebagai berikut.

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa
 - a) Melaksanakan ibadah bersama warga sekitar yang seagama di tempat ibadah terdekat.
 - b) Berpartisipasi dalam perayaan hari besar keagamaan bersama tetangga yang seiman.

- c) Menjalin hubungan sosial yang baik dengan tetangga tanpa memandang perbedaan agama.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab
- a) Menunjukkan sikap saling menghargai terhadap tetangga, terlepas dari latar belakang sosial.
 - b) Memberikan bantuan kepada tetangga yang sedang mengalami kesulitan atau musibah.
 - c) Bersikap santun kepada tetangga yang lebih tua, misalnya dengan mengucapkan permisi saat melewati mereka.
- 3) Persatuan Indonesia
- a) Mengikuti kegiatan gotong royong dalam membersihkan lingkungan secara berkala.
 - b) Bergaul secara inklusif tanpa memandang perbedaan etnis, bahasa, atau latar belakang budaya.
 - c) Menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap terbuka terhadap kebudayaan yang dianut tetangga yang berbeda.
- 4) Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan
- a) Mengikuti rapat atau musyawarah warga dengan sikap tertib dan tanggung jawab.
 - b) Memberikan kesempatan kepada setiap warga untuk menyampaikan pendapat dalam musyawarah.
 - c) Menerima dan melaksanakan hasil keputusan bersama dengan ikhlas sebagai bentuk tanggung jawab bersama.
- 5) Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia
- a) Bersikap adil terhadap semua tetangga, tanpa membedakan latar belakang atau status ekonomi.
 - b) Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat.
 - c) Membantu tetangga yang membutuhkan sesuai kemampuan dan tanpa pamrih.

Pengamalan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah sebagai berikut.

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa
 - a) Memberi kesempatan kepada pedagang di sekitar sekolah untuk menjalankan ibadahnya.
 - b) Membeli makanan tanpa memandang agama penjualnya, selama sesuai dengan prinsip keagamaan yang dianut.
 - c) Menghormati kegiatan keagamaan, seperti mencari jalur alternatif jika akses jalan ditutup karena acara ibadah.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - a) Bersikap sopan terhadap masyarakat sekitar sekolah, tanpa membedakan status atau pekerjaan.
 - b) Mengucapkan permisi saat melintasi lingkungan warga dalam perjalanan pulang sekolah.
 - c) Berkontribusi dalam penggalangan bantuan jika warga sekitar sekolah mengalami musibah.
- 3) Persatuan Indonesia
 - a) Menghormati keberagaman masyarakat di sekitar sekolah, termasuk pedagang dan warga lokal.
 - b) Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal melalui konsumsi makanan tradisional.
 - c) Ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau penghijauan lingkungan sekolah dan sekitarnya.
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
 - a) Memperlakukan setiap individu di lingkungan sekolah dengan adil dan tidak diskriminatif.
 - b) Mengakui bahwa setiap orang memiliki hak dan kewajiban yang sama di mata hukum dan negara.
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - a) Mengelola uang jajan secara bijak dan menyisihkannya untuk ditabung.

- b) Tidak mengganggu warga sekitar sekolah, seperti dengan menghindari kebisingan saat bermain.
- c) Menjalin hubungan yang baik dengan masyarakat dengan tetap menjaga tanggung jawab sosial.

Pengamalan nilai-nilai Pancasila di masyarakat sebagai berikut.

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa
 - a) Mengikuti perayaan hari besar keagamaan di tingkat kelurahan atau desa dengan tertib.
 - b) Menghormati aktivitas ibadah agama lain yang dilaksanakan di lingkungan tempat tinggal.
 - c) Menjunjung tinggi nilai toleransi antar umat beragama dalam kehidupan bermasyarakat.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - a) Menunjukkan penghargaan terhadap petugas kebersihan lingkungan dengan cara menyapa dan menjaga kebersihan.
 - b) Menjalin hubungan sosial tanpa memandang status sosial atau pekerjaan warga lainnya.
- 3) Persatuan Indonesia
 - a) Aktif mengikuti kegiatan kerja bakti dalam rangka menjaga kebersihan dan keasrian lingkungan.
 - b) Mendukung produk lokal sebagai bentuk kepedulian terhadap kemajuan ekonomi masyarakat sekitar
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
 - a) Mengikuti musyawarah warga secara tertib dan aktif.
 - b) Menghargai pendapat orang lain dan tidak memaksakan kehendak pribadi dalam forum diskusi warga.
 - c) Menerima hasil pemilihan kepala desa sebagai bentuk keputusan bersama yang harus dihormati.

- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
 - a) Menjalankan kewajiban warga, seperti membayar pajak atau iuran lingkungan secara tepat.
 - b) Menghindari gaya hidup konsumtif atau berlebihan yang dapat menimbulkan kesenjangan sosial.
 - c) Mengharapkan agar aparat pemerintah berlaku adil dan tidak memihak dalam melayani masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa pengamalan nilai-nilai Pancasila tidak hanya bersifat sebagai dasar negara, tetapi juga dapat diwujudkan secara konkret dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam setiap sila Pancasila dapat diimplementasikan melalui sikap, perilaku, dan tindakan yang mencerminkan keadaban, toleransi, musyawarah, keadilan, dan persatuan, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pengamalan tersebut menjadi bagian penting dalam membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebangsaan.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan secara khusus untuk mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan media memiliki peran strategis untuk membantu pendidik menyampaikan materi dan mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Hasan dkk., (2021: 10) media merupakan segala bentuk alat fisik yang mampu menyampaikan pesan dan menstimulus peserta didik agar terdorong untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich dan kolega dalam Sumiharsono dan Hasana (2017: 9) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembawa

pesan atau informasi yang dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga berperan sebagai jembatan komunikasi yang mampu menghubungkan pendidik dan peserta didik secara efektif. Hasan dkk., (2021: 29) menegaskan bahwa media mencakup segala bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media juga membuat proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka mampu mengikuti materi secara utuh, mendalam, dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi secara efektif. Media berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, memotivasi peserta didik, dan membantu mereka memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Penggunaan media yang tepat juga dapat menyesuaikan berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif dan berpusat pada peserta didik.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mendukung keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu, tetapi juga menjadi sarana yang mampu meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan peserta didik serta mempermudah pemahaman materi. Pendidik harus memahami jenis-jenis media pembelajaran agar dapat menyesuaikan media dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Gagne dan Briggs dalam

Nurfadhillah dan Rosaningsih (2021: 8) mengungkapkan sebagai berikut.

“Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.”

Media pembelajaran juga bisa di bedakan berdasarkan cara penyampaiannya kepada peserta didik. Menurut Erminawati dkk., (2022:29) membagi media pembelajaran menjadi tiga jenis sebagai berikut.

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya menyampaikan informasi melalui suara dan dapat didengarkan saja.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya menyajikan gambar atau tampilan visual tanpa suara.
- 3) Media audiovisual, yaitu kombinasi media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan sehingga dapat didengar dan dilihat oleh peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, terdapat berbagai jenis media pembelajaran dengan fungsi dan karakteristik yang berbeda. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah media visual dalam bentuk komik, karena menyajikan informasi melalui gambar yang menarik dan mudah dipahami. Pemilihan media komik didasarkan pada kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik melalui kombinasi gambar dan teks yang komunikatif, sehingga dapat mempermudah pemahaman materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Media komik dianggap efektif untuk membantu peserta didik kelas 4 SD dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Agar media pembelajaran dapat digunakan secara optimal, diperlukan langkah-langkah terstruktur. Menurut Hasan (2021: 123) mengungkapkan terdapat tiga tahapan utama yang perlu dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut sebagai berikut.

