

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH PERUMUSAN PANCASILA

Nurrohmatillah Al Maulidah¹, Isa Anshori²
^{1,2}PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang

lindaalmaulidah@students.unnes.ac.id, isaanshori@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to develop digital comic learning media to improve learning outcomes of the history of the formulation of Pancasila in elementary school students. The research process follows the ADDIE model which consists of five stages: (1) analysis of potential and problems, (2) product design, (3) product development, (4) product trial, and (5) product evaluation/improvement. Data collection was conducted through teacher and student needs questionnaires, media and material expert validation, and small and large group trials. Data analysis used a qualitative approach based on research instruments. The results showed that this digital comic learning media was very feasible to use, as evidenced by expert validation and small group and large group trials. The implications of this research emphasise the importance of using innovative learning media to increase students' interest and understanding of material that is considered difficult and boring.

Keywords: Development, Digital Comics, Learning Outcomes, History of Pancasila.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital guna meningkatkan hasil belajar sejarah perumusan Pancasila pada siswa sekolah dasar. Proses penelitian mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: (1) analisis potensi dan masalah, (2) desain produk, (3) pengembangan produk, (4) uji coba produk, dan (5) evaluasi/perbaikan produk. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kebutuhan guru dan siswa, validasi ahli media dan materi, serta uji coba kelompok kecil dan besar. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif berbasis instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital ini sangat layak digunakan, terbukti melalui validasi ahli dan uji coba pada kelompok kecil serta kelompok besar. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap sulit dan membosankan.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Digital, Hasil Belajar, Sejarah Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu

bangsa. Keberhasilan suatu negara dalam meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilihat dari sistem

pendidikan yang diterapkan. Pendidikan yang baik mampu menghasilkan generasi muda yang cerdas, unggul, dan berprestasi, serta dapat memperluas wawasan dan pengetahuan. Dalam konteks ini, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai aspek, mulai dari spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, hingga keterampilan yang bermanfaat bagi individu dan masyarakat. Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Pasal 1 Ayat 19 menggarisbawahi bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat, serta mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) (Solihah et al., 2022). Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, mengajarkan hak dan kewajiban sebagai warga negara,

serta membangun kesadaran sosial dan moral yang tinggi. Namun, dalam praktiknya, PPKn sering kali menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, terutama dalam materi sejarah Pancasila. Materi yang dianggap penuh dengan hafalan dan bacaan yang panjang sering kali membuat siswa merasa kurang tertarik untuk mempelajarinya secara mendalam (Fitri et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Pancasila.

Hasil observasi di SD Negeri Ngaliyan 02 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PPKn, khususnya pada materi sejarah perumusan Pancasila, terdapat permasalahan berupa kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan video pembelajaran berdurasi panjang, yang menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam memahami sejarah perumusan Pancasila. Oleh karena itu, pengembangan media

pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi sebuah kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. (Lisnawati et al., 2022) serta (Lubis et al., n.d.) menemukan bahwa penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter dan bahan ajar komik dapat meningkatkan minat baca siswa dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PPKn. Komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk cerita yang lebih ringkas dan menarik (Siregar & Rohani, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa media komik dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PPKn.

Namun, penelitian yang mengintegrasikan komik digital dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran PPKn masih terbatas. Model pembelajaran PBL menekankan pemecahan masalah

nyata yang relevan dengan kehidupan siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis serta aktif dalam pembelajaran (Khoerunnisa et al., 2020). Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa (Luh Putu Ari Laksmi & Wayan Suniasih, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital dengan model pembelajaran PBL guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah perumusan Pancasila.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yang dikombinasikan dengan model pembelajaran PBL. Penggunaan komik digital yang menggabungkan unsur teknologi dengan model pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sejarah perumusan Pancasila dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, komik digital

memungkinkan penyajian materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami melalui kombinasi teks dan gambar yang menarik (Dewi et al., 2022). Teks dalam komik digital akan membantu siswa lebih mudah memahami materi, sementara alur cerita yang disusun secara sistematis akan mempermudah mereka dalam mengingat informasi yang telah dipelajari (Nasution & Hidayah, 2019).

