

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

Nazila Amryna<sup>1</sup>, Siti Nurjanah<sup>2</sup>, Dayu Rika Perdana<sup>3</sup>, Muhammad Nurwahidin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Lampung

<sup>1</sup>[elanazila27@gmail.com](mailto:elanazila27@gmail.com)

**ABSTRACT**

*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.*

*Keywords: Comic Media, Material Understanding, Implementing Pancasila Values*

**ABSTRAK**

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

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses strategis dalam membentuk individu yang berkarakter, berpengetahuan,

dan berkepribadian sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan generasi bangsa yang bermartabat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Proses pembelajaran menjadi sarana utama dalam mewujudkan tujuan tersebut karena melalui pembelajaran peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Suardi (2018: 6) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang menuntut keterampilan profesional pendidik guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, Kurikulum Merdeka menempatkan Profil Pelajar Pancasila sebagai arah utama pengembangan pembelajaran. Profil Pelajar Pancasila yang tertuang dalam Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2020 mencakup enam dimensi karakter utama yang harus dikembangkan secara terpadu melalui seluruh mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam

menanamkan nilai-nilai Pancasila agar peserta didik mampu memahami, menginternalisasi, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hanafiah (2023) pendidikan Pancasila menjadi fondasi penting dalam membangun kesadaran berbangsa dan bernegara sejak dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Della dkk., (2022) yang menyatakan bahwa setiap aktivitas dalam kehidupan sebaiknya didasarkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap pengamalan nilai-nilai Pancasila masih tergolong rendah. Hasil survei Lembaga Survei Indonesia (LSI) tahun 2018 dalam Loretha dkk., (2025) menunjukkan bahwa hanya sekitar 6,2% peserta didik yang mampu menjawab pertanyaan terkait wawasan kebangsaan dengan benar. Selain itu, survei Penelitian dan Pengembangan Kompas bersama Pusat Studi Kebangsaan Indonesia (PSKI) tahun 2022 mengungkapkan bahwa hanya 28,6% peserta didik memahami Pancasila melalui pembelajaran di ruang kelas sementara 21,7% lainnya memahaminya dari media sosial.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan hasil pembelajaran yang dicapai peserta didik.

Kondisi tersebut juga ditemukan berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan Juli 2025 di SDN 11 Metro Pusat. Hasil asesmen formatif menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dari 69 peserta didik, hanya 42% yang mencapai KKTP, sedangkan 58% lainnya belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Selain itu, hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman peserta didik adalah belum optimalnya pemanfaatan media

pembelajaran. Darman (2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dapat berlangsung secara langsung maupun dengan bantuan media pembelajaran. Menurut Hasan dkk., (2021: 29) media pembelajaran merupakan 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. Riyana (2012: 8) menekankan bahwa media merupakan elemen penting dalam pembelajaran karena dapat mendukung terciptanya proses belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Salah satu media yang dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar adalah media komik. Media komik menyajikan kombinasi antara gambar dan teks naratif yang kontekstual sehingga membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret. Haqiqi dan Permadi (2022) menyatakan bahwa media komik merupakan media yang kreatif dan menarik karena menyampaikan materi melalui cerita bergambar yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Fatona dkk., (2025) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media komik. Selanjutnya penelitian Rahmadhini dkk., (2025) menemukan bahwa media komik digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh tingkat validasi tinggi serta meningkatkan rata-rata nilai peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang inovatif serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya terkait pengaruh penggunaan media komik terhadap

pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar, bagi pendidik sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif, bagi kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan peningkatan mutu pembelajaran, serta bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam penelitian sejenis.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Metode ini dipilih untuk menguji pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, 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

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SDN 11 Metro Pusat. Subjek penelitian berjumlah 46 peserta didik kelas IV, yang terdiri atas kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas didasarkan pada hasil asesmen formatif, di mana kelas dengan tingkat pemahaman lebih rendah ditetapkan sebagai kelas eksperimen untuk melihat efektivitas penerapan media komik.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa penggunaan media komik. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