1) Persiapan

Pada tahap ini pendidik mempersiapkan segala keperluan sebelum proses pembelajaran dimulai. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi.

- a) Menyusun modul ajar yang mencantumkan penggunaan media.
- b) Mempelajari petunjuk penggunaan media atau bahan pendukung yang tersedia.
- c) Menyiapkan dan menata alat/media pembelajaran agar pelaksanaannya berjalan lancar dan peserta didik dapat mengikuti dengan baik.

2) Pelaksanaan

Dalam proses penyampaian materi menggunakan media, pendidik harus memperhatikan beberapa hal penting.

- a) Memastikan seluruh media dan alat bantu siap digunakan.
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas kepada peserta didik.
- c) Memberikan petunjuk tentang langkah-langkah yang harus dilakukan selama pembelajaran.
- d) Menghindari gangguan yang dapat menurunkan konsentrasi peserta didik.

3) Tindak Lanjut

Langkah ini dilakukan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan yang bisa dilakukan meliputi diskusi, latihan soal, observasi, maupun evaluasi pembelajaran untuk menilai efektivitas penggunaan media.

Berdasarkan Pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran perlu dilaksanakan melalui langkah-langkah yang sistematis agar prosesnya berlangsung optimal dan selaras dengan tujuan yang ingin dicapai. Tiga tahapan penting, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut, menjadi strategi utama yang harus diperhatikan oleh pendidik untuk memaksimalkan pemanfaatan media. Dengan mengikuti tahapan tersebut, proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih terfokus, menarik, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

7. Media Komik

a. Pengertian Media Komik

Media pembelajaran terus berkembang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang kini semakin banyak dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah media komik. Kustandi dan Darmawan (2020:142) menyatakan bahwa komik adalah media yang menampilkan cerita dengan menggunakan gambar sebagai ilustrasi. Media komik merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan teks secara berurutan untuk menyampaikan pesan secara visual dan verbal. Danesi (2004: 223) menjelaskan bahwa komik adalah narasi yang terdiri dari sejumlah gambar yang disusun secara horizontal dalam bentuk strip atau panel, dilengkapi dengan teks yang dibaca dari kiri ke kanan secara runtut. Dengan struktur seperti ini, komik mampu menyajikan informasi secara sistematis sehingga memudahkan pembaca dalam memahami alur cerita atau isi materi. Karakter visual yang kuat dalam komik menjadikannya tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang efektif dalam menarik perhatian peserta didik.

Komik sebagai media pembelajaran visual menawarkan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dicerna, terutama bagi peserta didik

sekolah dasar yang masih membutuhkan stimulasi visual dalam memahami konsep abstrak. Komik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun imajinasi dan daya pikir kritis melalui cerita bergambar yang komunikatif. Sudjana (2019: 4) memandang komik sebagai bentuk kartun yang menampilkan karakter dan menyampaikan cerita secara berurutan, dengan hubungan erat antara gambar dan teks yang saling melengkapi. Selain memberikan hiburan, komik juga dirancang untuk mendukung pemahaman materi secara lebih mudah. Hal ini diperkuat oleh Haqiqi dan Permadi (2022) yang mengungkapkan bahwa media komik merupakan media yang kreatif dan efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan daya tarik visual dan naratifnya, media komik dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa media komik merupakan bentuk media pembelajaran visual yang menyampaikan materi melalui perpaduan gambar dan teks yang tersusun dalam alur cerita, dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik secara menarik dan menyenangkan. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mampu meningkatkan minat, imajinasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran secara menyeluruh.

b. Ciri-Ciri Media Komik

Komik merupakan salah satu media pembelajaran visual yang memiliki potensi besar dalam mendukung proses pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik. Komik tidak hanya menyajikan informasi melalui kombinasi teks dan gambar, tetapi juga mampu membangun keterlibatan emosional dan daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Media komik dinilai efektif karena mampu menyampaikan

pesan moral dan sosial secara ringan, sederhana, dan mudah dipahami. Menurut Siregar dan Siregar (2021) sebagai berikut.

- 1) Bersifat proporsional, di mana alur cerita dalam komik mampu membangun keterlibatan emosional pembaca terhadap tokoh dalam komik.
- 2) Mengandung humor yang cenderung kasar, menggunakan bahasa lisan yang sederhana dan mudah dipahami oleh masyarakat umum.
- 3) Menggunakan bahasa percakapan sehari-hari, sehingga terasa lebih dekat dan relevan dengan kehidupan pembaca.
- 4) Penyederhanaan karakter dan perilaku tokoh, yang menggambarkan nilai moral secara sederhana dan mudah dimengerti.
- 5) Cenderung mengangkat tema kepahlawanan, di mana tokoh utama sering digambarkan sebagai sosok teladan yang menginspirasi pembaca.

Menurut Danaswari dalam Aprilia dan Permana (2021) komik sebagai media visual memiliki sejumlah ciri khas, yaitu sebagai berikut.

- 1) Karakter, yaitu penggambaran sifat atau kepribadian tokoh yang ada dalam cerita komik.
- 2) Ekspresi wajah menggambarkan emosi tokoh seperti marah, sedih, gembira, dan sebagainya melalui raut wajah.
- 3) Balon kata, yaitu elemen visual berupa gambar berisi teks yang merepresentasikan percakapan atau dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak digunakan untuk menciptakan ilusi gerakan sehingga gambar tampak lebih hidup dan dinamis dalam bayangan pembaca.
- 5) Latar berfungsi sebagai penunjuk tempat dan suasana yang memperkuat konteks cerita.
- 6) Panel digunakan untuk kotak atau bingkai yang mengatur urutan gambar dan alur cerita secara berurutan dalam satu halaman.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat dikatakan bahwa media komik memiliki ciri-ciri khas yang menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama untuk anak-anak sekolah dasar. Komik mampu menggabungkan unsur cerita dan visual secara seimbang, sehingga memudahkan anak dalam memahami isi pesan yang disampaikan. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif, serta didukung oleh elemen visual seperti tokoh, ekspresi wajah, balon kata, dan panel yang membuat cerita lebih hidup dan mudah diikuti. Dengan karakteristik tersebut, komik sangat sesuai digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila karena penyampaiannya yang ringan, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi hal penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu media yang cukup populer dan banyak digunakan adalah media komik. Komik dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta memudahkan penyampaian informasi melalui perpaduan teks dan gambar. Gagne dalam Wijayanti (2017: 86) mengungkapkan bahwa komik memiliki lima keunggulan utama dalam pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan semangat belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 2) Disusun dalam bentuk visual yang mendukung peningkatan efektivitas proses pembelajaran.
- 3) Memiliki sifat tetap sehingga memungkinkan untuk dipelajari berulang kali.
- 4) Dapat menumbuhkan ketertarikan membaca, terutama bagi peserta didik yang kurang menyukai aktivitas membaca.

- 5) Menjadi bagian dari budaya populer yang lekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Menurut Ardani dkk. (2023: 59), media komik memiliki sejumlah kelebihan sebagai berikut.

- 1) Sederhana dan mudah dipahami, sehingga menarik minat baca peserta didik.
- 2) Bersifat personal, informatif, dan edukatif, mendukung penyampaian materi secara efektif.
- 3) Membantu pencapaian tujuan pembelajaran melalui penyampaian konsep yang mudah dipahami.
- 4) Efisien dalam bentuk virtual, mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik.

