



Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPS pada Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Kelas V SD

Nadia Nofarinda^{1*}, Murjainah², Mega Prasrihamni³

¹FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: nadianofarinda22@gmail.com

²FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: murjainah@gmail.com

³FKIP/Universitas PGRI Palembang

Email: megaprasrihamni@gmail.com

Abstract. *This research aims to produce valid, practical comic media material for the birth of Pancasila class V events, and to determine the potential effects of using comics developed by researchers. The method used in this research is a research and development method. The subjects in this study were class V students, totaling 17 people. Comic media developed using the rowntree model with three stages, namely planning, development, and evaluation. Data collection techniques in this study are questionnaires and learning outcomes tests. Data analysis in this study is the analysis of validity, practicality, and potential effects. The results showed that the comic media that had been developed was declared very valid based on the assessment of the validator consisting of 3 lecturers assessed from all aspects, namely construct, content, and language with the percentage obtained 96.4%. Comic media was declared practical based on student response questionnaires at the one to one and small group stages with a percentage gain of 90% and 94.3% and the developed comic media was declared effective or had a potential effect with a percentage gain of 82%.*

Keywords: *Comics; Media; Pancasila.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik materi peristiwa lahirnya Pancasila kelas V yang valid, praktis, dan untuk mengetahui efek potensial dari penggunaan komik yang dikembangkan peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (research and development). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 17 orang. Media komik yang dikembangkan menggunakan model rowntree dengan tiga tahap yaitu perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan tes hasil belajar. Analisis data pada penelitian ini adalah analisis kevalidan, kepraktisan, dan efek potensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang sudah dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian dari validator yang terdiri dari 3 dosen dinilai dari keseluruhan aspek yaitu konstruk, isi, dan bahasa dengan persentase yang diperoleh 96,4%. Media komik dinyatakan praktis berdasarkan angket respon peserta didik pada tahap one to one dan small group dengan perolehan persentase 90% dan 94,3% serta media komik yang dikembangkan dinyatakan efektif atau memiliki efek potensial dengan perolehan persentase 82.*

Kata Kunci: *Komik; Media; Pancasila.*

PENDAHULUAN

Bangsa yang berkualitas adalah bangsa yang memiliki kualitas bagus terhadap pendidikan. Pendidikan merupakan hal sangat erat kaitannya dan sangat penting bagi kelangsungan hidup setiap manusia. Hal tersebut terjadi karena pendidikan adalah hak dimiliki setiap manusia sebagai proses keberlangsungan hidupnya. Dunia pendidikan terus berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Dunia pendidikan dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang memiliki keterampilan dan berbudi pekerti. Pendidikan di sekolah adalah pendidikan formal yang ditempuh peserta didik agar dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS maka dibutuhkan media. Pemanfaatan media akan membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, melalui pemanfaatan media yang tepat maka tujuan pembelajaran yang diharapkan mudah tercapai. Sejalan dengan pendapat Sundayana (2016: 3) mengemukakan penggunaan media pembelajaran akan memberikan kontribusi positif pada saat proses pembelajaran karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat menghasilkan hasil belajar yang optimal terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi yang tengah dipelajari. Kedudukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan lingkungannya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pendidik sudah menggunakan media yang tersedia di sekolah seperti peta dan globe dalam pembelajaran IPS, namun pendidik belum memiliki media yang tepat pada materi peristiwa lahirnya Pancasila, hal ini dikarenakan kurang tersedianya pilihan media pada materi tersebut. Media yang digunakan pendidik hanya gambar yang tersedia dalam buku tematik siswa. Pemanfaatan gambar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran belum bisa membangkitkan minat dan perhatian peserta didik secara optimal karena peserta didik khususnya di SD sangat memerlukan media pembelajaran yang konkret atau nyata. Materi IPS disajikan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Lebih lanjut rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi Peristiwa Lahirnya Pancasila. Pembelajaran IPS pada materi peristiwa lahirnya pancasila selalu memiliki persepsi yang kurang baik bagi peserta didik terhadap pelajaran tersebut dan bahkan dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan. Kebosanan yang dialami peserta didik, menyebabkan peserta didik melakukan hal-hal yang dapat menghilangkan kebosanan tersebut, akan tetapi hal yang dilakukan peserta didik justru membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Banyak peserta didik berbicara atau mengobrol dengan temannya. Hal tersebut terjadi karena peristiwa tersebut terjadi dimasa lampau dan tidak dapat dirasakan langsung oleh peserta didik.

