

PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SIKAP YANG MENCERMINKAN SILA-SILA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

Oleh:

Ainnun Qaidhar Junioviona¹⁾, Nanik Setyowati²⁾, Muhammad Turhan Yani³⁾

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

¹ainnun.jlav@gmail.com,

²rr_nanik_setyowati@yahoo.com

³mturhanyani@unesa.ac.id ³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran dengan fokus materi mengenai sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) yang dikemukakan oleh Borg and Gall yang diuji cobakan pada 36 siswa Kelas III SDN Wedoro Lamongan. Desain uji coba yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* design. Data penelitian diperoleh dari lembar validasi komik oleh para ahli, keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik serta hasil belajar dan angket respon siswa. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan *n-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil validasi memperoleh hasil presentase ahli materi 87% serta 88% ahli media dengan rata-rata keseluruhan 87,5% dengan kategori valid. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh hasil yang sangat baik dengan nilai rata-rata 86%. Serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan hasil rata-rata pertemuan pertama 60 menjadi 88 pada pertemuan kedua dengan kategori tinggi berdasarkan hasil analisis *n-gain* sebesar 0,71. Respon siswa yang telah diberikan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berkategori sangat baik dengan presentase 87%. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran dalam materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Komik, Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang wajib didapatkan oleh anak-anak Indonesia. Pemerintah memberlakukan program 9 tahun wajib belajar. Namun Pemerintah telah mengupayakan untuk memberlakukan program 12 tahun wajib belajar. Menurut Achmad Munib 2004 (dalam Daryanto 2013:1) Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara nyata dan terstruktur, dilakukan oleh manusia yang telah diberikan suatu tanggung jawab guna dapat memengaruhi peserta didik sehingga diharapkan peserta didik dapat memiliki sifat dan kepribadian yang sesuai dengan cita-cita atau harapan pendidikan. Sehingga pendidikan merupakan suatu faktor yang penting dalam mengubah dan menciptakan generasi-generasi muda yang cemerlang yang mempunyai kepribadian dan kualitas yang baik.

Guna mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Terdapat dua komponen penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran di dalam kelas yakni guru dan siswa. Hal itu disebabkan karena guna menunjang kegiatan pembelajaran maka mutu atau kualitas guru juga harus diperhatikan. Yakni memperhatikan kemampuan guru dalam menguasai

materi pembelajaran, kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan baik serta kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengertian media yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (2015:2) adalah media pengajaran yang dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai siswa. Media pembelajaran ialah salah satu aspek yang dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pemilihan media yang tepat maka siswa juga dimudahkan dalam menerima informasi materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Namun dalam pemilihan media pembelajaran perlu adanya untuk memperhatikan beberapa aspek penting, yaitu karakteristik siswa, materi pembelajaran yang akan disampaikan, sarana dan prasarana yang tersedia di dalam kelas. Menurut Elizabeth B. Hurlock (2011) anak kisaran usia 2-10 tahun berada pada masa anak yang masih *immature* dengan karakteristik anak yang berusaha untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Pada masa ini anak juga merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari lingkungan. Penyesuaian

sosial yang dilakukan anak berdasarkan hasil pengamatan dan pergaulan anak.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Kaelan (2016:1) Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu pembelajaran yang berperan dalam mempersiapkan dan membentuk warga negara yang mampu bertanggung jawab cerdas dan berkeadaban. Pancasila merupakan suatu materi pembelajaran yang merupakan salah satu bagian mata pelajaran PKn. Pancasila mempunyai pokok bahasan yang cukup luas dalam proses pembelajaran. Salah satunya ialah sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila. Materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila bertujuan untuk mengetahui makna dari setiap sila-sila Pancasila. Materi PKn masih dikenal dan dianggap tidak menarik oleh siswa karena pada materi ini sebagian besar mengharuskan siswa untuk menghafal.