Media komik juga memiliki keterbatasan. Menurut Wijayanti (2017: 86) mengungkapkan kelemahan media komik dalam pembelajaran meliputi sebagai berikut.

- 1) Dapat menghambat perkembangan imajinasi karena isi visualnya membatasi ruang interpretasi peserta didik.
- 2) Materi sering kali disampaikan secara terlalu sederhana, sehingga kurang menggambarkan kedalaman konsep.
- 3) Penggunaan media komik kurang efektif bagi peserta didik dengan kemampuan membaca dan kosakata yang masih rendah, karena tetap membutuhkan literasi yang memadai untuk memahami isi pesan yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa media komik memiliki kelebihan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, sederhana, dan mudah dipahami. Komik mampu memotivasi peserta didik, membangkitkan minat baca, serta mendekatkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari melalui unsur visual dan cerita yang familiar. Selain itu, bentuk visual dari media komik juga mendukung komunikasi interaktif antara guru

dan peserta didik. Media komik juga memiliki kekurangan, seperti potensi membatasi imajinasi peserta didik karena penyajian visual yang sudah baku, penyederhanaan materi yang dapat mengurangi kedalaman konsep, serta ketidakefektifannya bagi peserta didik yang memiliki kemampuan literasi rendah.

d. Elemen dalam Komik

Komik tersusun dari beberapa elemen utama yang menjadi ciri khasnya dibandingkan media visual lainnya. Elemen-elemen ini berperan sebagai fondasi pembentuk alur cerita dan penyampaian pesan secara visual. Menurut Maharsi (2011: 7) terdapat lima elemen dalam komik sebagai berikut.

1) Panel

Panel yaitu bidang atau bingkai yang memuat ilustrasi dan teks sebagai gambaran suatu peristiwa dalam cerita. Panel membentuk alur narasi secara berurutan. Bentuk panel dalam komik sangat beragam dan tidak terikat aturan baku. Menurut McCloud dalam Maharsi (2011: 7) urutan pembacaan panel umumnya mengikuti kebiasaan pembaca, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

2) Parit

Parit atau *gutter* yaitu ruang di antara panel-panel. Parit memiliki peran penting karena memungkinkan pembaca menghubungkan peristiwa antar panel melalui imajinasi. Dengan demikian, parit berfungsi menyatukan potongan-potongan cerita menjadi alur yang utuh sesuai dengan maksud komikus. Dalam perkembangan komik modern, parit tidak selalu hadir secara visual sebagai ruang kosong, melainkan dapat berupa jarak imajiner antar panel. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan perangkat lunak grafis yang memungkinkan tata letak panel lebih fleksibel dan efisien.

3) Balon Kata

Balon kata atau balon ucapan yaitu unsur yang berfungsi menggambarkan dialog, narasi, maupun kondisi yang berlangsung dalam suatu peristiwa sebagaimana divisualisasikan pada panel

komik. Balon kata terdiri atas balon ucapan untuk dialog antar tokoh, balon pikiran untuk isi batin tokoh, serta caption yang berisi narasi non-dialog dalam bentuk kotak teks.

4) Ilustrasi

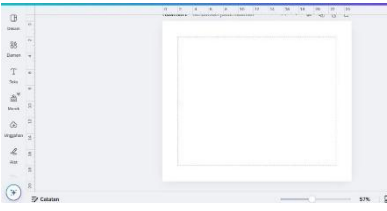
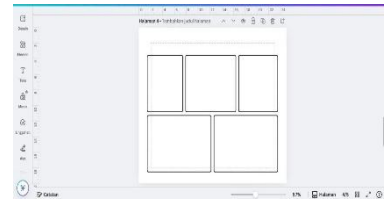
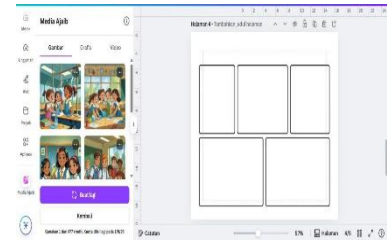
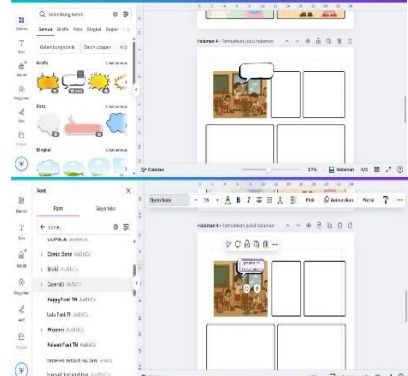
Ilustrasi yaitu gambar yang terdapat dalam panel. Ilustrasi memegang peranan penting karena mampu menyampaikan cerita secara visual, bahkan tanpa kehadiran teks. Ilustrasi dianggap sebagai bahasa universal yang dapat melampaui batas bahasa verbal. Berdasarkan bentuknya, ilustrasi dibedakan menjadi ilustrasi realis dan ilustrasi kartun. Dari segi teknik, ilustrasi dapat dibuat secara manual, digital, maupun gabungan keduanya (teknik *hybrid*), sesuai dengan gaya dan kreativitas komikus.



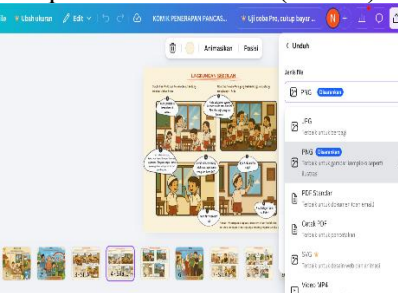
5) Cerita

Cerita adalah elemen yang menjadi kekuatan utama komik selain ilustrasi. Tema cerita dalam komik sangat beragam dan berkembang seiring waktu, mulai dari tema kepahlawanan, persilatan, sejarah, wayang, legenda, hingga isu sosial, pendidikan, dakwah, dan promosi. Keberagaman tema tersebut menunjukkan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif dan komunikatif. Selain elemen-elemen utama tersebut, komik juga dilengkapi dengan unsur pendukung lain seperti sudut pandang, ukuran gambar, bunyi huruf, garis gerak, simbol, dan sampul komik. Keseluruhan elemen ini saling melengkapi dan berkontribusi dalam membentuk karakter komik modern.

e. Langkah-Langkah Pembuatan Media Komik

Tabel 3. Sintaks Pembuatan Media Komik

No	Langkah-langkah	Keterangan
1.	<p>Buka Aplikasi Canva</p> 	<p>a) Masuk ke https://www.canva.com login dengan akun Anda, jika belum mempunyai akun daftar terlebih dahulu.</p> <p>b) Klik tombol buat desain → pilih ukuran khusus (misalnya A4 atau ukuran persegi panjang).</p>
2.	<p>Atur Panel Komik</p> 	<p>a) Klik Elemen → Bentuk (<i>Shapes</i>) → pilih kotak/<i>rectangle</i>.</p> <p>b) Susun kotak menjadi 3, 4, atau 6 panel sesuai kebutuhan cerita.</p>
3.	<p>Tambahkan Karakter</p> 	<p>a) Pergi ke tab Elemen → <i>Illustrations</i>.</p> <p>b) Cari karakter dengan kata kunci: <i>comic character</i>; <i>cartoon people</i>, atau <i>anime style</i>.</p> <p>c) Seret karakter ke dalam panel, lalu atur ukurannya.</p> <p>d) Tambahkan <i>background</i> warna polos atau ilustrasi pemandangan.</p> <p>e) Contoh: cari "<i>city background</i>" untuk suasana kota atau "<i>school background</i>" untuk suasana sekolah.</p>
4.	<p>Tambahkan Dialog (<i>Speech Bubble</i>)</p> 	<p>a) Cari di Elemen → "<i>Speech Bubble</i>".</p> <p>b) Pilih bentuk balon percakapan lalu ketik teks di dalamnya.</p> <p>c) Gunakan <i>font</i> yang mudah dibaca seperti <i>Comic Neue</i> atau <i>Bangers</i>.</p>

No	Langkah-langkah	Keterangan
5.	Tambahkan Latar Belakang (<i>Background</i>) 	a) Pilih warna <i>background</i> yang cocok. b) Pastikan warna background tidak mengganggu teks dialog.
6.	Rapihkan <i>Layout</i> (Tata Letak) 	a) Pastikan panel, karakter, dan teks tersusun rapi. b) Gunakan menu <i>position</i> → Tengah / rata kiri / rata kanan. c) Cek apakah dialog terbaca jelas dan panel tidak terlalu penuh.
7.	Simpan dan <i>Download</i> (Unduh) 	a) Setelah selesai, klik bagian → Unduh. b) Pilih format PDF Print untuk cetak, atau PNG/JPEG untuk digital. c) Komik siap dicetak.