Dari permasalahan tersebut, perlunya solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu bentuk media visual yang menarik dan menyenangkan adalah komik. Membahas tentang komik maka sangat erat hubungannya dengan kartun. Komik sebagai buku yang berupa gambar kartun yang dikemas dengan mengungkapkan karakter dan memerankan cerita yang memiliki hubungan yang erat dengan gambar sehingga menjadi sebuah bentuk hiburan bagi pembaca (Sudjana dan Rivai, 2017: 64). Komik bisa digunakan oleh guru sebagai jembatan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena komik berisi cerita yang ringkas sehingga mudah ditangkap, dan mudah yang dapat menarik perhatian anak-anak maupun kalangan dewasa. Komik dapat dijadikan media dalam pembelajaran yang disajikan dalam ilustrasi kartun. Ilustrasi kartun tersebut memuat materi-materi yang akan diajarkan.

Muliani (2020) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kelayakan ahli media diperoleh persentase 82,67% dengan kriteria baik, penilaian ahli materi 90% dengan kriteria sangat baik, adapun penilaian kualitas materi diperoleh 90% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil uji coba lapangan kepada 30 peserta didik diperoleh persentase 88,71% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan komik sebagai media alternatif pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mencapai hasil belajar yang optimal.

Rosyida (2019) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan persentase terlaksananya pembelajaran diperoleh nilai 90,62%, persentase aktivitas peserta didik diperoleh, 87,5%, dan persentase kepraktisan diperoleh nilai 83,9%. Dari ketiga hasil tersebut diperoleh nilai dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil uji t-test diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $2,55 > 2,093$. Dengan demikian, hasil tersebut membuktikan dengan adanya media komik dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Puteri (2021) melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Komik Untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Narasi Teks Sejarah Siswa Kelas V SD Negeri 127 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik teks narasi sejarah untuk kemampuan membaca pemahaman layak digunakan. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor dari ahli dengan rata-rata 81,7% kategori layak, hasil respon peserta didik diperoleh persentase 95%, sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,42 dengan kategori peningkatan sedang menurut skala *N-Gain* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk komik sebagai suatu alternatif penyajian materi peristiwa lahirnya Pancasila agar dapat menarik minat belajar peserta didik dan dapat memberikan variasi mengajar baru kepada guru dalam mengajar. Selain itu, proses belajar juga lebih menarik dengan adanya visualisasi gambar yang mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita sehingga dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Media komik yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS. Produk komik ini akan diujicobakan di SD Negeri 22 Palembang, agar produk komik layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran baik dari segi materi maupun tampilan komik yang menarik bagi peserta didik

METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Hamzah (2020: 1) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Produk yang dikembangkan tidak hanya berupa benda keras (*hardware*), tetapi juga bisa perangkat lunak (*software*). Prosedur pengembangan adalah salah satu cara yang digunakan peneliti untuk menghasilkan dan mengembangkan data dalam penelitiannya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model *Rowntree*. Penelitian dilakukan pada SD Negeri 22 Palembang yang berlokasi di Jalan Puncak Sekuning Kel. Lorok Pakjo Kec. Ilir Barat 1 Palembang 30173 Provinsi Sumatera Selatan. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 4 Juni s/d selesai pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Objek dalam penelitian ini yaitu kualitas dari media komik dalam pembelajaran IPS pada materi lahirnya pancasila kelas V SD yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data adalah langkah atau cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Hamzah (2020: 105) pengumpulan data dilakukan agar dapat menjawab permasalahan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan untuk menentukan produk yang dihasilkan agar memenuhi kategori valid, praktis, dan efek potensial. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah angket (*kuesioner*) dan tes. Teknik analisis data adalah proses paling penting dalam penelitian. Sejalan dengan pendapat Hamzah (2020: 114) teknik analisis data salah satu bagian yang penting hal itu dikarenakan berdasarkan analisis data, peneliti dapat menerjemahkan data mentah yang kemudian menjadi hasil penelitian yang sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah. Dalam penelitian ini teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh pengembangan media komik yang berkualitas dengan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif

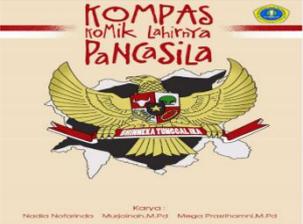
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari pengembangan merupakan produk berupa media komik materi peristiwa lahirnya Pancasila untuk kelas V sekolah dasar. Media komik telah dilakukan melalui beberapa tahap pengembangan menggunakan model *rowntree* dan mengacu pada tahap evaluasi *tessmer* yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi yang meliputi evaluasi diri (*self evaluation*), evaluasi ahli/pakar (*expert review*), evaluasi perorangan (*one to one*), kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Berikut uraian menggunakan model *Rowntree*.

Pada tahap perencanaan dilakukan tahapan analisis untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh objek penelitian adapun hasil analisisnya yaitu diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran khususnya IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila dengan menggunakan media komik ini, sebelumnya belum pernah dilakukan dalam proses pembelajaran dan juga sebagian peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pada tahap pengembangan peneliti membuat rancangan media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila dengan mencari berbagai sumber yang digunakan untuk merancang pembuatan *prototype*. Tahap pengembangan terdiri dari pengembangan topik dan penyusunan draf kemudian digunakan untuk membuat *prototype* pada materi peristiwa lahirnya Pancasila Adapun *prototype* telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. *Prototype* dari Media Komik.

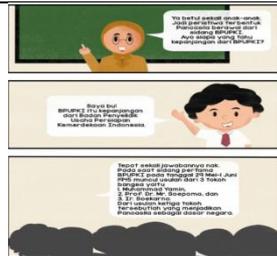
<i>Prototype</i>	
	
<p>Sampul depan (<i>cover</i>) berisikan judul komik, identitas dari penulis dan logo universitas.</p>	<p>Pada halaman kompetensi dasar dan kompetensi inti berisikan kompetensi harus dicapai peserta didik dan materi peristiwa lahirnya Pancasila.</p>
	
<p>Indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi peristiwa lahirnya Pancasila.</p>	<p>Petunjuk penggunaan komik sebagai panduan penggunaan komik yang ditujukan kepada pengguna yakni peserta didik.</p>



Pengenalan tokoh berisikan tokoh yang berperan sebagai aktor dalam cerita.



Tahap bertanya terdapat pada komik yang berisikan penjelasan secara umum tentang pengertian pancasila.



Pada halaman ini berisikan awal mula terbentuknya Pancasila pada sidang BPUPKI pertama.



Halaman ini berisikan tokoh-tokoh yang berperan dalam peristiwa lahirnya Pancasila.



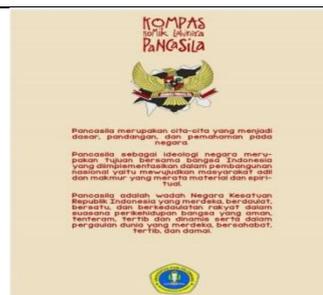
Halaman ini terdapat materi yang memuat terbentuknya anggota panitia 9.