Teknik pengumpulan data meliputi tes dan non-tes. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pengamalan nilai-nilai Pancasila, sedangkan teknik non-tes berupa observasi dan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian terkait aktivitas

pembelajaran dan kondisi sekolah. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dianalisis melalui uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya perhitungan peningkatan pemahaman (*N-Gain*), serta pengujian hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil analisis digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila peserta didik.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a. Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini dimulai dengan kegiatan observasi pada tanggal 8 Juli 2025. Penelitian dilaksanakan di SDN 11 Metro Pusat yang beralamat di Jalan Veteran No. 50, Kelurahan Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro, Provinsi Lampung

pada kelas IV semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan. Pada kelas kontrol (IV B), pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest*, dilanjutkan dengan tiga kali pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai Pancasila tanpa menggunakan media komik, dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Sementara itu, pada kelas eksperimen (IV C), pertemuan pertama diawali dengan *pretest*, dilanjutkan dengan tiga kali pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan media komik, dan diakhiri dengan pemberian *posttest*.

#### **b. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS versi 26, sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Sig	Simpulan
<i>Pretest</i> Kontrol	0,137	Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,234	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,222	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,262	Normal

Diperoleh nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen sebesar

0,222 dan kelas kontrol 0,137, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,262 dan kelas kontrol 0,234. Seluruh nilai signifikansi menunjukkan  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal.

#### **c. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26, sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas**

Data	Sig	Simpulan
<i>Pretest</i>	0,599	Homogen
<i>Posttest</i>	0,190	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada data *pretest*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,599, sedangkan pada data *posttest* sebesar 0,190. Seluruh nilai signifikansi menunjukkan  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

#### **d. Analisis Data pemahaman**

Data yang dianalisis berupa pemahaman peserta didik kelas IV pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila yang diukur melalui *pretest*

dan *posttest* masing-masing terdiri atas 20 soal pilihan ganda.

**Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
Interval	Frekuensi	Interval	Frekuensi
35-40	4	35-40	3
41-46	3	41-46	3
47-52	2	47-52	5
53-58	3	53-58	3
59-64	2	59-64	1
65-70	6	65-70	5
71-76	3	71-76	3
Jumlah	23	Jumlah	23

Pada *pretest* kelas kontrol frekuensi nilai tertinggi berada pada interval 65–70 dengan frekuensi 6, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 47–52 dan 59–64 dengan frekuensi 2. Sementara itu, pada *pretest* kelas eksperimen frekuensi nilai tertinggi berada pada interval 47–52 dan 65–70 dengan frekuensi 5, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval 59–64 dengan frekuensi 1.

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
Interval	Frekuensi	Interval	Frekuensi
55-60	1	65-70	3
61-66	4	71-76	4
67-72	2	77-82	4
73-78	6	83-88	4
79-84	5	89-94	2
85-90	5	95-100	6
55-60	1	65-70	3
Jumlah	23	Jumlah	23

Pada kelas kontrol, frekuensi tertinggi terdapat pada interval nilai 73-78, dengan frekuensi 6, sedangkan frekuensi terendah terdapat pada interval nilai 55-60 dengan frekuensi 1. Pada kelas eksperimen, frekuensi tertinggi berada pada interval nilai 95-100 dengan frekuensi 6, sedangkan frekuensi terendah berada pada interval 89-94 dengan frekuensi 2.

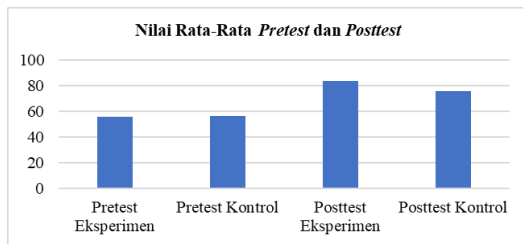
Tingkat pemahaman peserta didik diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai berikut.

**Tabel 5 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Nilai	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Tertinggi	75	100	75	90
Terendah	35	65	35	55
Jumlah	1275	1925	1290	1735
Mean	55,4	83,7	56,1	75,4

Rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 55,4 (*pretest*) menjadi 83,7 (*posttest*) dengan peningkatan 28,3. Sementara itu, rata-rata nilai kelas kontrol meningkat dari 56,1 (*pretest*) menjadi 75,4 (*posttest*) dengan peningkatan 19,3.

Data tersebut disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Grafik 1 Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Jika dilihat dari peningkatan nilai antara *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan.

Peningkatan pemahaman peserta didik juga dianalisis berdasarkan setiap indikator sesuai dengan acuan indikator pemahaman Bloom yaitu menerjemahkan (*translation*), menafsirkan (*interpretation*) dan memperkirakan (*ekstrapolation*). Analisis peningkatan pemahaman peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai berikut:

**Tabel 6 Data Persentase Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Peserta Didik**

Kelas Eksperimen (IV C)			
Indikator Pemahaman	<i>Pretest</i> (%)	<i>Posttest</i> (%)	Peningkatan (%)
Ke-1	62	89	27
Ke-2	46	79	33
Ke-3	62	86	24
Kelas Kontrol (IV B)			
Indikator Pemahaman	<i>Pretest</i> (%)	<i>Posttest</i> (%)	Peningkatan (%)
Ke-1	65	89	24
Ke-2	40	62	22
Ke-3	68	82	14

Berdasarkan tabel diatas, pada kelas eksperimen indikator menerjemahkan meningkat 27%, menafsirkan 33%, dan memperkirakan 24%. Pada kelas kontrol, indikator menerjemahkan meningkat 24%, menafsirkan 22%, dan memperkirakan 14%. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator menafsirkan di kelas eksperimen sebesar 33%, sehingga media komik dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN 11 Metro Pusat.

#### **e. Analisis Data Observasi Penggunaan Media Komik**

Observasi dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan media komik untuk mengamati keterlibatan dan efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Observasi dilaksanakan selama tiga pertemuan, dengan hasil rekapitulasi aktivitas peserta didik disajikan berikut.

**Tabel 7 Rekapitulasi Aktivitas Penggunaan Media Peserta Didik**

Tingkat Keberhasilan	Keterangan	Frekuensi	%
≥80	Aktif Sekali	15	65
60-79	Aktif	8	35
Jumlah		23	100

Berdasarkan tabel diatas sebanyak 15 peserta didik (65%)

tergolong sangat aktif dan 8 peserta didik (35%) tergolong aktif, menunjukkan bahwa penggunaan media komik meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik.

#### **f. Nilai *N-Gain* Pretest Posttest**

Uji *N-Gain* dilakukan untuk menilai sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik setelah menerima perlakuan dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan, sebagai berikut :

**Tabel 8 Hasil Perhitungan Uji *N-Gain***

Kelas	Eksperimen	Kontrol
Rata-Rata <i>Pretest</i>	55,4	56,1
Rata-Rata <i>Posttest</i>	83,7	75,4
Nilai <i>N-Gain</i>	0,66	0,43
Kategori	Sedang	Sedang

Berdasarkan uji *N-Gain*, kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 0,66, sedangkan kelas kontrol 0,43. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik lebih tinggi pada kelas yang menggunakan media komik.

#### **g. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 26, disajikan sebagai berikut :

**Tabel 9 Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana dan *R Square***

<b>Hasil Uji Regresi Linear Sederhana</b>	
F Hitung	Sig
32.840	0,000
<b>Hasil <i>R Square</i></b>	
Regresi (R)	<i>R Square</i>
0,781	0,610

Berdasarkan hasil uji, diperoleh  $F_{hitung} 32,840 > F_{tabel} 4,32$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga media komik berpengaruh terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya dapat diketahui nilai regresi (R) sebesar 0,781 dan *R Square* 0,610 menunjukkan bahwa media komik memberikan pengaruh sebesar 61%, sedangkan 39% dipengaruhi faktor lain.

## **2. Pembahasan Penelitian**

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi sehingga pembelajaran belum berlangsung secara optimal dan berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik, khususnya pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Permasalahan ini ditemukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat yang masih

mengalami kesulitan dalam membedakan aktivitas yang sesuai dengan pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media visual berbentuk komik. Kustandi dan Darmawan (2020: 142) menyatakan bahwa komik merupakan media yang menampilkan cerita dengan menggunakan gambar sebagai ilustrasi. Media komik dipilih karena menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik, mudah dipahami, dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Haqiqi dan Permadi (2022) juga mengungkapkan bahwa media komik mampu menyampaikan materi melalui gambar cerita yang relevan dengan pengalaman peserta didik. Selain itu, Amanda (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Oleh karena itu, media komik tepat digunakan pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan menggunakan media komik, sedangkan kelas kontrol menggunakan buku pembelajaran yang biasa digunakan pendidik. Selama proses pembelajaran, peserta didik kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih fokus, aktif bertanya, serta terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Media komik membantu peserta didik memahami, mengelompokkan, dan mengaitkan aktivitas pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan sila yang sesuai karena materi disajikan melalui ilustrasi dan alur cerita yang konkret.

Pengukuran pemahaman peserta didik dilakukan berdasarkan indikator pemahaman dalam Taksonomi Bloom ranah kognitif C2, yaitu menerjemahkan (*translation*), menafsirkan (*interpretation*), dan memperkirakan (*ekstrapolation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol pada setiap indikator pemahaman.

**a. Indikator Menerjemahkan  
(Translation)**

Pada indikator menerjemahkan (*translation*), peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Media komik membantu peserta didik mengubah konsep abstrak pengamalan nilai-nilai Pancasila menjadi bentuk yang lebih konkret melalui ilustrasi dan dialog sederhana. Hal ini sejalan dengan pendapat Indahyani dkk., (2025) menyatakan bahwa media komik mempermudah peserta didik dalam menerjemahkan materi sehingga meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan kemampuan menerjemahkan peserta didik.

kemampuan peserta didik menafsirkan perilaku yang mencerminkan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Media komik membantu peserta didik memahami keterkaitan antara cerita dan nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga peserta didik lebih aktif berdiskusi dan memberikan respon positif selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nafala (2022) menyatakan bahwa media komik membantu peserta didik menafsirkan dan mengingat isi materi melalui perpaduan unsur cerita dan visual yang menarik. Dengan demikian, media komik berperan penting dalam meningkatkan indikator menafsirkan (*interpretation*). Temuan ini menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan kemampuan menafsirkan peserta didik.

**b. Indikator menafsirkan  
(Interpretation)**

Indikator kedua, yaitu menafsirkan (*interpretation*), menjadi indikator dengan peningkatan tertinggi karena media komik memfasilitasi peserta didik menghubungkan cerita, ilustrasi, dan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Indikator ini berkaitan dengan

**c. Indikator Memperkirakan  
(Ekstrapolation)**

Indikator ketiga, yaitu memperkirakan (*ekstrapolation*), berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menentukan sikap atau tindakan berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator ini

meningkat lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Media komik menyajikan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga membantu peserta didik memperkirakan tindakan yang tepat berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Indahyani dkk., (2025) menyatakan bahwa visualisasi dan alur cerita dalam komik membantu peserta didik menarik kesimpulan dari situasi yang disajikan sehingga lebih memahami konsekuensi suatu tindakan. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan kemampuan memperkirakan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, peningkatan pemahaman peserta didik pada kelas eksperimen dipengaruhi oleh penggunaan media komik. Media komik mendorong peserta didik lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Indahyani dkk., (2025) menyatakan bahwa integrasi teks dan gambar dalam media komik mempermudah peserta didik mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan

dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian terdahulu. Wahyunisari (2023) menyatakan bahwa media komik digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik karena menyajikan ilustrasi yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, Musqiroh (2023) menyatakan bahwa buku komik Pancasila mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila secara signifikan. Kesesuaian temuan tersebut menunjukkan bahwa media komik merupakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas IV SD Negeri 11 Metro Pusat.

#### **D. 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.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang : Guepedia.
- Della, A. M., Utaminingsih, I., Ardana, I., dan Fitriyono, R. A. 2022 Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Gema Keadilan*, 9(2), 81-92.
- Fatona, F., Ihsan, I., & 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.
- Hanafiah, D., Martati, B., & 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.
- Haqiqi, N., & 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.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Indahyani, S., Ningsyih, S., & 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
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Loretha, A. F., Windiarti, R., Amin, Z. N., & 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.
- 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.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran

- untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*. 3(1), 114-130.
- Rahmadhini, F., Kasdriyanto, D. Y., & 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.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat : Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wahyunisari, T., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., & Caswita, C. (2023). Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 8135–8140.