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan rasa ketertarikan siswa pada muatan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga inovasi dan kreativitas guru harus ditingkatkan guna menemukan dan menyusun media pembelajaran yang baik dan menarik untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas dimana materi dan karakteristik siswa telah disesuaikan. Oleh sebab itu, diharapkan dengan media yang menarik dan telah disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat menciptakan dan membentuk pembelajaran dengan suasana belajar yang mempunyai makna dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan meningkatnya hasil dan motivasi belajar siswa yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2013:6), media pembelajaran merupakan suatu alat yang mampu digunakan dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran sehingga perhatian, minat, perasaan dan pikiran siswa dapat terangsang dengan baik ketika proses pembelajaran guna mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan maka dilakukanlah penelitian dengan judul "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar"

Berdasarkan acuan judul yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah kelayakan komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila kelas III SDN Wedoro? (2) Bagaimanakah kepraktisan komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila kelas III SDN Wedoro? (3)

Bagaimanakah efektivitas komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila kelas III SDN Wedoro?

Guna mewujudkan pemecahan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan kelayakan komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila kelas III SDN Wedoro. (2) Mendeskripsikan kepraktisan komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila kelas III SDN Wedoro. (3) Mendeskripsikan efektivitas komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila kelas III SDN Wedoro.

2. METODE PENELITIAN

Pengertian media menurut Briggs dalam Asyhar (2012:7) adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan ke peserta didik agar terpacu dalam pembelajaran. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Briggs maka dapat diketahui yakni media pembelajaran merupakan sebuah perantara dan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik yang membuat peserta didik lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang penggunaannya menyesuaikan dengan karakteristik cara belajar peserta didik serta materi pembelajaran yang akan diajarkan, sehingga informasi dan pesan dapat tersampaikan dengan baik dan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain menyesuaikan dengan karakteristik dan materi pembelajaran, media pembelajaran hendaknya mempunyai daya tarik yang tinggi yang bersifat kreatif, mudah dimengerti sehingga mampu menarik minat peserta didik yang menjadikan tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Ducan & Smith (2009:3) mengatakan bahwa komik mengacu pada gambar secara berurutan dan disajikan suatu cerita dalam bentuk panel atau area yang berisi cerita yang akan disajikan yang memiliki alur yang jelas. Selanjutnya menurut McCloud (dalam Waluyanto 2005:51) komik didefinisikan sebagai gambar atau simbol yang bertujuan untuk menyampaikan informasi guna mendapatkan estetika tanggapan dan pembaca. Format/bentuk dari komik sendiri menampilkan pencampuran antara gambar dan kata-kata sehingga pembaca dituntut untuk memahami maksud dari komik secara visual maupun verbal. Bentuk dari komik merupakan representasi dari kata-kata serta gambar, pembaca memerlukan kemampuan untuk memahami bentuk komunikasi tersebut (Eisner. W, 1985:7-8).

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Riyanto (2012:120) menjelaskan penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis dan teliti dalam melakukan kontrol terhadap kondisi dimana peneliti memanipulasi suatu stimuli, *treatment* atau kondisi eksperimental kemudian mengobservasi pengaruhnya yang diakibatkan oleh perlakuan atau manipulasi tersebut.

Ditinjau dari aspek tujuan, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu mengembangkan atau juga dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Riyanto (2007:148) penelitian pengembangan dapat dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, bergantung dari tujuan penelitian dan variabel penelitian serta karakteristik jenis data penelitian. Prosedur penelitian pengembangan Borg & Gall (dalam Riyanto, 20017:148) yakni (1) potensi dan masalah; (2) perencanaan; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk terbatas; (7) revisi produk; (8) uji coba produk skala besar; (9) revisi produk; (10) produksi masal dan mendistribusikan produk.