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran komik digital yang dipadukan dengan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi sejarah perumusan Pancasila di kelas IV SD Negeri Ngaliyan 02. Dengan menggunakan media yang menarik dan inovatif, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran serta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai Pancasila sebagai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Adapun kontribusi dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah dasar

di Indonesia guna meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn.

B. Metode Penelitian

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, (2) perancangan produk, (3) pengembangan produk, (4) implementasi/uji coba produk, dan (5) evaluasi serta revisi produk. Model ini dipilih karena mampu memberikan tahapan sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Alvi et al., n.d.). Sumber data dalam penelitian ini diambil dari dua sekolah dasar di Kota Semarang dengan melibatkan dua kelompok utama, yaitu guru dan siswa. Sebanyak lima orang guru berpartisipasi dalam penelitian ini, serta sekitar 80 siswa dari kedua sekolah tersebut turut serta dalam uji coba penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Pemilihan sekolah dan partisipan dilakukan secara purposif berdasarkan relevansi dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa

teknik yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu tes dan non-tes. Tes dilakukan dalam bentuk pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur efektivitas komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Pancasila. Sementara itu, teknik non-tes mencakup beberapa instrumen, yaitu lembar observasi, angket kebutuhan guru dan siswa, angket validasi media dan materi, serta angket tanggapan guru dan siswa terhadap uji coba yang telah dilakukan.

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan sebagian kecil siswa untuk mengidentifikasi kendala awal dalam penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya, uji coba skala besar dilakukan dengan cakupan yang lebih luas guna memperoleh data yang lebih representatif mengenai efektivitas dan penerimaan komik digital sebagai media pembelajaran (Juneli et al., 2022). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik ini digunakan untuk

menginterpretasikan hasil observasi, wawancara, serta tanggapan terbuka dari guru dan siswa terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran (Reinita et al., 2023).

Sementara itu, analisis kuantitatif dilakukan dengan beberapa teknik statistik, yaitu uji normalitas, uji n-Gain, dan uji-t. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui distribusi data pre-test dan post-test, sedangkan uji n-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Selanjutnya, uji-t diterapkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan komik digital (Amali et al., 2023).

Hasil analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur keefektifan komik digital sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai yang diperoleh dari kedua tes tersebut diolah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Pancasila setelah menggunakan komik digital (Kusumaningrum & Masruro, 2022). Data yang telah

dianalisis kemudian diinterpretasikan guna menilai apakah media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria pembelajaran yang efektif. Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan dengan mencakup tahap pengembangan media, uji coba skala kecil dan besar, serta evaluasi efektivitas media. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yang inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami sejarah Pancasila secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Langkah I. Analisis

Pada tahap ini, penelitian difokuskan pada identifikasi potensi dan permasalahan dalam pembelajaran sejarah perumusan Pancasila di SDN Ngaliyan 02 Kota Semarang, khususnya bagi siswa kelas 4. Identifikasi masalah pada tahap ini dilakukan dengan cara wawancara dan penyebaran angket kebutuhan guru dan siswa. Setelah dilakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru serta penyebaran angket kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran masih bergantung pada buku teks dan video berdurasi panjang, yang kurang efektif dan menarik bagi siswa. Kurangnya media pembelajaran yang variatif dan interaktif juga menjadi kendala utama dalam meningkatkan

minat belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital, yaitu komik digital, yang lebih menarik, mudah diakses, dan mampu menyajikan materi secara naratif serta visual. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah perumusan Pancasila dan memberikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Langkah II. Desain

Setelah analisis potensi dan permasalahan, langkah berikutnya adalah merancang produk dalam bentuk komik digital. Tahap awal dimulai dengan pembuatan prototipe yang disusun berdasarkan analisis angket kebutuhan guru dan siswa agar komik menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Guru mengharapkan inovasi media pembelajaran yang efektif, sementara siswa menginginkan media yang tidak membosankan. Oleh karena itu, komik digital ini dirancang sesuai karakteristik siswa dengan warna cerah, bahasa sederhana, dan ukuran huruf yang mudah dibaca, serta mencantumkan tujuan pembelajaran untuk memperjelas arah belajar. Setiap elemen dalam komik disusun guna meningkatkan pemahaman siswa dengan ilustrasi visual yang mendukung pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini, diharapkan siswa lebih termotivasi dan hasil belajar meningkat secara signifikan (Sihombing, 2020).



