

**KEPRAKTISAN DAN EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK BERGAMBAR PADA
MATA PELAJARAN PPKn MATERI KEWAJIBAN DAN HAK
KELAS III SDN PETUNGROTO**

Indriati Rahayu¹, Mumun Nurmilawati², Novi Nitya Santi³

^{1,2,3}PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹Indriatirahayu18@gmail.com, ²Mumunnurmila68@gmail.com,

³novinitya@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of third grade students in PPKn subjects at SDN Petungroto, with an average score of 73.73% and there are still students who have not reached the KKM. This is due to limited learning media, less conducive classroom conditions, and low student enthusiasm in learning. This study aims to test the practicality and effectiveness of learning media in the form of illustrated comics in PPKn subjects. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 20 third grade students of SDN Petungroto, with data collection techniques in the form of questionnaires, interviews, and tests. The results of the study showed that the practicality of this media was very high, with a percentage of teacher response questionnaires of 84% and student response questionnaires of 96%. In addition, the post-test results showed the effectiveness of the media with an average percentage of 88.3%. Thus, it can be concluded that the developed illustrated comic media has proven to be practical and effective, so it is suitable for use in the PPKn learning process for grade III.

Keywords: Media, Comics, PPKn

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PPKn di SDN Petungroto, dengan nilai rata-rata 73,73% dan masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, kondisi kelas yang kurang kondusif, serta rendahnya antusiasme siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berupa komik bergambar pada mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas III SDN Petungroto, dengan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepraktisan media ini sangat tinggi, dengan persentase angket respon guru sebesar 84% dan angket respon siswa sebesar 96%. Selain itu, hasil post-test menunjukkan keefektifan media dengan rata-rata persentase 88,3%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik bergambar yang dikembangkan telah terbukti praktis dan efektif, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran PPKn kelas III.

Kata Kunci: Media, Komik, PPKn

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun kesadaran kebangsaan dan karakter siswa di Indonesia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar Pancasila sebagai ideologi negara serta memperkuat rasa cinta tanah air dan sikap kewarganegaraan yang baik (Lesmana, 2018). PPKn mencakup berbagai materi, seperti sejarah Indonesia, Undang-Undang Dasar 1945, sistem pemerintahan, hak dan kewajiban warga negara, demokrasi, hak asasi manusia (HAM), hubungan internasional, serta isu-isu aktual yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut Parawangsa et al. (2021), tujuan utama pembelajaran PPKn adalah membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman yang baik tentang identitas nasional, kebhinekaan, dan prinsip-prinsip demokrasi. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka

dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, beretika, serta aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran PPKn perlu dikemas dengan metode yang inovatif agar dapat menarik minat siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar PPKn, yang berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi. Fitri et al. (2023) mengungkapkan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konten PPKn, yang ditunjukkan dengan nilai yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan masih kurang menarik, di mana sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian di SDN Petungroto menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn juga terkendala oleh keterbatasan media pembelajaran. Farida (2016) menyoroti bahwa penggunaan media dalam pembelajaran PPKn masih sangat terbatas, di mana guru hanya mengandalkan alat peraga konvensional seperti peta dan bola dunia. Kekurangan bahan ajar juga menjadi permasalahan, terutama sejak diterapkannya kurikulum baru yang belum didukung oleh ketersediaan buku yang memadai. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi secara mendalam dan kurang memiliki keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik. Salsabila & Permatasari (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran komik merupakan alat yang efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Komik memiliki daya tarik visual yang tinggi, narasi yang kohesif, serta mampu merepresentasikan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih

konkret dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kreativitas, dan membantu mereka memahami konsep-konsep kewarganegaraan dengan lebih baik (Megantari et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis komik dalam mata pelajaran PPKn di kelas III SDN Petungroto. Melalui penelitian ini, diharapkan penggunaan komik dalam pembelajaran PPKn dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan membangun kesadaran berbangsa dan bernegara sejak usia dini.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai Research and Development (R&D), digunakan dalam penelitian ini untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Sugiyono (2012: 407) menyebutkan bahwa metode ini dapat digunakan dalam rangka menghasilkan produk yang

baru.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pengembangan instruksional atau pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap utama yang saling terkait dan membentuk siklus pengembangan yang berkesinambungan.

Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen, seperti observasi, wawancara, serta kuesioner untuk mendapatkan respon dari guru dan siswa, serta soal tes hasil belajar siswa.

Adapun dalam menganalisis hasil penelitian, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan data, peneliti menggunakan rumus-rumus berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor total validasi}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

Persentase penilaian digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan dari

media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor total validasi}}{\text{Total skor}} \times 100\%$$

Tabel 1. Range Persentase Kriteria Kepraktisan

Kriteria	Kriteria
0.00-20.00	Tidak praktis
21.00-40.00	Kurang praktis
41.00-60.00	Cukup praktis
61.00-80.00	Sangat praktis

(Sugiyono, 2021)

Selanjutnya, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes yang diberikan kepada siswa sebagai standar untuk mengukur hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran komik bergambar. Pre-test dan post-test digunakan untuk menilai efektivitas media tersebut berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa. Persentase respons siswa kemudian dikelompokkan dalam kriteria interpretasi keefektifan, di mana efektivitas dianggap tercapai jika memenuhi standar ketuntasan (T).

