

**PENGARUH MEDIA E-KOMIK TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS 5A DI SD INPRES BTN
IKIP I**

Nurul Aulia Putri¹

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail: [1nurulauliaputri1701@gmail.com](mailto:nurulauliaputri1701@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using e-comic media on learning motivation and learning outcomes in Pancasila Education for grade 5A students at SD Inpres BTN IKIP I. The research employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. A total of 27 students were selected through purposive sampling. The instruments included a motivation questionnaire based on McClelland's theory and learning outcome tests guided by Bloom's Taxonomy. Data analysis involved Wilcoxon Signed Rank Test, paired sample t-test, and Pearson correlation using SPSS 30.0. Results indicated that the e-comic media significantly increased students' learning motivation and positively impacted their academic achievement. The average learning outcome increased from 42.92 to 81.85 with an N-Gain of 0.66 (moderate-high category), and a strong positive correlation ($r = 0.892$) was found between motivation and learning outcomes. This suggests that e-comics are an effective digital learning tool to improve both motivation and learning results in primary school civic education.

Keywords: e-comic, learning motivation, learning outcomes, civic education, digital learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-komik terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas 5A di SD Inpres BTN IKIP I. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel berjumlah 27 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar berdasarkan teori McClelland dan tes hasil belajar berbasis Taksonomi Bloom. Analisis data menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, paired sample t-test, dan korelasi Pearson dengan bantuan SPSS 30.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 42,92 menjadi 81,85 dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 (kategori sedang-tinggi). Korelasi positif sangat kuat ditemukan antara motivasi belajar dan hasil belajar ($r = 0,892$). Temuan ini menunjukkan bahwa media e-komik merupakan media pembelajaran digital yang

efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: E-Komik, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran Digital

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan identitas bangsa, terutama bagi peserta didik di sekolah dasar. Namun, motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Hasil observasi di SD Inpres BTN IKIP I menunjukkan motivasi belajar yang rendah dengan nilai rata-rata sebesar 52. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran.

E-komik hadir sebagai alternatif media digital yang menyajikan materi secara visual dan naratif menarik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media visual seperti e-komik dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media e-komik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas 5A SD Inpres BTN IKIP I yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian terdiri dari angket motivasi belajar berdasarkan teori McClelland dan soal tes hasil belajar berdasarkan Taksonomi Bloom.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test dan paired sample t-test untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui hubungan antara motivasi dan hasil belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar

Keterangan	Pretest	Posttest	N-Gain
Rata-rata	42,92	81,85	0,66

Tabel di atas menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar setelah penerapan media e-komik. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$

yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Motivasi belajar juga mengalami peningkatan berdasarkan hasil angket yang dianalisis. Uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Selain itu, korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif sangat kuat antara motivasi belajar dan hasil belajar ($r = 0,892$). Artinya, semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka hasil belajarnya juga meningkat.

Pembahasan ini menguatkan teori McClelland tentang kebutuhan akan prestasi dan kreativitas sebagai pendorong motivasi. E-komik yang visual dan naratif terbukti mampu mendorong kedua aspek ini.

E. Kesimpulan

Media e-komik terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas 5A di SD Inpres BTN IKIP I. Terdapat peningkatan skor hasil belajar dari 42,92 menjadi 81,85 dan korelasi yang sangat kuat antara motivasi dan hasil belajar ($r = 0,892$). E-komik dapat dijadikan alternatif

media pembelajaran digital yang efektif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*.
- Akhyar, Syahid Musthofa & Dinnie Anggraeni Dewi, 2022. Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi, *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 6 No. 1
- Agustin, S. W., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281-290.
- Azhar arsyad, media pembelajaran (Jakarta: PT. Rajagrafindo persada, 2009).
- Cecep kustandi & darmawan daddy, pengembangan media pembelajaran (jakarta: kencana divisi prenatalamedia group, 2020). hal 16-17
- Eni fariyatul fahyuni. (2024). Pengaruh penggunaan media komunikasi visual terhadap hasil belajar keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal pendidikan dasar*, 10(3), 78-85.
- Iskandar Rossi, Rachmadtullah Reza.2017. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing Di Kelas IV Sekolah Dasar.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 1

- Halimah, N., & Sari, D. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi Keberhasilan Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 15-25.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hopeman, a., mustikawati, d., & mariyani, r. (2024). Analisis penggunaan media kahoot dalam pembelajaran ipas di sekolah dasar. *Journal of education research*, 5(4), 4429-4435.
- Hujair ah sanaky. (2024). Media pembelajaran interaktif-inovatif di era digital. *Jurnal teknologi pendidikan*, 9(1), 90-102.
- Hujair, r., & mustari, m. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap minat belajar siswa di sma negeri 06 bombana. *Jurnal pendidikan ilmu pengetahuan alam*, 5(1), 150-160.
- Jamalludin. (2024). Manfaat media komunikasi dalam pendidikan dan pembelajaran. *Jurnal pendidikan*, 12(1), 45-60.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 111–117.
- Pratama, S., Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2024). Pengembangan E-Comic Bahasa Inggris Berbasis Model Pembelajaran Savi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 169-182.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). Metode penelitian kuantitatif. Pascal Books. Hal 201.
- P. Siagian Sondang, "Manajemen Sumber Daya Manusia," Jakarta: Bumi Aksara, 2008, Hal. 169.
- Putri, S. K., Ati, A. F. S. M. Z., & Zativalen, O. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran e-comic dalam meningkatkan pemahaman materi IPA kelas V sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1042–1049.
- Rahmawati, r. (2023). Jenis-jenis media pembelajaran di era digital. *Jurnal pendidikan dasar*.
- Ranting, N.W., Tegeh, I.M., & Citra Wibawa, I.M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Rasmita kalasi. (2024). Pengaruh media sosial bagi proses belajar siswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 8(1), 34-47.
- Rizal, A., & Purwaningrum, D. (2023). Media Pembelajaran E-comic Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Anargya*.
- Sari, I. N. (2019). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Labuhan Ratu 6 Lampung Timur. Skripsi, FKIP Universitas Lampung.
- Sardiman, A.M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sukmawati, R. (2024). Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(3), 45-55.
- Uno, H. B. (2006). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Ulfah, I., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil

- Belajar Peserta Didik. Jurnal Al-Amar (JAA), 2(1), 1-9.
- Widiastuti, R., & Rahmawati, N. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 45-58.
- Widyasari, y. T. (2024). Meta-analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar fisika di indonesia. Jurnal pendidikan indonesia, 10(2), 123-135.
- Winarno, 2019. Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan Panduan Kuliah untuk Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Bumi Aksara
- Yusri, & Husaini. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Kimia Berbasis STEM. Jurnal Pendidikan Tambusai.