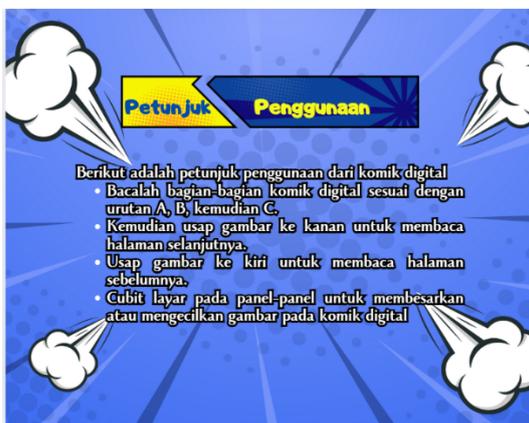
Gambar 1.
Sampul Komik Digital



Gambar 4.
Halaman isi komik digital



Gambar 2.
Halaman CP dan TP



Gambar 3.
Halaman Petunjuk Penggunaan

Langkah III. Pengembangan

Prototipe komik digital sejarah perumusan Pancasila kemudian di kembangkan dan dinilai oleh dua tim ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk memastikan kualitas penyajian materi dan tampilan visualnya. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek sampul, aspek bentuk, aspek isi, aspek kesesuaian materi, dan aspek kebahasaan. Ahli media bertugas untuk menilai kualitas visual dan desain, sementara ahli materi bertugas untuk menilai akurasi dan kesesuaian materi. Evaluasi dilakukan melalui lembar penilaian objektif, dan hasilnya digunakan untuk revisi serta penyempurnaan komik sebelum diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah perumusan Pancasila.

A. Validasi ahli media

Dr. Deni Setiawan, M.Hum., melakukan validasi ahli media dengan menilai visual dan desain komik digital sejarah perumusan Pancasila melalui lembar penilaian objektif. Hasil validasi menyatakan media ini "Sangat Layak" tanpa revisi.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Sampul

Aspek	Indikator	Skor Ahli Media	Kriteria
Sampul	Komposisi warna	4	Sangat Baik
	Fontsize judul	4	Sangat Baik
	Tata letak judul	4	Sangat Baik
	Tata letak nama penulis	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang diperoleh		16	
Jumlah skor maksimal		16	
P%		100%	
Keterangan		Sangat layak	

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Bentuk

Aspek	Indikator	Skor Ahli Media	Kriteria
Bentuk	Ukuran komik	4	Sangat Baik
	Jumlah halaman	3	Baik
	Penyajian gambar dan warna	4	Sangat Baik
	Jenis dan ukuran font	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang diperoleh		15	
Jumlah skor maksimal		16	
P%		93,75%	
Keterangan		Sangat layak	

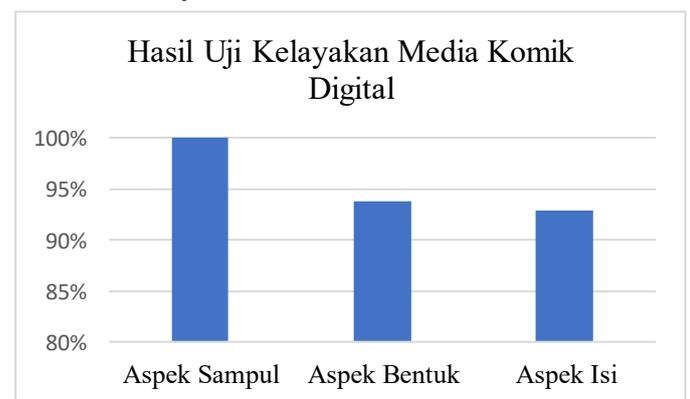
Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media terhadap Aspek Isi

Indikator	Skor Ahli Media	Kriteria
Isi komik sesuai dengan materi	3	Baik
Komposisi gambar dan tulisan	4	Sangat Baik
Pemilihan jenis dan ukuran huruf	4	Sangat Baik
Penempatan balon dialog	3	Baik
Bahasa lugas dan sederhana	4	Sangat Baik
Tata letak gambar	4	Sangat Baik

Penempatan nomor halaman	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang diperoleh	26	
Jumlah skor maksimal	28	
P%	92,85%	
Keterangan	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil penilaian uji media secara keseluruhan aspek dapat disimpulkan dengan diagram dan tabel berikut :

Diagram 1. Presentase Penilaian Kelayakan Ahli Media



Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Skor yang di peroleh	53
Skor maksimal	60
Hasil penilaian (Presentase)	88,3%
Kriteria	80% - 100% (Sangat Layak)

A. Validasi ahli media

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., melakukan validasi ahli materi dengan menilai kebahasaan dan kesesuaian materi dalam komik digital sejarah perumusan Pancasila melalui lembar penilaian objektif. Hasil validasi menyatakan media ini "Sangat Layak" tanpa revisi.

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Kesesuaian Materi

Indikator	Skor Ahli Materi	Kriteria
Kesesuaian materi dengan CP dan TP	4	Sangat Baik
Kesesuaian isi materi yang disampaikan	4	Sangat Baik
Kesesuaian dialog percakapan dengan materi	3	Baik
Keefektifan penyajian gambar dengan materi	4	Sangat Baik
Kesesuaian teknik penyajian materi	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang diperoleh		19
Jumlah skor maksimal		20
P%		95%
Keterangan		Sangat layak

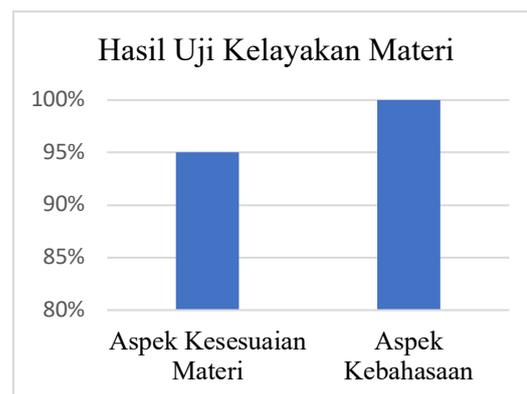
Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Aspek Kebahasaan

Indikator	Skor Ahli Materi	Kriteria
Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi dengan karakteristik anak	4	Sangat Baik
Ketepatan tata bahasa dan ejaan	4	Sangat Baik
Penggunaan bahasa yang lugas dan sederhana	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang diperoleh		12
Jumlah skor maksimal		12
P%		100%

Keterangan	Sangat layak
------------	--------------

Berdasarkan hasil penilaian uji media secara keseluruhan aspek dapat disimpulkan dengan diagram dan tabel berikut :

Diagram 2. Presentase Penilaian Kelayakan Ahli Materi



Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

Skor yang di peroleh	54
Skor maksimal	60
Hasil penilaian (Presentase)	90%
Kriteria	80% - 100% (Sangat Layak)

Langkah IV. Implementasi

Berdasarkan model pengembangan (Prof. Dr. Sugiyono, 2011), uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Setelah dinilai oleh dosen ahli, uji coba skala kecil dilakukan untuk menguji efektivitas awal media komik digital dengan fokus pada kejelasan materi, keterbacaan teks, dan daya tarik visual. Hasilnya digunakan untuk revisi sebelum uji coba skala besar, yang melibatkan lebih banyak siswa guna mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar. Data dari uji coba skala besar memberikan informasi lebih valid mengenai kelayakan dan

manfaat komik digital sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Media komik digital yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diuji coba dalam skala kecil untuk mengukur efektivitasnya dalam menyampaikan materi sejarah perumusan Pancasila sebelum diterapkan secara lebih luas. Uji coba ini dilaksanakan pada 22 Januari 2025 di kelas IV SDN Ngaliyan 03 dengan melibatkan 12 siswa yang dipilih berdasarkan variasi tingkat kognitif mereka. Efektivitas media diukur dengan membandingkan hasil pretest sebelum penggunaan komik digital dan posttest setelah siswa mempelajari materi melalui media tersebut. Analisis hasil pretest dan posttest digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa, data uji coba akan disajikan dalam tabel untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai efektivitas komik digital dalam pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Penilaian Uji Coba Skala Kecil