Untuk mendapatkan data hasil uji coba pada saat penerapan komik sebagai media dalam proses pembelajaran terbatas menggunakan rancangan *one group pretest-post test design* dengan rancangan perhitungan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

O_1 : Pengamatan awal (*pretest*)

X : Perlakuan (Penerapan Komik sebagai Media)

O_2 : Pengamatan akhir (*post-test*)

Lokasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III dari SDN Wedoro di Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan yang pemilihannya dilakukan secara random dengan rincian sebagai berikut:

1. Kelas uji coba skala terbatas adalah mengambil sampel 10 siswa Kelas III.
2. Kelas uji coba skala luas adalah seluruh siswa kelas III SDN Wedoro Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan yang berjumlah 36 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik (1) observasi yang digunakan untuk mengamati dan mencatat aktivitas siswa serta gejala yang ditimbulkan selama pembelajaran menggunakan Komik sebagai media pembelajaran (2) Data mengenai ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan komik diperoleh dari penggunaan angket; (3) pemberian tes dalam penelitian ini meliputi soal mengenai materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila. Untuk memperoleh atau mengumpulkan data penelitian, maka peneliti menggunakan instrumen penelitian berikut, yaitu: (1) Lembar validasi; (2) Lembar observasi; (3) Lembar angket; (4) Lembar tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, skala

Likert digunakan untuk mengetahui penilaian dari ahli materi dan ahli media berupa penilaian secara kualitatif kemudian dirubah menjadi kedalam bentuk kuantitatif.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, kemudian data tersebut akan diolah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{\sum xj}$$

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

$\sum xi$ = Jumlah skor jawaban penilaian dari validator

$\sum xj$ = Jumlah skor jawaban tertinggi

Setelah data diolah selanjutnya untuk dapat menentukan tingkat kelayakan dari pengembangan sebuah produk yang dilakukan maka digunakan skala kualifikasi.

Untuk menentukan kepraktisan, rumus yang digunakan adalah dengan mengolah hasil penilaian dari respon guru dan siswa mengenai Pengembangan komik sebagai media, dan keterlaksanaan aktivitas guru saat menggunakan komik sebagai media pembelajaran yang diamati oleh dua observer, dengan rumus sebagai berikut:

Respon Siswa mengenai Komik sebagai Media:

$$N = \frac{\text{rata - rata skor respon siswa}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Aktivitas guru dalam menggunakan komik sebagai media:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = frekuensi kejadian yang muncul

f = banyaknya aktivitas yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Untuk menentukan keefektifan dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

- a. Kriteria nilai ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui n-gain score (Hake, 1999) dengan rumus sebagai berikut sebagai berikut:

$$g = \%Sf - \% (Si) \% Smaks - \% (Si)$$

Keterangan :

G = Skor n-gain

Sf = Skor Posttest

Si = Skor Pretest

Smaks = Skor Maksimal

presentase respon siswa secara keseluruhan

$$P = \frac{\sum xi}{\sum Max}$$

Keterangan :

P = Presentase Kelayakan

$\sum xi$ = Jumlah Skor Penilaian Seluruh Siswa

$\sum Max$ = Jumlah Skor Maksimal

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kevalidan Komik

Validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk mengukur a) kesesuaian kurikulum yang digunakan; b) kesesuaian isi; c) kesesuaian komik dengan evaluasi belajar. Validasi produk oleh ahli media mengukur beberapa aspek yang meliputi a) kesesuaian komik dengan kurikulum; b) kondisi fisik komik yang sesuai dengan karakteristik siswa; c) kualitas bahan yang digunakan; d) *emotion impact*; e) desain sampul; dan f) ilustrasi isi cerita.

Hasil rekapitulasi pada tabel menunjukkan hasil perolehan yakni 87.5%, sehingga materi dan ilustrasi dalam Komik Regu Sang Garuda yang telah diuji kelayakannya oleh para validator yakni ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

b. Kepraktisan Komik

Hasil keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari lembar observasi aktivitas guru yang telah diamati oleh dua observer, yakni peneliti dan teman sejawat.

Berdasarkan rekapitulasi presentase aktivitas guru yang disajikan dalam tabel dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh pada proses pembelajaran berlangsung memperoleh 3.45 dengan presentase 86% yang diinterpretasikan dalam kategori sangat baik. Berdasarkan data yang disajikan pada tabel dapat ditunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas pembelajaran dengan pemanfaatan Komik Regu Sang Garuda dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sikap yang mencerminkan Sila-sila Pancasila dapat terlaksana dengan efektif.