Sumber : Peneliti (2025)

B. Penelitian Relevan

Kajian teori dalam penelitian ini perlu dilengkapi dengan studi-studi sebelumnya yang memiliki kesamaan topik. Penelitian terdahulu yang memiliki permasalahan serupa digunakan sebagai referensi atau pembanding untuk memperkuat landasan teori serta arah penelitian. Adapun beberapa penelitian yang dijadikan acuan dalam kajian ini adalah sebagai berikut.

1. Perdana (2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Agung. Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-

sama mengkaji pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dan menggunakan peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian. Namun terdapat perbedaan, yaitu media yang digunakan berupa diorama, sedangkan peneliti menggunakan media komik. Tempat penelitian juga berbeda, yaitu di SDN 11 Metro Pusat, sedangkan penelitian ini di SDN 1 Jati Agung.

2. Wahyunisari (2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman peserta didik karena menyajikan ilustrasi yang menarik dan lebih praktis diakses. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik sebagai sarana pembelajaran serta subjek penelitian yang sama-sama peserta didik kelas IV sekolah dasar. Namun, terdapat perbedaan pada bidang studi dan metode yang digunakan, penelitian Wahyunisari berfokus pada matematika dengan pendekatan deskriptif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menelaah pengaruh media komik terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan eksperimen.
3. Muthoharoh (2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik sebagai inovasi pembelajaran dan subjek yang sama, yakni peserta didik kelas IV sekolah dasar. Perbedaannya adalah penelitian Muthoharoh berfokus pada kemampuan berpikir kritis dalam matematika, sedangkan penelitian ini menelaah pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan eksperimen.
4. Fatona (2025). Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III SDN 61 Karara Kota Bima. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media komik

sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila. Namun terdapat perbedaan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fatona mengarah pada hasil belajar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengarah pada pemahaman peserta didik, selain itu pada subjek dan lokasi yang digunakan yaitu dilakukan pada kelas IV di SDN 11 Metro Pusat, sedangkan penelitian ini pada kelas III di SDN 61 Karara Kota Bima,

5. Melati dan Dafit (2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SDN 21 Pekanbaru. Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan media komik dan kesamaan subjek yaitu peserta didik kelas IV SD. Namun terdapat perbedaan, yaitu terletak pada fokus penelitiannya terhadap membaca pemahaman secara umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan fokus pada pemahaman peserta didik terhadap materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Selain itu lokasi penelitian yang berbeda yaitu di SDN 21 Pekanbaru, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Metro Pusat.
6. Rahmadhini (2025). Penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital berbantuan flipbook meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi penerapan nilai-nilai Pancasila di Kelas II SDN Klenang Lor. 1. Kesamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan media komik sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun terdapat perbedaan, yaitu pada subjek yang diteliti, yaitu kelas II, sedangkan peneliti akan meneliti kelas IV. Selain itu, penelitian ini menggunakan media tambahan flipbook, sedangkan peneliti hanya menggunakan komik cetak.
7. Musqiroh (2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa media buku komik Pancasila yang dibantu dengan *role playing* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V terhadap pemahaman nilai-nilai

Pancasila secara signifikan. Kesamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Namun terdapat perbedaan, yaitu metode pembelajaran yang digunakan yaitu *role playing*, sedangkan peneliti tidak menggunakan metode tersebut. Selain itu, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Sukamenak Indah, sedangkan peneliti menggunakan kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

C. Kerangka Pikir

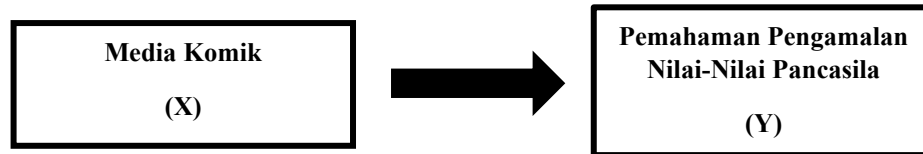
Penelitian ini memerlukan penyusunan kerangka pikir agar memiliki arah yang jelas. Menurut Sugiyono (2019: 95) kerangka pikir merupakan model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori-teori dan variabel-variabel penting yang menjadi fokus penelitian. Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfungsi untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan media komik sebagai media pembelajaran. Sedangkan variabel terikat (Y) adalah pemahaman peserta didik terhadap materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas pada media gambar sederhana sehingga kurang mampu memotivasi dan membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Solusi yang akan peneliti berikan yaitu dengan penggunaan media komik yang menggabungkan gambar dan teks naratif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan menanamkan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini akan menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media visual yaitu komik untuk mengukur

pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Variabel Bebas
 Y = Variabel Terikat
 ➔ = Pengaruh

Berdasarkan gambar kerangka pikir di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel x “media komik” dalam pembelajaran pengamalan nilai-nilai Pancasila diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap variabel y “tingkat pemahaman peserta didik”.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka pikir yang telah dijelaskan diatas, maka hiotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media komik terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media komik terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yang hasil penelitiannya berupa deskripsi dengan menggunakan angka-angka statistik. Pendekatan ini dimulai dari hipotesis atau dugaan sementara terhadap suatu masalah yang diberi perlakuan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Menurut Sugiyono (2019: 118) metode *quasi experimental design* merupakan desain yang memiliki kelompok kontrol namun tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi eksperimen. Peneliti akan memberikan perlakuan menggunakan media komik pada kekelompok kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *non-equivalent control group design*, dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Pada desain ini, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) yang menggunakan instrumen yang sama. Setelah diberikan tes awal kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila, sedangkan kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut dan mengikuti pembelajaran tanpa

menggunakan media komik. Kemudian kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*). Adapun mengenai rancangan *nonequivalent control grup design* menurut Sugiyono (2019:120) sebagai berikut.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 2. Desain penelitian *non-equivalent control grup design*

Keterangan:

- X = Pembelajaran menggunakan media komik
- O₁ dan O₃ = Skor pemahaman peserta didik sebelum diberi perlakuan
- O₂ = Skor pemahaman peserta didik sesudah diberi perlakuan penggunaan komik
- O₄ = Skor pemahaman peserta didik yang tidak diberi perlakuan penggunaan komik

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Metro Pusat yang berada di Jl. Veteran No. 50, Kelurahan Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkan surat izin pendahuluan dengan no 7451/UN26.13/PN.01.00/2025, dan melaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 21 Juli 2025 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini sebanyak 46 peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi tiga tahapan, yaitu tahap pra-penelitian, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Adapun langkah-langkah dalam prosedur penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian

- a. Membuat surat permohonan izin untuk melakukan penelitian pendahuluan dan menyerahkannya kepada pihak sekolah.
- b. Melaksanakan studi pendahuluan dengan survey ke SDN 11 Metro Pusat menemui kepala sekolah, guru, dan staf sekolah. Selain itu juga melakukan observasi serta dokumentasi guna memperoleh informasi mengenai kondisi kelas, jumlah ruang kelas, dan jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
- c. Menentukan kelompok peserta didik yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta menyusun kisi-kisi untuk modul pembelajaran.
- d. Menyiapkan perangkat pembelajaran seperti modul ajar dan media komik, serta menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian untuk keperluan pengumpulan data.
- e. Melakukan uji coba terhadap instrumen penelitian untuk memastikan validitasnya sebagai soal untuk pretest dan posttest.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a. Memberikan soal *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum perlakuan diberikan.
- b. Memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas. Kelas eksperimen menggunakan media komik, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media komik.
- c. Memberikan soal *posttest* setelah pembelajaran yang dilakukan pada kedua kelas untuk mengevaluasi perbedaan tingkat pemahaman peserta didik.

3. Tahap Akhir

- a. Melakukan pengolahan data dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik.
- b. Melaksanakan analisis dan interpretasi data dari kedua kelas untuk memahami seberapa efektif media pembelajaran yang digunakan.
- c. Menarik kesimpulan penelitian berdasarkan hasil analisis data untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak dari perlakuan yang diberikan.
- d. Menyusun laporan penelitian secara terstruktur, lengkap dengan penyajian data, hasil analisis, dan kesimpulan, yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek dalam suatu penelitian yang memiliki karakteristik yang serupa, meskipun tingkat keserupaannya bisa bervariasi. Populasi mencakup semua individu yang menjadi fokus dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 126) populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik dan jumlah tertentu, yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti, agar dapat ditarik sebuah kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Populasi dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

Tabel 4. Data peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IV A	11	12	23
2	IV B	11	12	23
3	IV C	11	12	23
Jumlah		33	36	69

Sumber: Dokumen Pendidik kelas IV SDN 11 Metro Pusat 2025/2026

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai subjek untuk mewakili keseluruhan populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 127), sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi. Pada penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah *purposive sampling*, Sugiyono (2019: 133) menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah metode pemilihan sampel yang dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria atau pertimbangan khusus yang ditetapkan oleh peneliti. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik yang memiliki hasil nilai asesmen formatif rendah.

Tabel 5. Data peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat

No.	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IV B	11	12	23
2	IV C	11	12	23
Jumlah		33	36	46

Sumber: Dokumen Pendidik kelas IV SDN 11 Metro Pusat 2025/2026

Pada tabel diatas dijelaskan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas IV B di tetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas IV C sebagai kelas eksperimen. Penetapan ini didasarkan pada hasil asesmen formatif peserta didik, dimana kelas IV B memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IV C. Oleh karena itu, kelas IV C dipilih sebagai kelas eksperimen untuk menguji penerapan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran.

E. Variabel Penelitian

Setiap penelitian pasti memiliki sesuatu yang ingin dipelajari lebih jauh, dan hal tersebut dikenal sebagai variabel penelitian. Sugiyono (2019: 67) variabel penelitian merupakan unsur atau hal yang dipilih dan ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus kajian, dengan tujuan memperoleh informasi yang diperlukan guna menarik suatu kesimpulan.

1. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel dependen merupakan variabel yang mengalami pengaruh dari variabel *independent*. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah pemahaman peserta didik terhadap materi pengamalan nilai-nilai Pancasila (Y), yang dipengaruhi oleh penggunaan media komik selama proses pembelajaran. Pengaruh tersebut terlihat dari hasil posttest setelah pembelajaran.

2. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel independen adalah variabel yang memberikan pengaruh terhadap variabel dependen. Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah penggunaan media komik (X). Penggunaan media komik ini berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pengamalan nilai-nilai Pancasila.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan uraian makna suatu istilah dalam bentuk kata-kata yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami konsep yang digunakan. Adapun definisi konsep dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

b. Media Komik

Media komik adalah salah satu bentuk media pembelajaran visual yang memadukan gambar dan teks dalam alur cerita yang menarik. Komik sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi secara ringan dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan ilustrasi dan dialog yang mudah dipahami, media komik memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan komunikatif. Pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila, media komik diharapkan mampu membantu peserta didik memahami makna serta

penerapan nilai-nilai tersebut melalui cerita-cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

c. **Pemahaman Peserta Didik**

Pemahaman adalah kemampuan peserta didik dalam menangkap dan memahami informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran. Pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila ini dikhususkan pada perubahan dan perkembangan peserta didik di ranah kognitif. Dengan pemahaman yang meningkat, peserta didik diharapkan mampu menangkap dan menjelaskan nilai-nilai Pancasila secara lebih baik, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses pembelajaran menggunakan media komik, peningkatan pemahaman ini menjadi bagian penting dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif.

2. Definisi Oprasional

Definisi operasional adalah penjelasan tentang variabel penelitian yang berisi kumpulan petunjuk atau prosedur untuk mengukur variabel yang sebelumnya telah dijelaskan secara konseptual.

a. **Media Komik (X)**

Media komik adalah media pembelajaran yang memadukan gambar dan teks cerita sebagai alat penyampaian materi kepada peserta didik. Penggunaan media komik dalam pembelajaran bertujuan memberikan gambaran menarik dan mudah dipahami tentang materi nilai-nilai Pancasila sehingga peserta didik lebih tertarik dan mudah mengerti. Langkah-langkah penggunaan media komik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila adalah, (1) menentukan materi yang akan disampaikan, (2) membagikan media komik kepada peserta didik, (3) peserta didik membaca dan mempelajari isi komik, (4) kemudian peserta didik berdiskusi dalam kelompok mengenai isi komik tersebut, dan (5) terakhir dilakukan evaluasi berupa tes untuk mengukur pemahaman peserta didik. Proses pembelajaran dengan media komik

membuat peserta didik lebih aktif dan antusias, sehingga mereka terdorong untuk bertanya dan berdiskusi secara kelompok selama pembelajaran berlangsung.

b. Pemahaman Peserta Didik (Y)

Pemahaman peserta didik dalam penelitian ini dianalisis melalui hasil nilai yang diperoleh selama proses pembelajaran. Nilai tersebut menjadi indikator tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Semakin tinggi nilai yang diperoleh, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi.

Penilaian dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Secara operasional, pemahaman peserta didik diukur berdasarkan indikator yang mencakup, (1) kemampuan dalam menafsirkan, (2) menerjemahkan, dan (3) memperkirakan informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik, yang terlihat dari peningkatan nilai *posttest*. Soal-soal yang digunakan dalam pengukuran disusun berdasarkan indikator dalam ranah kognitif taksonomi Bloom.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi unsur penting dalam mendukung keberhasilan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan sebagai salah satu metode untuk mengumpulkan data dari peserta didik. Tes dilaksanakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, yang masing-masing menggunakan soal yang sama. Tujuannya adalah untuk membandingkan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Tes berperan sebagai alat untuk mengukur dan memperoleh informasi

mengenai kemampuan atau karakteristik tertentu dari peserta didik. Sejalan dengan itu, Susanto (2023) menyatakan bahwa tes merupakan instrumen yang digunakan dalam proses pengukuran guna memperoleh data atau informasi mengenai suatu objek secara sistematis. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* bersifat kuantitatif dan dianalisis untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang diterapkan.