Berikut cara untuk mendapatkan data sesuai keefektifan media tersebut :

1. Menghitung skor tes hasil belajar siswa
2. Menentukan nilai yang dicapai pada setiap siswa dengan

rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum xi}{\sum xi .max} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai siswa

$\sum xi$ = Jumlah skor tes hasil belajar

$\sum xi$ = Jumlah skor tes maksimal hasil belajar.

3. Menghitung jumlah siswa yang lulus sesuai KKM yaitu mendapat nilai lebih dari 75.
4. Persentase ketuntasan klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan =

P = Angka persentase siswa secara klasikal

L = Jumlah siswa yang lulus KKM

N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 2. Pedoman Penilaian Hasil Belajar

Kriteria	Keterangan
T	Tuntas
TT	Tidak Tuntas

Media ini akan dikatakan efektif apabila presentase ketuntasan belajar klasikal atau post test belajar siswa mencapai lebih dari 80% dengan klasifikasi tuntas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian yang sudah dilakukan, peneliti telah menghasilkan sebuah produk pengembangan media komik bergambar pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak untuk siswa kelas III. Peneliti mengidentifikasi masalah di SDN Petungroto di mana belum tersedianya media ajar atau perangkat ajar yang interaktif dan menarik, yang mengakibatkan kurangnya minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, nilai siswa cenderung rendah yakni berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan. Melalui pemahaman akan situasi tersebut, peneliti mengembangkan media ajar komik bergambar pada mata pelajaran PPKn materi kewajiban dan hak.

Media pembelajaran komik bergambar merupakan inovasi media pembelajaran yang didalamnya berisi gambar materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKn. Penyampaian materi didesain menggunakan percakapan yang dilakukan antar tokoh yang menjelaskan materi hak dan

kewajiban. Media komik bergambar ini juga dilengkapi soal kuis.

Berikut merupakan desain media komik bergambar materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKn.



Gambar 2. Tampilan Halaman Isi

Spesifikasi Model / Produk

1) Tampilan Halaman Cover

Tampilan halaman cover mencakup judul dan jenjang kelas.



Gambar 1. Tampilan Halaman Cover

2) Tampilan Isi

Tampilan isi mencakup halaman menu daftar isi, KD dan Indikator, Materi Hak dan Kewajiban serta Kuis.



Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, data dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu data kepraktisan dan keefektifan.

Respons guru dan siswa digunakan untuk memperoleh hasil kepraktisan dari media komik bergambar mata pelajaran PPKn yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan tabel hasil kepraktisan terhadap respon guru dan siswa.

Tabel 3. Hasil Kepraktisan Respon Guru & Siswa

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Kategori
Respon Guru	84%	Sangat Praktis
Respon Siswa	96%	Sangat Praktis

Data dari hasil uji respon pengguna diperoleh hasil rata-rata penilaian peserta didik sebesar 90% dan masuk kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan kepraktisan pemanfaatan media pendidikan berbasis komik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran dan menumbuhkan keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, media dirancang untuk disampaikan secara lugas dan ringkas sehingga mudah dipahami. Hal ini dicapai dengan memasukkan dialog antar karakter, yang secara efektif mengkomunikasikan pengetahuan dengan cara yang mirip dengan penjelasan vokal di ruang kelas.

Selanjutnya, pada tahap keefektifan dilakukan uji coba melalui soal evaluasi dan memperoleh hasil uji coba terbatas 87% dan uji coba luas 89,6%. Sehingga hasil dari uji keefektifan mendapat nilai akumulatif 88,3% yang berarti uji coba keefektifan media ini memiliki kriteria sangat efektif dikarenakan melebihi nilai KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik bergambar mata pelajaran PPKn sangat efektif digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, ditemukan bahwa diperoleh rata-rata Kepraktisan, diukur dari respon guru dan siswa yang mencapai 90%, menunjukkan kategori sangat praktis. Efektivitas diukur dari hasil uji coba melalui soal evaluasi (*Post Test*) dan memperoleh hasil uji coba terbatas 87% dan uji coba luas 89,6%. Sehingga hasil dari uji keefektifan mendapat nilai akumulatif 88,3% yang berarti uji coba keefektifan media ini memiliki kriteria sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik bergambar dalam pembelajaran ini layak digunakan tanpa revisi, khususnya pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Lesmana, D. (2018). KANDUNGAN NILAI DALAM TUJUAN PENDIDIKANNASIONAL (CORE ETHICAL VALUES). *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 17(1). <https://doi.org/10.15408/kordinat.v17i1.8103>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4).
- Safitri, I. G., Sujana, A., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan BARCODI (Barcode Comic Digital) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>
- Salsabila, S. S., & Permatasari, C. L. (2023). DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA IN ECONOMIC SUBJECTS FOR SENIOR HIGH SCHOOL GRADE 10. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 1(19). <https://doi.org/10.19166/pji.v1i19.5868>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).
- Sugiyono. (2021a). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan). In *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sugiyono. (2021b). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, dan Penelitian Pendidikan). *Alfabeta*.