No	Keterangan	Uji Coba Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Jumlah siswa	12	12
2.	Rata-rata siswa	60	86,6
3.	Nilai terendah	32	76
4.	Nilai tertinggi	92	100
5.	Jumlah siswa tuntas	9	12
6.	Jumlah siswa tidak tuntas	3	0

Setelah melakukan uji coba skala kecil, maka dilakukan uji coba skala besar. Hasil uji coba kelompok besar dilakukan untuk menganalisis

keefektifan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar. Data hasil uji coba kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji peningkatan rata-rata (n-gain), dan uji perbedaan rata-rata (t-test) untuk mengukur efektivitas media komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah perumusan Pancasila.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data

TEST OF NORMALITY (SHAPIRO – WILK)			
Pelaksanaan	Sig.	α	Keterangan
<i>Pretest</i>	,195	0,05	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	,290	0,05	Berdistribusi normal

Tabel 10. Uji *Paired Samples Test*

	Mean	Koefisien Korelasi	Sig.(2-tailed)	df	t hitung
<i>Pretest</i>	75,40	0,628	0,001	19	-17,078
<i>Posttest</i>	92,90				

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	Selisih Rata-Rata	N-Gain	Kriteria N-Gain
75,40	92,90	17,50	0,661	Sedang

Langkah V. Evaluasi

Setelah dilakukan uji coba produk maka peneliti melakukan evaluasi kegiatan sekaligus perbaikan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan membagikan angket tanggapan guru dan siswa yang akan digunakan sebagai perbaikan media

pembelajaran komik digital. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket tanggapan guru, media komik digital dinilai sangat baik dengan persentase 100%. Guru menilai tampilan, komposisi warna, bahasa, serta kesesuaian isi komik dengan capaian dan kebutuhan pembelajaran sudah optimal. Selain itu, media ini dianggap mampu memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman, meskipun demikian, guru menyarankan agar komik tetap dicetak sebagai alternatif dalam pembelajaran. Sedangkan hasil analisis angket tanggapan siswa diperoleh hasil bahwa media komik digital dinilai sangat layak dengan persentase penilaian sebesar 94,16%. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa gambar, warna, bahasa, serta isi komik menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman, serta membantu mereka menjawab pertanyaan terkait sejarah perumusan Pancasila. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala dalam membaca bentuk huruf dan menilai isi komik kurang sesuai dengan materi di buku. Secara keseluruhan, media komik digital ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah perumusan Pancasila.

Pembahasan

Hasil belajar siswa kelas IV SD masih tergolong rendah, dan salah satu faktor utama yang menyebabkan kondisi tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta interaktif. Media pembelajaran yang efektif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi, terutama dalam pembelajaran berbasis visual dan naratif seperti

komik digital (Hasan et al., n.d.). Komik digital sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa karena menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik serta alur cerita yang mudah dipahami. Penggunaan ilustrasi dan narasi dalam komik digital dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan (Lubis et al., 2021).

Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa tidak hanya sekedar membaca dan menghafal informasi, tetapi juga lebih terlibat secara aktif dalam memahami isi materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, karena mereka lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (Hasan et al., n.d.). Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital menjadi solusi inovatif yang tepat dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi sejarah perumusan Pancasila yang sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran komik digital dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu: (1) analisis potensi dan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran; (2) perancangan desain produk komik digital agar sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran; (3) pengembangan

produk dalam bentuk komik digital interaktif yang memuat ilustrasi, teks, serta narasi menarik; (4) implementasi atau uji coba produk kepada siswa untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar; dan (5) evaluasi atau revisi produk berdasarkan masukan dari ahli serta hasil uji coba yang telah dilakukan. Semua tahapan tersebut dilakukan secara sistematis guna menghasilkan media pembelajaran komik digital yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah perumusan Pancasila.

Komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bentuk media pembelajaran berbasis digital yang dapat berisi materi dalam bentuk gambar, teks, serta animasi (Damopolii et al., 2021). Komik digital sendiri merupakan versi elektronik dari komik tradisional yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, maupun smartphone. Selain itu, media pembelajaran komik digital dikembangkan agar dapat diakses melalui tautan daring sehingga siswa tidak perlu mengunduh atau menyimpan file dalam perangkat mereka. Dengan fitur ini, diharapkan siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan lebih fleksibel, tanpa terbatas oleh keterbatasan ruang penyimpanan perangkat.