Halaman ini berisikan terbentuknya PPKI sebagai ganti BPUPKI



Pada halaman ini berisikan disahkan UUD 1945 yang didalamnya terdapat isi Pancasila



Sampul belakang (cover) adalah bagian halaman akhir dalam komik yang berisikan rangkuman dari materi yang terdapat dalam komik dan logo universitas

(Sumber: Sumber Olah Data, 2022)

Peneliti juga merancang perangkat evaluasi yang berfungsi untuk menilai *prototype* yang sudah dikembangkan. Sebelum menggunakan perangkat evaluasi ini, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dengan dosen pembimbing agar mendapat saran serta arahan. Pada tahap evaluasi ini menggunakan tahap evaluasi *tessmer* yang terdiri dari *self evaluation*, *expert review*, *one to one*, *small group*, dan *field test*. Pada tahap *self evaluation* peneliti melakukan pemeriksaan sendiri mengenai media komik serta berkonsultasi dengan dosen pembimbing mengenai aspek konstruk, isi, dan bahasa yang digunakan dalam media komik. Hal ini dilakukan untuk menghindari dari kekurangan dan kekeliruan dalam media komik sebelum digunakan untuk penilaian oleh validator. (Sumber: Olah Data, 2022)

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dengan perolehan rata-rata penilaian dari ketiga validasi ahli yaitu 96,4% yang berarti media komik termasuk kriteria "sangat valid". Hasil validasi dari validator 1 Bapak Budi Utomo, S.Pd., M.Sc dengan perolehan hasil 96,4% kategori "sangat valid", selanjutnya validator 2 Bapak David Budi Irawan, M. Pd dengan perolehan hasil 94,1% kriteria "sangat valid", serta dari validator 3 dengan perolehan hasil 98,8% kriteria "sangat valid". Setelah dilakukan validasi dari ketiga validator, maka produk yang telah divalidasi disebut sebagai *prototype I* dan selanjutnya diujicobakan pada tahap *one to one*.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil angket pada tahap *one to one* dengan perolehan skor pada aspek tampilan dengan hasil sebesar 84%, aspek penyajian dengan hasil sebesar 92,6%, sedangkan aspek manfaat diperoleh hasil sebesar 90,6%. Dengan demikian dari ketiga aspek diperoleh jumlah keseluruhan aspek dengan hasil sebesar 90% dengan kriteria sangat praktis. Pada tahap ini peserta didik sangat aktif saat menggunakan bahan media komik sehingga dapat disimpulkan bahwa *prototype II* media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila dalam tahap ini tanpa adanya revisi dari peserta didik. Setelah melakukan uji coba *prototype II* pada tahap *one to one* selanjutnya akan dilakukan uji coba kelompok kecil (*small group*).

Berdasarkan data diperoleh nilai pada tahap *small group* dengan perolehan skor pada aspek tampilan diperoleh hasil sebesar 94%, aspek penyajian dengan hasil 94,3%, sedangkan aspek manfaat dengan hasil 94,6%. Dapat disimpulkan bahwa hasil angket respon peserta didik pada tahap *small group* hasil sebesar 94,3% dengan kriteria sangat praktis, pada tahap ini peneliti tidak melakukan revisi hal ini dikarenakan peserta didik memberikan saran dan komentar yang positif terhadap media komik sehingga dapat disimpulkan bahwa *prototype II* media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila memiliki kriteria sangat praktis tanpa adanya revisi dari peserta didik. Kemudian langkah selanjutnya hasil penilaian angket respon peserta didik dari tahap *one to one* dan *small group* menghasilkan *prototype III* yang akan diujicobakan pada tahap *field test* yang digunakan untuk mengetahui efek potensial dari penggunaan media komik.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan memperlihatkan bahwa peserta didik yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65 adalah 14 peserta didik dari 17 peserta didik di kelas V/A SD Negeri 22 Palembang. Peserta didik yang memperoleh nilai dengan kriteria sangat tinggi yakni 9 peserta didik, kriteria tinggi sebanyak 4 peserta didik, sedangkan perolehan kriteria cukup yakni 4 peserta didik. Hal ini disebabkan karena waktu yang diberikan dalam mengerjakan soal tes kurang sehingga menyebabkan peserta didik kurang teliti dalam mengerjakan soal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari ketuntasan belajar peserta didik di SD Negeri 22 Palembang adalah sebesar 82 dengan kriteria sangat tinggi.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media komik dalam pembelajaran IPS pada materi peristiwa lahirnya Pancasila yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Rowntree* dan mengacu pada tahap evaluasi *tessmer* yang meliputi tahapan perencanaan, pengembangan, dan evaluasi yang terdiri dari evaluasi diri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert review*), evaluasi perorangan (*one to one*), kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*).