2. Teknik Non Tes

Teknik non-tes yang digunakan terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap objek atau subjek penelitian guna memperoleh data yang sistematis mengenai fenomena yang sedang diteliti. Menurut Menurut Sugiyono (2019:203) observasi adalah teknik untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung. Pada penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran yang menggunakan media komik. Observasi ini bertujuan untuk melihat keterlibatan, respon, serta antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta menilai keterlaksanaan penggunaan media komik apakah telah sesuai dengan perencanaan dan bagaimana pengaruhnya terhadap dinamika proses belajar di kelas.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis atau visual yang berhubungan dengan penelitian. Sugiyono (2013:240) menjelaskan bahwa dokumentasi dapat berupa catatan, gambar, atau hasil karya yang memiliki nilai informasi. Pada konteks penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait profil sekolah, jumlah peserta didik, jumlah rombongan belajar, serta foto kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, teknik ini juga dimanfaatkan untuk mendapatkan data nilai ulangan harian peserta

didik kelas IV sebagai pelengkap informasi kuantitatif dalam penelitian.

H. Instrumen Penelitian

1. Soal Tes

Peneliti menerapkan instrumen berupa tes sebagai alat untuk memperoleh data. Tujuan penggunaan tes adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik, khususnya dalam ranah kognitif, setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran, di mana perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media komik. Bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda yang berjumlah 30 soal, soal-soal tersebut harus diuji terlebih dahulu untuk validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukarannya, dan soal yang terpilih akan diberikan pada saat *pretest* maupun *posttest*.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Pemahaman Taksonomi Bloom

Capaian Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif Pemahaman	No. Soal	Jumlah Soal	No. Soal yang digunakan	Jumlah Soal
Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta menceritakan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteks peserta didik di lingkungan	Menerjemahkan (<i>Translation</i>)	Menjelaskan makna sila-sila Pancasila.	C2	1,2,3,4,5	5	1,3,5	3
		Menjelaskan tujuan pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.		7	1	7	1
	Menafsirkan (<i>Interpretation</i>)	Memberikan contoh penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	C2	8,15,16,17,18,22,23,27,28,30	10	18,22,27,28,30	5

Capaian Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif Pemahaman	No. Soal	Jumlah Soal	No. Soal yang digunakan	Jumlah Soal
keluarga, sekolah, dan masyarakat.		Memberikan contoh penerapan sila Pancasila di lingkungan sekolah.		11, 12, 13, 14, 21	5	12, 14, 21	3
	Memperkirakan/ Ekstrapolasi (<i>Ekstrapolation</i>)	Memperkirakan bentuk pengamalan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga.	C2	19, 10	2	10	1
		Memperkirakan bentuk pengamalan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah.		6, 20, 26	3	6,20, 26	3
		Memperkirakan bentuk pengamalan nilai-nilai Pancasila di lingkungan masyarakat.		9	1	9	1
		Membandingkan sikap yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.		24, 25, 29	3	24,25, 29	3

Sumber: Peneliti (2025)

2. Lembar Observasi

Instrumen non-tes yang digunakan berupa lembar observasi, yang bertujuan untuk menilai aktivitas peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan media komik. Penilaian ini difokuskan untuk mengetahui sejauh mana partisipasi peserta didik saat belajar menggunakan media komik dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Tabel 7. Kisi-Kisi Observasi Penilaian Aktivitas Peserta Didik dengan Penggunaan Media Komik

Sintaks Media Komik	Indikator	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk penilaian
Persiapan	Antusiasme dalam merespons serta berpartisipasi aktif	Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isi media komik yang digunakan dalam pembelajaran	Observasi	<i>Ceklist</i>
Pelaksanaan/ Penyajian	Mengamati pendidik dengan antusias	Mendengarkan dan mengamati penjelasan materi melalui komik yang dijelaskan oleh pendidik	Observasi	<i>Ceklist</i>
	Memberikan respon yang positif	Kemauan untuk terlibat dalam diskusi atau tanya jawab setelah pembelajaran	Observasi	<i>Ceklist</i>
Tindak Lanjut	Semangat dan antusiasme membaca komik pembelajaran	Minat peserta didik dalam membaca dan memahami isi komik	Observasi	<i>Ceklist</i>
	Berpartisipasi aktif dalam mengerjakan latihan pada komik	Keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan soal/latihan yang berkaitan dengan komik	Observasi	<i>Ceklist</i>

Sumber : Analisis Peneliti berdasarkan acuan dari Hasan (2021:123)

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Pengujian validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen layak dan tepat digunakan dalam pengumpulan data. Menurut Arikunto (2013: 144), instrumen yang dikatakan valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan instrumen dengan validitas rendah dianggap kurang memenuhi syarat kelayakan. Instrumen yang diuji cobakan berupa

30 soal pilihan ganda. Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan *Microsoft Excel* dan menggunakan teknik *Product Moment*, yang dihitung menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Jumlah sampel
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum X$	= Jumlah butir soal
$\sum Y$	= Jumlah skor total
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel x
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 - 1,00	Sangat Tinggi
0,60 - 0,80	Tinggi
0,40 - 0,60	Cukup
0,20 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2018: 193)

Uji coba instrumen dilaksanakan di SDN 11 Metro Pusat pada tanggal 31 Oktober 2025 dengan jumlah peserta didik 22 orang. Hasil uji validitas disajikan sebagai berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor soal	Validitas	Jumlah soal
1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,12,14,16,18,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	Valid	25
8,13,15,17,19	Tidak Valid	5

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 9, dari 35 butir soal yang diuji, sebanyak 25 butir dinyatakan valid dan layak digunakan dalam

penelitian. Namun, dalam penelitian ini hanya digunakan 20 butir soal yang dipilih dari soal-soal valid tersebut, yaitu butir nomor 1, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Pemilihan 20 butir soal ini dilakukan dengan pertimbangan efektivitas waktu penelitian, serta butir soal yang digunakan telah mencakup seluruh indikator yang ditetapkan. Sementara itu, 5 butir soal lainnya tidak memenuhi kriteria validitas sehingga tidak dapat digunakan. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan 20 butir soal yang telah memenuhi uji validitas. Adapun 5 butir soal dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar yaitu sebesar 0,423.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang mampu memberikan hasil yang konsisten meskipun digunakan berulang kali. Menurut Arikunto (2013: 221), instrumen dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang baik apabila dapat dipercaya dalam mengumpulkan data karena telah memenuhi syarat sebagai alat ukur yang tepat. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* dan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan

- r_{11} = Koefisien reliabilitas
- n = Banyaknya butir soal
- $\sum \alpha_b^2$ = Skor tiap-tiap item
- α_1^2 = Varian total

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,00—0,20	Sangat rendah
0,21—0,40	Rendah
0,41—0,60	Cukup
0,61—0,80	Tinggi
0,81—1,00	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2013: 109)

Tabel 11. Hasil Reliabilitas

No	Varian Butir
1	0,227
2	0,253
3	0,184
4	0,242
5	0,242
6	0,123
7	0,227
9	0,242
10	0,227
11	0,242
12	0,208
14	0,208
16	0,156
18	0,184
20	0,123
21	0,253
22	0,260
23	0,156
24	0,253
25	0,242
26	0,253
27	0,260
28	0,242
29	0,227
30	0,262
Σ Varian butir	5,500
Varian total	36,981
r 11	0,887
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 yang memuat hasil pengujian reliabilitas instrumen tes, diketahui bahwa butir soal yang digunakan dalam penelitian ini 20 butir soal mencakup nomor 1, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Uji reliabilitas dilakukan dengan

menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}), kemudian nilai yang diperoleh dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment* pada derajat kebebasan (dk) = $n-1$ dengan taraf signifikansi (α) sebesar 5%, sehingga diperoleh nilai r tabel sebesar 0,423. Berdasarkan hasil analisis diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,887, yang berarti lebih besar dari r_{tabel} (0,423). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

3. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal merujuk pada kemampuan sebuah butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan mereka yang kemampuannya rendah. Pada penelitian ini, analisis daya pembeda dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft Excel* dan dengan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

BA = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$PA \frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PA \frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Klasifikasi Daya Pembeda Soal	Kategori
0,71 - 1,00	Sangat Baik
0,41 - 0,70	Baik
0,21 - 0,40	Cukup
0,00 - 0,20	Lemah

Sumber : Arikunto (2018: 242)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
25,30	Sangat Baik	2
1,2,9,10,11,14,18,24,26,27,29	Baik	11
3,5,6,7,12,20,21,22,28	Cukup	9
4,16,24	Lemah	3

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 13 dapat diketahui bahwa terdapat 2 butir soal dengan kategori sangat baik, 11 butir soal dengan kategori baik, 9 butir soal dengan kategori cukup, dan 3 butir soal dengan kategori lemah.

4. Taraf Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui seberapa sulit atau mudah suatu soal, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis tingkat kesukaran terhadap butir soal yang akan digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* menggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik tes

Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber : Arikunto (2018: 235)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
12,14,18	Sukar
1,2,4,5,7,9,10,11,21,22,24,25,26,27,28,29,30	Sedang
3,6,16,20,23	Mudah

Sumber : Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 15 hasil analisis tingkat kesukaran soal dapat dilihat bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori sukar, 17 butir soal dengan kategori sedang, dan 5 butir soal dengan kategori mudah.

J. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok kelas memiliki distribusi yang normal atau tidak. Pada penelitian ini, analisis normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusannya yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normals, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dapat dikatakan data tidak berdistribusi normal.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk uji normalitas data dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS sebagai berikut:

- Buka program SPSS dengan memasukkan data Anda ke dalam *spreadsheet*.
- Pilih menu "*Analyze*" di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih "*Descriptive Statistics*" dan kemudia pilih *Explore*".
- Setelah muncul jendela *Explore*, pilih variabel yang ingin di uji normalitasnya pada kolom "*Dependen List*".
- Pilih "*Plots*" pada jendela *Explore*, kemudia pilih "*Normality plots*".
- Pilih menu "*Continue*" pada jendela *Plot*, lalu klik "OK" pada jendela *Explore*.
- SPSS akan menampilkan output dari uji nirmalitas, termasuk grafik normalitas yang dilakukan.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengidentifikasi apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Pada penelitian ini, uji dilakukan

menggunakan program SPSS 26. Adapun dasar pengambilan keputusannya sebagai berikut:

Jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_a diterima, yang berarti data bersifat homogen. Sebaliknya, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_o ditolak, menandakan bahwa data bersifat homogen.

Adapun tahapan yang dilakukan untuk uji homogenitas data dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS sebagai berikut:

- a. Buka file data yang akan di analisis pada software SPSS.
- b. Pilih menu “*Analyze*” di bagian atas layout dan pilih “*explore*” lalu hasil masukan ke “*dependent list*” dan kelas masukkan ke dalam “*factor list*”
- c. Pilih menu “*Plots*” lalu klik centang “*Power estimation*”
- d. Klik “*Ok*” untuk menampilkan output hasil analisis. Cari bagian “*Tests of Homogeneity of Variances*” pada output hasil analisis untuk melihat uji homogenitas. Pada bagian ini SPSS akan menampilkan nilai uji statistic, nilai p dan rasio varian antara kelompok yang di uji.

K. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Pemahaman

Penelitian ini menggunakan hasil tes sebagai alat evaluasi untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap pemahaman pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik. Rekapitulasi nilai digunakan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman. Analisis data dilakukan dengan rumus tertentu untuk mengetahui tingkat pencapaian peserta didik.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S	= Nilai soal individu
R	= Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
N	= Skor maksimum
100	= Bilangan Tetap

Tabel 16. Presentase Ketuntasan Pemahaman Peserta Didik

Persentase(%)	Kriteria
≥ 80	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang baik
≤ 50	Sangat kurang

Sumber : Santoso dkk., (2023)

b. Analisis Data Aktivitas Belajar

Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media komik. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data terkait keterlibatan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Data aktivitas belajar tersebut dianalisis menggunakan rumus sebagai acuan dalam perhitungan dan interpretasinya.

$$N_s = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan :

NS	= Nilai soal
R	= Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
SM	= Skor Maksimum
100	= Bilangan tetap

Tabel 17. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
≥ 80	Aktif sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
≤ 50	Kurang

Sumber : Santoso dkk., (2023)

c. Peningkatan Pemahaman

Setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen, diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest*, serta peningkatan (*N-Gain*). Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik, perhitungan *N-Gain* dapat dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* menggunakan rumus berikut.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 18. Kriteria Uji *N-Gain*

Nilai <i>Gain</i>	Kriteria
$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber : Arisa dkk., (2020)

L. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini untuk melihat pengaruh atau tidaknya media komik dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat. Uji ini digunakan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya, sebagai berikut.

$$H_0 : r = 0$$

$$H_a : r \neq 0$$

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media komik terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media komik terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

Rumusan regresi linear sederhana dalam Muncarno (2017: 105)

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan :

\hat{Y} = Subjek variabel dependen yang diprediksikan

X = Variabel independen dengan nilai tertentu

a = Nilai konstanta Y jika X = 0

b = Nilai arah prediksi (peningkatan (+) atau penurunan (-))

Adapun tahapan yang dilakukan untuk uji regresi linear sederhana dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS dan masukan data Anda ke dalam *spreadsheet*
- b. Pilih menu “*Analyze*”, lalu klik “*Regression*”. Dan pilih “*Linear*”
- c. Setelah itu variabel X dipindahkan ke dalam “*Independent List*”
- d. Variabel Y dipindahkan kedalam “*Dependent List*”
- e. SPSS akan menampilkan output dari uji regresi linear sederhana.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat memberikan pengaruh positif dan signifikan, terbukti dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* pada kelas eksperimen (55,4% menjadi 83,7%) dibanding kelas kontrol (56,9% menjadi 75,4%), serta jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat secara signifikan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($32,840 > 4,32$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, dan koefisien determinasi (R^2) 0,61, yang berarti media komik mempengaruhi pemahaman peserta didik sebesar 61%, sementara 39% dipengaruhi faktor lain. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

Tujuan penelitian

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendorong pendidik untuk memanfaatkan media komik dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Pendidik

Pendidik disarankan menggunakan media komik sebagai variasi media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi secara

lebih mudah dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan aktif memanfaatkan media komik dalam pembelajaran. Dengan keterlibatan yang maksimal, suasana belajar menjadi lebih kondusif, komunikasi yang baik antara pendidik dengan peserta didik, dan dapat meningkatkan pemahaman materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan atau bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas media komik dalam meningkatkan pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar, A., dan Wardana, W. 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Parepare : CV. Kaaffah Learning Center.
- Amanda, D. R. 2024. Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis media visual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 185-199.
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3181>
- Ananda, R., dan Hayati, F. 2020. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan : Pusdikra Mitra Jaya.
- Ananda, R., dan Rohman, F. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Anwar, C. 2017. *Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta : IRCiSoD.
- Aprilia, H. M., Aka, K. A., dan Permana, E. P. 2021. Media komik berbasis kearifan lokal Kelud untuk materi IPS siswa Sekolah Dasar. *In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, No. 1, pp. 304-309). Universitas Nusantara PGRI Kediri.
<https://repository.unpkediri.ac.id/9262/>
- Ardani, M. B., Sismulyasih, N., Tyas, L. F., dan Wardani, N. A. 2023. *Reka Baru Media Pembelajaran PPKN*. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Arifudin, N., Jufrin, Asriyani, A., Narwadan, T.N.A., Pusvita, D.E., Abqa, M.A.R., Satrul, H.S., Syarif, M., Rohayati, A.C., Hermawan, I.A., Philona, R. 2024. *Pengantar Ilmu Hukum*. Padang : CV. Gita Lentera.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi aksara.
- Arisa, N., Johansyah, dan Hanif, A. M. K. 2020. Keefektifan Model Pembelajaran Novick terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 1(01), 45–55.
<https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>

- Ayustia, D. S., Maharani, S. S., dan Fitriono, R. A. 2022. Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 4(04), 61-66.
<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/903>
- Ayuwardani, M. 2023. Pemahaman materi terhadap hasil belajar mahasiswa pada matakuliah praktek. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Manajemen*, 1(2), 213-221. <https://doi.org/10.59024/jise.v1i2.130>
- Bunyamin, B. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta Selatan : UPT Uhamka Press.
- Burhanuddin, B., dan Fitriani, F. 2024. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran: "Neurosains Dan Multiple Intelligence"*. Banyumas : Pena Persada Kerta Utama.
- Danesi, Marcel. 2004. Pesan Tanda dan Makna : *Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Darman, R. A. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Padang : Guepedia.
- Deliany, N., Hidayat, A., dan Nurhayati, Y. 2019. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di sekolah dasar. *Educare*, 17 (2), 90-97.
<https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Della, A. M., Utaminingsih, I., Ardana, I., dan Fitriono, R. A. 2022 Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Gema Keadilan*, 9(2), 81-92. <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16167>
- Erminawati, E., Arief, Z. A., dan Gatot, M. 2022. *Monograf Pengembangan Multimedia Flipbook Buku Cerita Anak*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Fatona, F., Ihsan, I., dan Irmaningsih, I. 2025. Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas III SDN 61 Karara Kota Bima. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 1188-1197. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.3116>
- Gesmi, I., Sos, S., dan Yun Hendri, S. H. 2018. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Gusnarib, G., dan Rosnawati, R. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu : Adanu Abimata.
- Hanafiah, D., Martati, B., dan Mirnawati, L. B. 2023. Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi

Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539-551. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>

- Haqiqi, N., dan Permadi, B. A. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 164-172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S. dan Sulaiman, S. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi : Sonpedia Publishing.
- Haryanto. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T.K., Tahrim, T., Anwari, A.M., Rahmat, A., Masdiana, Indra, I. M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Herawati, H. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), 27- 48.
- Hidayat, Y., dkk. 2020. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan untuk PTKIN/PTKIS*. Indramayu : CV. Adanu Abimata.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., dan Toni, T. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Indahyani, S., Ningsyih, S., dan Syafruddin, S. 2025. Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Ngguda Fare pada Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SDN 39 Rabadompu Barat. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 5(2), 479-492. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1541>
- Istiadah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Jalinus, N., Syahril, I., dan Haq, S. 2023. *Pedagogi Kejuruan: Kompetensi Guru dan Kompleksitasnya*. Yogyakarta : Deepublish.
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., dan Purbasari, I. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (1), 635-642. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- Kustandi, C., dan Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Listiani, H., Karimuddin, Amirah, Janah, R. 2024. *Buku Referensi Strategi Pembelajaran: Teori dan Metode Pembelajaran Efektif*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Loretha, A. F., Windiarti, R., Amin, Z. N., dan Sariah, Q. 2025. Strengthening National Awareness Among Elementary Students at The Republic of Indonesia School in Tokyo. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*. 4(3), 1461-1467.
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1916>
- Luthfi, R. M., dan Nurmatin, S. 2023. *Landasan Belajar dan Mengajar*. Tasikmalaya : Zakimu. com.
- Maharsi, I. 2011. *Komik*. Yogyakarta : Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Mangaluk, E., Sepriano, S., dan Nasrullah, A. 2025. *Buku Referensi Wawasan Pancasila*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Melati, S. R., dan Dafit, F. 2024. Pengaruh Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SDN 21 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 9(1), 5639-5647.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28367>
- Muhammedi. 2017. *Psikologi Belajar*. Medan : Iscom Medan.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro : Hamim Group.
- Munirah, Junaidin, Maryam, R., Bani, Y., Astuti, M.T., Rahmat, P.S., Iswahyudi, M.S., Indrasari, O.R. 2023. *Model Pendidikan Etika Pada Usia Dini*. Batam : Cendikia Mulia Mandiri.
- Musqiroh, L. 2023. Pengaruh komik pancasila berbantuan metode role playing terhadap pemahaman nilai-nilai pancasila di sekolah dasar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 930-936.
<https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.18405>
- Muthoharoh, S. 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SDN 4 Tumijajar*. Lampung: Universitas Lampung.
- Nadia, P. 2025. Analisis Pembelajaran PPKn Terhadap Pemahaman Wawasan Kebangsaan Siswa Kelas XI (Studi Kasus Kelas XI SMA Negeri I NA IX-X). (*Doctoral dissertation, Universitas Labuhanbatu*).
<http://repository.ulb.ac.id/id/eprint/1472>
- Nafala, N. M. 2022. Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*. 3(1), 114-130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>

- Nurfadhillah, S., dan Rosnaningsih, A. 2021. *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sukabumi : Jejak Publisher.
- Nurhayani, N., dan Salistina, D. 2022. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : CV Gerbang Media Aksara.
- Pantiwati, Y., Restian, A., dan Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang Press.
- Perdana, D. R., Nurwahidin, M., dan Erni Mustakim, E. M. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Basicedu Journal of Elementary Education*, 8(3), 2417-2429. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/53981>
- Permana, U. 2021. *Pendidikan Pancasila*. Cirebon : LovRinz Publishing.
- Rahmadhini, F., Kasdriyanto, D. Y., dan Hattarina, S. 2025. Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Flipbook Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas II Sdn Klenang Lor 1 Kabupaten Probolinggo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1026-1036. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25082>
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat : Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Rosnawati, S. P. 2021. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu : Penerbit Adab.
- Santoso, A., Sholikah, O. H., dan Pudjiwati, S. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9408>
- Sartika, R., dan Ndonga, J. 2024. Peran Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Era 4.0. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 121-134. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19326>
- Siregar, A., dan Siregar, D. I. 2021. Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO)*, 2(1), 114–126. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/view/3342>
- Suardi, M. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sudirman. 2023. *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : CV Media Sains Indonesia.
- Sudjana, N. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosda karya.

- Sudjana, N. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulistio, A. 2022. *Penerapan Contextual Teaching and Learning dalam Reading Comprehension*. Praya : Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Sumiharsono, R., dan Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember : Pustaka Abadi.
- Susanto, S. 2023. Pengembangan Alat Dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51–60.
<https://jurnal.iaijamiatkheir.ac.id/index.php/jtjk/article/download/22/15>
- Utami, D. T. 2021. *Erlangga Straight Point Series (ESPS) Pendidikan Pancasila*. Jakarta : Erlangga.
- Wahyunisari, T., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., dan 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>
- Wijayanti, D. M. 2017. *Guru Zaman Now (Guruku, Sahabatku)*. Semarang : Formaci.