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan, dilakukan uji validasi oleh para ahli, yaitu dosen ahli media dan dosen ahli materi. Selain itu, penilaian kelayakan media ini juga diperoleh melalui angket tanggapan dari guru dan siswa yang terlibat dalam uji coba di lapangan. Uji kelayakan bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran dari

para ahli guna meningkatkan kualitas media, serta untuk mengetahui sejauh mana respon positif dari guru dan siswa terhadap media komik digital yang telah dikembangkan (Ulviah et al., 2021). Hal ini penting agar komik digital dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran materi sejarah perumusan Pancasila. Setelah melalui tahap validasi oleh tim ahli, media pembelajaran komik digital dinyatakan masuk dalam kategori "sangat layak" dengan hasil penilaian sebesar 88,3% untuk aspek media dan 90% untuk aspek materi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik digital memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran, serta berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah perumusan Pancasila di kelas IV SDN Ngaliyan 02 Kota Semarang. Efektivitas ini dibuktikan hasil uji normalitas yang menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sementara uji t-test mengkonfirmasi perbedaan signifikan antara skor *pretest* (75,40) dan *posttest* (92,90), yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar

0,661 masuk dalam kategori sedang, menandakan peningkatan yang cukup signifikan. Menurut (Susanty & Pujiastuti, n.d.) Penggunaan media komik digital tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi, terutama materi yang bersifat kronologis seperti sejarah perumusan Pancasila. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvi, O. :, Dwi Anggraini, A., Wiryokusumo, I., Leksono, P., Pgri, U., & Surabaya, A. B. (n.d.). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF DAN ANGKA DENGAN MODEL ADDIE*.
- Amali, L. M. K., Ntobuo, N. E., Uloli, R., Mohamad, Y., & Yunus, M. (2023). Development of Magnetic Digital Comics in Science Learning to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 548–555.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.2915>.
- Damopolii, I., Lumembang, T., & İlhan, G. O. (2021). Digital Comics in Online Learning During COVID-19: Its Effect on Student Cognitive Learning Outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(19), 33–47.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v15i19.23395>.
- Dewi, N. P. Y. C., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Comic Media in Learning Fable Stories for Second Grade Elementary School Students. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(1), 181–191.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i1.42424>.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA PENGUASAAN KONSEP

- PESERTA DIDIK SD KELAS V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9070>
- Khoerunnisa, P., Syifa, &, & Aqwal, M. (2020). ANALISIS MODEL-MODEL PEMBELAJARAN. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Kusumaningrum, D., & Masruro, A. (2022). Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 2(2), 117–122. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline814>
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). *Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD* (Vol. 6, Issue 1).
- Lubis, M. A., Bungana, R., Perangin-Angin, B., & Setiawan, D. (n.d.). PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V MIN MEDAN SUNGGAL.
- Luh Putu Ari Laksmi, N., & Wayan Suniasih, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA*. 5. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Nasution, A. E., & Hidayah, M. W. (2019). E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. In *Jurnal Iqra* (Vol. 13, Issue 01). www.hdr.undp.org
- Prof. Dr. Sugiyono. (n.d.). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Reinita, R., Jannah, M., & Sandika, F. A. (2023). The practices of digital comic media based on the PBL model in elementary school. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 149–157. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.58625>
- Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). *Learning media is also interpreted as tools and materials used to streamline and streamline the learning process to achieve learning objectives. Research and Development Journal of Education*, 6(2): 32.
- Sihombing, V. I. C. (2020). RANCANGAN BANGUN KOMIK SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS di SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7847>
-

- Siregar, R. S., & Rohani, R. (2022). Development of Science Digital Comics as a Learning Media of Human Digestive System to Improve Students' Reading Interest. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 23(4), 1435–1445. <https://doi.org/10.23960/jpmipa/v23i4.pp1435-1445>
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Silva, A.B.D., dkk. (2021). *The Comic as Teaching Strategy in Learning of Students in an Undergraduate Management Program*. Scielo. 18(1): 40-65.