Dalam proses penilaian atau penskoran, lembar aktivitas peserta didik juga sama dengan cara penskoran dalam lembar aktivitas guru dengan pengamatan pada pertemuan I dan pertemuan II. Penilaian rekapitulasi dari observer terhadap aktivitas peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung dalam kedua pertemuan disajikan dalam tabel.

Berdasarkan Data menunjukkan rekapitulasi rata-rata lembar aktivitas peserta didik dengan memperoleh hasil keterlaksanaan yang dapat digolongkan dalam kategori baik dengan memperoleh peningkatan secara signifikan sehingga peserta didik sangat berperan dengan baik ketika proses pembelajaran dilakukan. Sehingga kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan rancangan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

c. Keefektifan Komik

Keefektifan pemanfaatan Komik Regu Sang Garuda sebagai media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh dari lembar tes berupa lembar evaluasi untuk peserta didik dan

lembar angket yang diberikan kepada siswa. Hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran dengan melihat peningkatan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Guna melihat peningkatan hasil belajar siswa, sebelumnya guru memberikan soal *pretest* kepada siswa sebelum memberikan perlakuan khusus berupa menggunakan komik ketika proses pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya guru memberikan perlakuan berupa pemanfaatan komik Regu Sang Garuda sebagai media pembelajaran dan dilanjutkan dengan memberikan lembar evaluasi soal *posttest*. Hasil rekapitulasi rata-rata nilai yang diperoleh siswa disajikan dalam tabel.

Berdasarkan tabel keefektifan komik menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest* mendapatkan hasil sebesar 60 dan tergolong dalam kategori Tidak Tuntas, namun pada saat melaksanakan *posttest* rata-rata yang diperoleh sebesar 88 dan tergolong dalam kategori Tuntas. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa pada saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yakni sebelum dan sesudah penggunaan Komik Regu Sang Garuda sebagai media pembelajaran terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa. Peningkatan hasil belajar siswa tergolong dalam kategori tinggi yakni 0.71 yang diperoleh dari nilai skor rata-rata *n-gain*. Dengan presentase akhir dari nilai yang diperoleh yakni 88%, maka dapat dikatakan siswa sangat mampu dalam menyelesaikan lembar evaluasi dengan baik.

Berdasarkan data juga menunjukkan bahwa presentase yang diperoleh dari pemanfaatan Komik Sang Garuda dalam proses pembelajaran memperoleh presentase sebesar 87% sehingga dapat diinterpretasikan bahwa respon siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan kategori Sangat Baik.

d. Proses Pengembangan Komik

Pada tahapan awal yakni potensi dan masalah peneliti melakukan observasi secara langsung ke sekolah guna menemukan permasalahan yang akan diatasi. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, materi, siswa serta media guna menemukan cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan. Pada tahapan perencanaan peneliti juga merencanakan pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

Pengumpulan data yang akan digunakan untuk mengukur kevalidan atau kelayakan menggunakan penilaian hasil validasi dari validator ahli materi dan validator ahli media. Kepraktisan Komik sebagai media pembelajaran dapat diukur dengan lembar penilaian keterlaksanaan kegiatan pembelajaran berupa lembar penilaian aktivitas guru dan lembar penilaian aktivitas siswa. Untuk mengukur keefektifan Komik sebagai media pembelajaran, peneliti menggunakan hasil belajar

siswa berupa lembar evaluasi dair *pretest* dan *posttest*, serta rlembar angket respon siswa mengenai komik yang dikembangkan.

Kedua validator memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas komik yang dikembangkan dengan memberikan saran untuk memperluas materi yang ada serta saran dalam memperhatikan detail karakter ilustrasi dalam komik. Setelah komik divalidasikan dan serta memeroleh saran untuk perbaikan selanjutnya melakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan validator.