Menurut Masturah, dkk. (2018: 214) bahwa pengembangan media perlu dilakukan terus menerus sesuai kebutuhan dan kemajuan peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memilih media pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sehingga media dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Piaget dikutip dalam Ariesta (2018: 24) bahwa salah satu pentingnya media dalam pembelajaran pada usia anak sekolah dasar usia 7 sampai 11 tahun karena peserta didik pada tahap ini mengalami kesulitan dengan pemikiran abstrak sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat membuat peserta didik memecahkan masalah berdasarkan situasi nyata yang mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria tersebut adalah media komik.

Berdasarkan hal tersebut media komik peristiwa lahirnya Pancasila dikembangkan dengan deretan panel, diperjelas oleh balon kata serta gambar yang sesuai dengan karakteristik serta berhubungan dengan materi peristiwa lahirnya Pancasila karena selama pembelajaran peserta didik kurang memahami peristiwa lahirnya Pancasila. hal tersebut terjadi karena peristiwa tersebut terjadi pada masa lampau dan tidak dirasakan langsung oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Iskandar (2019: 246) bahwa media komik dalam pembelajaran IPS dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, memberikan rangsangan rajin membaca karena materi divisualisasikan dengan kata-kata secara bersamaan antara gambar dan tulisan yang akhirnya pengalaman peserta didik menjadi lebih banyak. Selanjutnya Arsyad (2020:29) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi pelajaran secara efektif.

Pada tahap validasi ini terdiri dari 3 validasi ahli yang merupakan dosen dari Universitas PGRI Palembang. Berdasarkan hasil validasi ahli pada tahap *Expert Review* maka *prototype* direvisi sesuai dengan arahan dan masukan sehingga menghasilkan *prototype* 1. Setelah dilakukan penilaian dan perhitungan terhadap media komik dengan memperoleh nilai dari validator 1 rata-rata sebesar 96,4%, validator II dengan rata-rata 94,1%, dan validator III dengan rata-rata 98,8%. Dari perolehan persentase skor nilai yang diperoleh berada diantara 81%-100% sehingga disimpulkan bahwa media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila dikatakan sangat valid berdasarkan dari hasil perolehan nilai dari 3 validasi ahli.

Setelah melakukan validasi dengan 3 validasi ahli, selanjutnya media komik akan dilakukan tahap uji coba *one to one* yang melibatkan 5 peserta didik kelas V yang bertujuan untuk melihat kepraktisan *prototype* II melalui angket respon peserta didik. Dari kelima peserta didik pada tahap *one to one* diperoleh rata-rata penilaian sebesar 90%. Selanjutnya *prototype* II diujicobakan pada tahap *small group* yang melibatkan 10 peserta didik kelas V, peserta didik akan diminta untuk mengisi angket respon peserta didik, rata-rata perolehan skor pada tahap *small group* diperoleh 94,3%. Sesuai dengan pedoman yang dikategorikan kedalam 81%-100% dinyatakan sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila dikatakan sangat praktis berdasarkan dari angket respon peserta didik pada tahap *one to one* dan *small group*.

Suwarti, dkk. (2020) hasil penelitian pengembangan media komik berbasis kearifan, berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh nilai kevalidan sebesar 89%, ahli media 82%, dan ahli bahasa 84,44%. Pada tahap praktikalitas diperoleh bahwa media komik praktis digunakan. Hal tersebut berdasarkan angket respon guru dengan perolehan skor 92% dan respon peserta didik sebesar 93,75% dari hasil tersebut termasuk kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut berarti media komik berbasis kearifan lokal valid dan praktis digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Dari tes dapat diketahui ketuntasan KKM, peserta didik tuntas dalam tes tersebut terdiri dari 14 peserta didik dan 3 orang peserta didik tidak mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil tes soal telah dilaksanakan peneliti memperoleh nilai rata-rata *efek potensial* sebesar 82 dalam hal ini rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 65 sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik yang sudah dikembangkan peneliti memiliki kriteria sangat tinggi. Dapat diartikan media komik memiliki dampak potensial dengan kriteria

sangat tinggi. Hal itu sesuai dari tujuan peneliti yaitu media komik yang dikembangkan memiliki dampak efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

Produk media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut dapat diketahui setelah peneliti melakukan proses penelitian atau uji coba produk kepada peserta didik sekolah dasar kelas V/A SD sebagai subjek penelitian. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media komik yang sudah dikembangkan sebagai berikut. (1) Media komik dapat menarik dan memotivasi peserta didik karena tampilan media komik memiliki gambar dan warna sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik; (2) Media komik dapat merangsang peserta didik untuk terus belajar; (3) Media komik dapat memudahkan peserta didik untuk belajar materi peristiwa lahirnya Pancasila secara mandiri.

Selain memiliki kelebihan yang telah diuraikan diatas media komik juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan media komik dalam pengembangan yakni sebagai berikut: (1) Media komik hanya memuat satu pembelajaran sehingga hanya dapat digunakan dalam satu kali pertemuan (2) Penggunaan media komik harus dalam pantauan pendidik karena peserta didik cenderung menggunakan media komik dengan bermain-main serta kurang memperhatikan; (3) materi yang disampaikan. Media komik merupakan media cetak sehingga membutuhkan perawatan agar tidak cepat rusak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 22 Palembang kelas V dengan menggunakan media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Hasil pengembangan media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar dinyatakan valid berdasarkan hasil yang diperoleh melalui lembar validasi ahli diperoleh rata-rata dari validator sebesar 96,4% dengan kriteria sangat valid. Hasil pengembangan media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar dinyatakan praktis berdasarkan hasil diperoleh melalui angket respon peserta didik dengan perolehan nilai rata-rata persentase sebesar 90% pada tahap one to one dan 94,3% pada tahap small group. Hasil pengembangan media komik pada materi peristiwa lahirnya Pancasila untuk peserta didik kelas V di sekolah dasar dinyatakan efektif berdasarkan hasil diperoleh melalui tes hasil belajar yang bisa dilihat berdasarkan meningkatnya hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai rata-rata 82 dengan kriteria sangat tinggi, hal ini berarti pembelajaran menggunakan media komik ini memiliki efek potensial sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alfiriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Model Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 12-23.
- Andini, U. O., Satria, T. G., & Angga, B. (2022). Pengembangan Media Komik Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi Musi Rawas. *LP3MKIL*, 2 (2), 67-78.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3 (1), 22-33.

- Khudriyah. (2021). *Metodologi Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Malang: Madani.
- Kolo, O. R., & Muh, A. S. (2021). Pengembangan LKS Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD 1 Oesapa Kecil 1 Kota Kupang Tahun Ajaran 2020/2021. *Seminar Nasional Kependidikan* .
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1 (1), 39-49.
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Coding Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046-1059.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lailiyah, F., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 08 (01), 89-99.
- Lestari, W. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Andragogi pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Muhammadiyah Palembang. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (1), 171-177.
- Maryanto, Fransiska, Puspa, D., Kusumawati, H., & Subekti, A. (2017). *Peristiwa dalam Kehidupan: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Buku Guru SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Masturah, E. D., & Mahadewi, L. P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6 (2), 212-221.
- Mujahadah, I., Alman, & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda*, 3 (1), 8-15.
- Muliani, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD Negeri 148 Pekanbaru). *Edutech: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1 (1), 40-52.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11 (1), 47-63.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *JASISFO: Jurnal Sistem Informasi*, 2 (1), 114-126.

- Siswono, T. Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiastuti, A., Rahelly, Y., & Sayfdaningsih. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk-Bentuk Geometri Berbasis Cerita Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mazharul Iman Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7 (2), 176-189.
- Widiyanto, R. (2020). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yuliningsih, A., & Wicaksono, V. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKN dalam Bentuk Cerita Bergambar (Komik) Materi Hak Kewajiban dan Tanggung Jawab Kelas V. *JPGSD*, 9 (4).