Setelah Pengembangan Komik Regu Sang Garuda telah direvisi dan dinyatakan valid atau layak untuk digunakan maka langkah selanjutnya yakni melakukan uji coba skala terbatas pada 10 siswa kelas III di SDN Wedoro. Setelah tahap uji coba skala kecil, revisi dilakukan berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh guru dan siswa pada angket yang telah diberikan. Selanjutnya setelah proses revisi dilakukan maka Komik Regu Sang Garuda siap untuk diujicobakan dalam skala yang lebih luas. Uji coba skala luas dilakukan pada 36 siswa kelas III SDN Wedoro. Observer melakukan pengamatan selama kegiatan pembelajarn sedang berlangsung. Pertemuan pertama siswa diminta mengerjakan soal *pretest* guna mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Pada pertemuan selanjutnya kegiatan pembelajaran yang digunakan menggunakan komik yang dikembangkan dan selanjutnya memberikan angket untuk memperoleh tanggapan mengenai komik dari siswa dan guru. Berdasarkan hasil evaluasi selanjutnya dilakukan kegiatan perbaikan dan penyempurnaan untuk memperbaiki kesalahan yang ada yang dilanjutkan dengan mempersiapkan produk Komik Regu Sang Garuda dengan hasil akhir yang lebih baik.

e. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan yang diperoleh dari mengembangkan komik sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini berdasarkan pada hasil analisis data yang telah dilakukan dan dengan pengamatan kegiatan pembelajaran secara langsung, maka berikut adalah hasil-hasil yang diperoleh dari pengembangan komik sebagai media pembelajaran:

1. Penggunaan Komik Regu Sang Garuda dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi sikap yang mencerinkan sila-sila Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar dinyatakan valid oleh 2 validator, yakni validator ahli materi dan validator ahli media. Nilai validitas atau kelayakan yang diberikan oleh validator ahli materi mencapai presentase sebesar 87% dengan kategori layak. Selanjutnya nilai validitas atau kelayakan yang diberikan oleh validator ahli media memeroleh hasil sebesar 88%. Sehingga hasil rekapitulasi dari 2 validator memperoleh

presentase 87.5% dan tergolong dalam kategori Layak.

2. Penggunaan Komik Regu Sang Garuda dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi sikap yang mencerinkan sila-sila Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar dinyatakan praktis

Penggunaan Komik Regu Sang Garuda dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi sikap yang mencerinkan sila-sila Pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar

1. Ketuntasan hasil belajar siswa pada pertemuan ke II seluruh siswa dapat mencapai dan melebihi KKM yang telah ditentukan yakni ≥ 65 dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 88 dengan analisis *n-gain* yang tergolong tinggi yakni 0.71.
2. Peserta didik merespon dengan baik dan positif bahwa komik yang dikembangkan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat membantu siswa dalam memahami materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi belajar sisiwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan hasil validasi memperoleh presentase ahli materi 87% serta 88% ahli media dengan rata-rata keseluruhan 87,5% tergolong dalam kategori valid. Keterlaksanaan pembelajaran yang sangat baik dengan nilai rata-rata 86%. Serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan kategori tinggi berdasarkan hasil analisis *n-gain* sebesar 0,71. Respon siswa yang telah diberikan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berkategori sangat baik dengan presentase 87%. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran dalam materi sikap yang mencerminkan sila-sila Pancasila layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya guna mengkasji lebih dalam dan memngembangkan komik dengan materi yang lain untuk membuat bahan ajar baru guna memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Borg, Walter R & Gall, D. 1983. *Educational Research: An Introduction 14th Education*. New York. Longman

- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Jogjakarta: Gava Media
- Duncan, R & Smith, M. J. (2009). *The Power of Comic: History, from and culture*. New York, London: Continuum
- Eisner, W. (1985). *Comic and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press
- Hake. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Tersedia Online: <http://www.physicsindiana.edu/sdi/Analyzing-Change-Gain.Pdf>
- Hurlock, Elizabeth B. (1987). *Perkembangan Anak*. diterj. Oleh Meitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. diterj. oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Kaelan. (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Paradigma
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riyanto, Yatim. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Surabaya: Unesa University Press
- Slameto, D. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N & Rivai, Ahmad. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo