

**Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar**

**Bakhrul Imy Nugraha**

Mahasiswa S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[Bakhrul.17010644196@mhs.unesa.ac.id](mailto:Bakhrul.17010644196@mhs.unesa.ac.id)

**Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd.**  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Pendidikan dapat mempengaruhi maju tidaknya suatu bangsa. Pendidikan yang baik pada suatu negara dapat mencetak anak bangsa yang berkualitas. Dalam pendidikan formal di sekolah pasti melibatkan adanya timbal balik antara guru dan peserta didik. Ketiks mengajar guru memiliki metode tersendiri saat menyampaikan materi kepada peserta didiknya. Pada beberapa sekolah ada guru yang menyampaikan materi dengan cara berceramah. Jika terlalu sering menggunakan metode ceramah maka peserta didik bisa saja merasa bosan. Maka dari itu peneliti membuat suatu penelitian pengembangan berupa media komik berjudul KOMPAS (Komik Pengamalan Pancasila) untuk memberi suasana baru dalam pembelajaran. Penelitian dilakukan di SDN Sidorejo pada mata pelajaran PKn di kelas rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kualitas media KOMPAS pada materi pengamalan sila pancasila (2) mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media KOMPAS yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan menghasilkan produk sebuah media pembelajaran komik. Metode dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ADDIE cukup efektif untuk mengatasi masalah yang ada pada saat kegiatan pembelajaran. Tahapan yang digunakan pada pengembangan ADDIE sangat sederhana dibanding dengan model lain. Adapun sifatnya yang simpel dan terstruktur maka model ini mudah di aplikasikan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus yang kemudian hasil presentase yang diperoleh akan di sesuaikan dengan tabel skala likert dan akan diketahui tingkat kelayakan dari materi sebagai isi dari komik dan kelayakan media komik itu sendiri. Kemudian peneliti juga membagikan angket pada peserta didik dengan tujuan mengetahui respon dalam penggunaan media KOMPAS. Hasil dari penelitian ini adalah (1) kualitas media KOMPAS pada materi pengamalan sila pancasila dinyatakan valid atau layak sebagaimana hasil dari perhitungan ahli pembelajaran mendapat presentase 85,8%, ahli materi yang mendapat presentase sebesar 86,1% dan hasil presentase ahli media mendapat nilai 82,2%. (2) respon peserta didik terhadap media KOMPAS pada materi pengamalan sila pancasila mendapatkan nilai presentase sebesar 95% yang artinya semua aspek yang terdapat pada hasil uji lapangan, media KOMPAS mendapatkan nilai dengan presentase yang baik.

**Kata kunci :** Pendidikan, Pembelajaran, Pancasila, KOMPAS

**Abstract**

Education can affect the progress of a nation. Good education in a country can produce quality children of the nation. In formal education in schools, it must involve interaction between teachers and students. In teaching, teachers have their own methods to convey material to their students. In some schools there are teachers who deliver material using the lecture method. If you use the lecture method too often, students may feel bored. Therefore, the researcher made a development research in the form of comic media entitled KOMPAS (Pancasila Practice Comics) to provide a new atmosphere in learning. The research was conducted at SDN Sidorejo on Civics subjects in the lower grades. The purpose of this research is (1) to determine the quality of KOMPAS media in the practice of Pancasila precepts (2) to find out the response of students to the KOMPAS media used in learning. This study uses a research development that will produce a product is comic learning media. The research method adapts the ADDIE development model because the ADDIE development model is quite effective in overcoming the problems that exist during learning activities. The stages used in the development of ADDIE are very simple compared to other models. As for its simple and structured nature, this design model is easy to apply. The data analysis technique in this study uses the formula, then the percentage results obtained will be adjusted to the Likert scale table and will be known to the level of feasibility of the material as the content of comics and the feasibility of comic media itself. Then the researcher also gave a questionnaire to the students to know how the response to the use of KOMPAS media. The results of this study are (1) the quality of the KOMPAS media in the practice of the Pancasila precepts is declared valid or feasible as the results of the calculation of learning experts get a 85,5%, from material experts who get a percentage of 86.1% and the results of the percentage of media experts get a value of 82.2%. (2) Response of students to the KOMPAS media on the material for practicing the Pancasila precepts got a percentage value of 95%, which means that all aspects contained in the field test results, KOMPAS media got a good percentage score.

**Keywords :** Education, Learning, KOMPAS.

## PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan merupakan kebiasaan sekelompok manusia, orang, ataupun siswa yang dilakukan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya menggunakan metode pelatihan, pengajaran, ataupun penelitian (Ayuningtyas, 2017). Oleh karena itu pentingnya pendidikan untuk meningkatkan kualitas sebuah Negara, maju tidaknya suatu Negara dapat dipengaruhi dengan pendidikan yang ada pada Negara itu sendiri, oleh sebab itu memberikan pembelajaran yang berkualitas dapat mempengaruhi output yang baik bagi peserta didik. Selain itu peserta didik dapat mengembangkan potensi dan *skill* yang dimiliki masing-masing dari mereka melalui suatu pendidikan.

Menurut (Yusuf, 2018) untuk melihat keberhasilan atau kegagalan suatu pendidikan dalam sebuah Negara dapat diperhatikan dari kemajuan bangsanya. Pendidikan yang diperoleh anak yang di didik dengan baik oleh guru dapat mencetak suatu prestasi dan menjadi suatu kebanggaan untuk bangsa. Kualitas guru dalam mengajar juga perlu diperhatikan karena kualitas guru merupakan salah satu yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, selalu memperhatikan perkembangan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dalam strategi pemberian materi juga pemberian fasilitas yang dalam proses pembelajaran oleh siswa.

Menurut (Hamalik, 2010) belajar bukan merupakan dari suatu tujuan, akan tetapi merupakan sebuah proses untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu belajar akan dianggap sulit karena tidak ada proses yang mudah, semakin berat proses akan semakin bagus pula tujuan atau *goals* yang akan dicapai.

Pengembangan yang dilakukan oleh pengajar terhadap peserta didik memiliki cara yang berbeda-beda, yang mana setiap pengajar memiliki metode sendiri untuk mendukung perkembangan peserta didiknya dan juga dalam menyampaikan suatu materi. Pengembangan dalam pendidikan merupakan suatu hal yang penting seperti yang ditulis oleh (Kurniawati, 2017) pengembangan ialah suatu usaha guna meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral berdasarkan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan yang diberikan.

Menurut (Suwarno, 2017) Kegiatan belajar mengajar memiliki 2 unsur penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Dua unsur tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Pemilihan sebuah metode pembelajaran akan mempengaruhi jenis media yang digunakan. Ada aspek yang wajib untuk di perhatikan guna memahami kedua unsur tersebut.

Menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan untuk merangsang perhatian, pikiran, kemampuan atau perasaan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Fungsi utama media dalam proses pembelajaran menurut Kustiawan (2016) adalah media sebagai pemberi pesan berupa materi dari sumber pesan yang disebut guru, ke penerima pesan yaitu siswa untuk mrencapai tujuan pembelajaran. Jika pengajar kurang sesuai dalam memilih media pembelajaran maka hasil yang di dapat tidak sesuai harapan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Metode indera ganda dalam belajar yaitu menggunakan alat dengar dan pandang. Berdasarkan konsep diatas merupakan sebuah kondisi yang menguntungkan, dimana peserta didik akan banyak belajar dibandingkan ketika penyajian materi hanya dengan indera pandang atau hanya dengan indera dengar, atau metode ceramah (Sari, 2020). Beberapa ahli memiliki pandangan yang searah mengenai konsep indera ganda seperti (Levie & Levie, 1975) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang tampak jelas dari pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar. Sekitar 90% hasil belajar seseorang menggunakan indera pandang, dan hanya sekitar kurang lebih 5% untuk indera dengar, dan 5% lagi indera yang lain.

Ada berbagai cara untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik, meskipun demikian banyak pengajar yang tidak menghiraukan metode dan media yang mereka terapkan dalam pengajaran. Banyak dijumpai pengajar disekolah yang mengaplikasikan model ceramah saat menyampaikan materinya kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran sulit dipahami oleh peserta didik. Belajar dengan memperhatikan bacaan dan gambar yang di sajikan pada buku atau media membuat peserta didik mudah paham dan mengingat isi atau informasi yang disampaikan pada materi, karena otak akan lebih cepat menangkap hal yang terlihat mata dibandingkan mendengar penjabaran materi dari guru tanpa media bantuan praktik atau gambaran yang disajikan.

Observasi awal kelas rendah pada SDN Sidorejo Krian. Peneliti memilih mata pelajaran PKn sebagai materi yang digunakan dalam penelitian karena, pelajaran PKn membutuhkan adanya contoh atau bukti visual untuk memudahkan peserta didik ketika memahami materi. Karakteristik pembelajaran PKn merupakan proses pengembangan belajar mengajar untuk memperoleh pemahaman tentang kewajiban sebagai warga Negara yang taat pada hukum serta ikut berperan dalam masyarakat. Sedangkan pancasila adalah sebuah landasan

## Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS”

Negara Republik Indonesia yang memiliki 5 butir sila yang mencakup semua aspek yang mendasari kehidupan berbangsa yang baik dan benar.

Media yang digunakan ketika proses pembelajaran materi PKn menggunakan komik sebagai media masih jarang digunakan. Menurut Daryanto (2010: 27) mengatakan komik sebagai suatu alat atau bentuk spaparan cerita yang didalamnya terdapat gambar yang menarik. Didalamnya terdapat cerita-cerita menarik yang sederhana dan mudah ditangkap dan dinikmati isinya, sehingga komik saat ini dapat digemari oleh anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Ada beberapa jenis komik yang biasa digunakan, menurut Soedarso (2015:496-506) komik dapat masuk kedalam beberapa jenis, antara lain:

- a. Komik strip, yaitu rangkaian gambar yang singkat yang terdiri dari empat sampai enam panel
- b. Buku komik, yaitu komik yang dimuat ke sebuah buku
- c. Novel grafis, yaitu komik yang memiliki halaman cukup banyak dan memiliki alur cerita fiksi

Berdasarkan jenis komik diatas, media KOMPAS ini termasuk komik strip yang di dalamnya terdapat empat sampai enam panel yang bertujuan agar peserta didik mudah memahami isi pada materi dengan singkat, padat, dan jelas.

Ketika proses pembelajaran pengajar atau guru menggunakan buku paket dan untuk tugas pengajar hanya terpacu pada LKPD, sehingga banyak peserta didik kurang tertarik untuk memperhatikan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan ssat daring, seperti sibuk bermain dengan teman yang lain. Banyak hal yang bisa mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan saat memahami tentang pengamalan sila-sila pancasila yang dijelaskan oleh pengajar dengan metode ceramah namun belum bisa secara langsung pengamalan tersebut.

Menurut Daryanto (2010: 27) mengemukakan bahwasannya komik adalah sebuah bentuk sajian cerita yang berseri tentang gambar-gambar yang menarik. Terdapat cerita-cerita yang sederhana, dipahami isinya, dan mudah ditangkap didalam sebuah komik, sehingga wujud komik sangat disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dengan media komik, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi tentang pengamalan sila-sila pada pancasila karena pada komik tersebut telah digambarkan tentang bagaimana pengamalan pada masing-masing sila pancasila. Selain itu peserta didik tidak akan bosan karena pada kelas rendah dimana peserta didik masih sangat suka mempelajari suatu hal dengan melihat gambar sebuah komik yang akan dipakai untuk menjadi media dalam proses pembelajaran, dimana nantinya akan membantu

peserta didik dalam memahami pelajaran tentang pengamalan sila-sila pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila “KOMPAS” Untuk Siswa Sekolah Dasar**”.

### METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru atau sebagai penyempurna produk yang sudah ada sebelumnya serta terdapat beberapa penjelasan guna mendeskripsikan hasil penelitian.

Kegiatan penelitian dilakukan di SDN Sidorejo. Subjek penelitiannya ialah siswa sekolah dasar, yang di fokuskan pada siswa kelas rendah. Menggunakan metode penelitian pengembangan yang menghasilkan produk sebuah media pembelajaran komik. Metode penelitian mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan seperti gambar di bawah ini :

1. *Analyze* (analisis) pada tahap ini peneliti memulai dengan observasi pada proses pembelajaran dikelas rendah.
2. *Design* (desain) tahap ini dilakukan untuk mempermudah peneliti saat membuat komik sebagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran PKn materi pengamalan sila pancasila.
3. *Development* (pengembangan) tahap ini meliputi tahap *recreating* comic, digitalisasi dan validasi komik.
4. *Implementation* (implementasi) pada bagian ini peneliti melakukan percobaan pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PKn menggunakan komik sebagai media pembelajaran.
5. *Evaluate* (evaluasi) pada tahapan terakhir ini peneliti menilai kualitas media dari proses pembelajaran saat sebelum media digunakan sampai setelah media digunakan.

Penggunaan model penelitian ADDIE karena model pengembangan ADDIE cukup efektif untuk mengatasi masalah yang ada pada saat kegiatan pembelajaran. Semua tahapan pada pengembangan ADDIE terbilang simple dan tidak rumit dibanding dengan metode model penelitian yang lainnya. Adapun bentuk metodenya yang sederhana dan tersrtuktur sehingga model ADDIE ini mudah di aplikasikan.

Sebelum tahap uji coba produk dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap bimbingan kepada dosen

pembimbing, kemudiann melakukan validasi ahli yang meliputi dari ahli pembelajaran atau guru kelas digunakan untuk mengumpulkan pendapat apakah materi pada media KOMPAS sudah sesuai atau belum. Kemudian validasi ahli materi dan validasi media juga diperlukan untuk mengukur kelayakan media yang akan dikembangkan.

Deskriptif kuantitatif adalah jenis data yang dipakai dalam penelitian tersebut. Dala pengumpulan data instrument yang digunakan antara lain angket validasi ahli yang meliputi instrumen ahli media, instrumen ahli materi, instrumen ahli pembelajaran, dan angket uji coba lapangan.

Dibawah ini merupakan kisi-kisi yang digunakan dalam angket validasi ahli :

| No.    | Aspek       | Indikator                         | No Butir |
|--------|-------------|-----------------------------------|----------|
| 1.     | Visual      | Kesesuaian ukuran                 | 3        |
|        |             | Kesesuaian penataan gambar        | 3        |
|        |             | Kemenarikan Gambar                | 3        |
|        |             | Kesederhanaan komik sebagai media | 3        |
| 2.     | Keterpaduan | Ketepatan aspek visual            | 4        |
|        |             | Kesesuaian gambar                 | 2        |
|        |             | Kejelasan pada alur komik         | 1        |
| Jumlah |             |                                   | 19       |

**Tabel 1 Instrumen Ahli Media**

| No.    | Aspek      | Indikator                                      | No Butir |
|--------|------------|--|----------|
| 1.     | Materi     | Kejelasan pada Materi                          | 3        |
|        |            | keselarasan komik dengan Kujuan pembelajaran   | 2        |
|        |            | Kesesuaiann dangan Materi                      | 3        |
|        |            | Kemenaraiakan komik sebagai media pembelajaran | 2        |
| 2.     | Kebahasaan | Kekomunikatif-an bahasa                        | 1        |
|        |            | Kesesuaian penggunaan istilah                  | 1        |
|        |            | Ketepatan bahasa                               | 1        |
|        |            | Kesederhanaan bahasa                           | 3        |
| Jumlah |            |  | 17       |

**Tabel 2 Instrumen Ahli Materi**

| No.    | Aspek       | Indikator                            | No. butir |
|--------|-------------|--------------------------------------|-----------|
| 1.     | Materi      | Kejelasan materi yang digunakan      | 3         |
|        |             | Ksesuaian dangan materi pelajaran    | 2         |
|        |             | Ksesuaian dengam tujuan pembelajaran | 3         |
|        |             | Kemenarikan komik sebagai media      | 2         |
|        |             | kekomunikatifan bahasa               | 1         |
| 2.     | Bahasa      | Ketepatan penggunaan istilah         | 2         |
|        |             | kesesuaian pemakaian bahasa          | 2         |
|        |             | Penggunaan bahasa yang sederhana     | 3         |
| 3.     | Visual      | Kesesuaian ukuran                    | 3         |
|        |             | Ketepatan penataan gambar            | 3         |
|        |             | Kemenarikan gambar                   | 3         |
|        |             | Kesederhanaan media pembelajaran     | 3         |
| 4.     | Keterpaduan | Keterpaduan aspek visual             | 4         |
|        |             | Kejelasan alur cerita                | 2         |
|        |             | Kesesuaian gambar                    | 1         |
| Jumlah |             |                                      | 37        |

**Tabel 3 Instrumen Ahli Pembelajaran**

Dari tabel diatas data kemudian di analisis menggunakan rumus dan Setelah data dipresentase, hasil analisis akan disesuaikan dengan skala lingkert seperti kriteria pada tabel dibawah ini :

| Presentase (%) | Tingkat Kelayakan |
|----------------|-------------------|
| 80-100         | Valid             |
| 60-79          | Cukup Valid       |
| 40-59          | Kurang Valid      |
| 0-39           | Tidak Valid       |

**Tabel 4 Skala Lingkert**

Media kompas dikatakan valid apabila memenuhi kriteria nilai atau skor 80-100% dari semua unsur yang ada pada angket penilaian validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan dari media “KOMPAS” dalam kegiatan pembelajaran PKn akan diukur menggunakan tes hasil belajar dari peserta didik. Peneliti memberikan angket pada peserta didik guna mengetahui respon minat peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan komik pada materi pengamalan sila pancasila pada pelajaran PKn. Setelah data didapatkan peneliti menghitung presentase dari jawaban peserta didik menggunakan rumus dibawah ini :

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

Kemudian hasil perhitungan akan di cocokkan dengan skala lingkert seperti yang tertera pada tabel 1.

**HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan tahapan pengembangan media “KOMPAS” materi pengamalan sila pancasila pada mata pelajaran PKn kelas II di SDN Sidorejo yang dikembangkan dengan model ADDIE, berikut penjelasan hasil dari penelitian yang telah di lakukan.

**1. Tahap Analisis**

Tahap ini meliputi tahap analisis kondisi Pembelajaran pengamalan sila pancasila, analisis penggunaan media pembelajaran pengamalan sila pancasila, serta evaluasi.

Karakteristik pembelajaran PKn merupakan proses pengembangan belajar mengajar untuk memperoleh pemahaman tentang kewajiban sebagai warga Negara yang taat pada hukum serta ikut berperan dalam masyarakat.

Hasil wawancara dengan Pak Fajar Adi S., S.Pd. selaku guru kelas II di SDN Sidorejo mengatakan bahwa karakteristik siswa tergolong aktif, hanya ada beberapa siswa yang pasif. Mereka kurang menyukai dan mudah bosan ketika pembelajaran hanya disajikan dengan cara konvensional seperti ceramah. Berdasarkan wawancara non formal dengan siswa kelas II, mereka lebih bersemangat ketika pembelajaran secara visual yang memiliki gambar-gambar dan warna yang menarik.

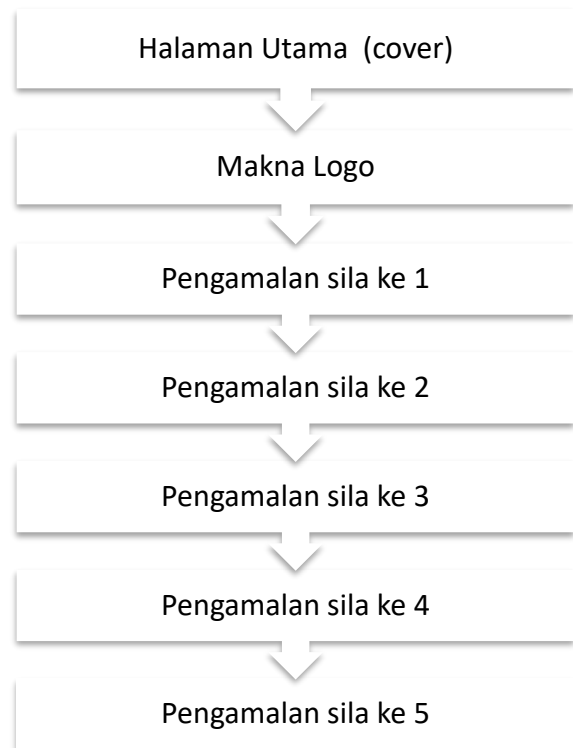
Media merupakan hal penting untuk menunjang tercapainya kegiatan belajar mengajar yang baik, agar materi mudah dipelajari dan diterima oleh siswa. Dalam wawancara dengan Pak Fajar Adi S., S.Pd, beliau hanya sesekali menggunakan media pembelajaran, ketika melihat siswa bosan atau kurang memperhatikan, beliau hanya memberikan ice breaking guna mengembalikan semangat anak-anak dalam belajar.

Setelah dilakukan analisis pada beberapa hal diatas, selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dari tahap analisis untuk mencari solusi guna membantu siswa dalam pembelajaran agar tidak mudah bosan serta mempertimbangan pengembangan media yang akan

dibuat. Karena materi yang akan digunakan adalah pengamalan sila pancasila yang membutuhkan gambar nyata dan penjelasan yang menarik agar mudah dimengerti oleh siswa, peneliti mengembangkan suatu media yang bernama “KOMPAS” yaitu komik pengamalan pancasila.

**2. Tahap Desain**

Dalam tahap desain peneliti melakukan desain pada materi dan media yang dibuat untuk pembelajaran. Penyajian materi pada media KOMPAS, dengan melihat pada kompetensi dasar dan indikator yang dimiliki oleh guru kelas, kemudian peneliti merancang cerita sesuai dengan isi materi. Pada tahap desain media peneliti melakukan pemilihan karakter tokoh yang sesuai dengan usia peserta didik seperti tokoh dalam komik yang juga anak-anak, latar belakang yang digunakan pada komik juga menceritakan tentang lingkungan di sekolah. Kemudian penlitli membuat alur cerita sesuai dengan materi pengamalan sila pancasila. Berikut flowchart isi komik yang akan di kembangkan



**Gambar 1 Flowchart**

**3. Tahap Pengembangan**

Pengumpulan hasil dari tahap analisis dan tahap desain yang telah dibuat akan dilakukan pada tahap ini.

Proses pengembangan ini meliputi :

*a. Recreating comic*

Tahap *recreating comic* diawali dengan membuat komik kedalam digital menggunakan aplikasi cam scanner pada android, dimana komik yang sudah di buat dengan manual menggunakan kertas akan di

scan menggunakan kamera gadget yang akhirnya akan menjadikan komik tersebut menjadi file. Semua tahapan yang berkaitan dengan pemberian warna, pemberian teks, pemberian latar belakang gambar, dan sebagainya yang dilakukan pada tahap ini.

**b. Digitalisasi**

Setelah selesai pada pembuatan komik langkah selanjutnya ialah tahap pengaplikasian komik meju digitalisasi dengan basis android. Pada tahapan ini komik akan dirangkai secara urut dengan berbagai isi yang sesuai bagiannya.

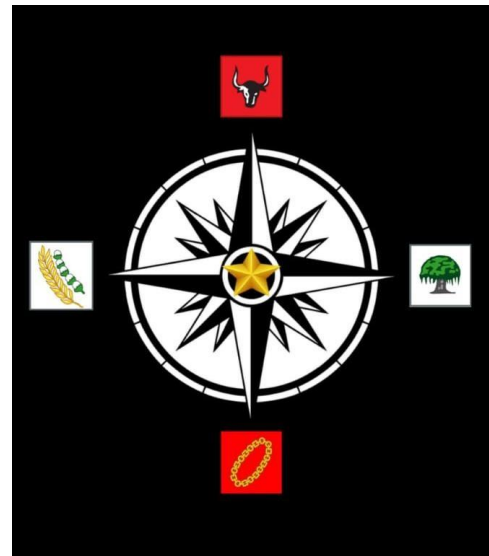
**c. Validasi**

Setelah proses penyusunan komik selesai, tahapan selanjutnya yaitu tahap validasi, yang terdiri atas tahap validasi ahli materi serta validasi ahli media guna memberikan sebuah penilaian atau masukan berupa kritik serta saran dalam pengembangan media komik tersebut. Validasi materi dilakukan oleh Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. Validasi mengacu pada instrumen validasi materi yang disusun oleh peneliti. Hasil validasi materi yang diperoleh dari perhitungan hasil validasi materi dengan menggunakan rumus ialah 86,1 %. Dengan melihat pada tabel skala likert, bahwa materi yang tersaji dalam komik KOMPAS mendapat tingkat kelayakan valid, yang artinya komik dapat digunakan dalam pembelajaran.

Validasi pada media dilakukan oleh bapak Drs. Suprayitno, M.Si selaku dosen seni di Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Validasi mengacu pada instrumen validasi media yang disusun oleh peneliti. Hasil validasi ahli media yang diperoleh dari rumus yang digunakan adalah 82,2%. Dapat disimpulkan bahwa media KOMPAS tergolong valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Validasi juga dilakukan pada ahli pembelajarn oleh bapak Fajar Adi S., S.Pd. selaku guru kelas II SDN Sidorejo. Hasil perhitungan yang diperoleh dari validasi ahlipembelajaran adalah 85,8%. Dapat disimpulkan bahwa aspek yang terdapat pada instrumen validasi pembelajaran rata-rata telah memenuhi dan media KOMPAS tergolong valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah validasi dilakukan oleh dosen ahli, peneliti mendapatkan saran dan masukan untuk memperbaiki media KOMPAS ini. Berikut ini tampilan komik setelah melalui proses validasi :



**Gambar 2 Logo KOMPAS**

Logo KOMPAS diatas digunakan sebagai cover untuk komik. Kompas adalah sebuah komik yang berisi tentang pengamalan sila pancasila yang terkandung dalam isi ceritanya. Media komik pancasila (KOMPAS) digunakan untuk media pembelajaran PKn khususnya pada materi pemahaman tentang pengamalan pada sila pancasila pada kelas rendah sekolah dasar. Kata “kompas” sendiri merupakan sebuah alat navigasi yang digunakan untuk menentukan sebuah arah yang terdapat petunjuk untuk membantu dalam sebuah bidang navigasi, adapun singkatan dari kompas sendiri adalah komik pancasila, sebagaimana yang diharapkan pada media ini adalah pancasilah sebagai penunjuk arah dan sebagai pedoman hidup untuk menuntun kita agar tidak menyimpang dari jalur yang berupa norma-norma dan juga adat istiadat supaya menjadi warga negara yang baik dan benar.

Komik yang bernama kompas ini merupakan komik yang dikemas untuk belajar dan memahami yang dikembangkan dengan meddia visual didalamnya. Dengan menggunakan gambar yang dapat menambah ketertarikan siswa dalam belajar sertadapat dengan mudah meningkatkan daya ingat siswa kelas rendah pada pengamalan sila-sila pada Pancasila. Dengan penggunaan media “KOMPAS” diharapkan agar siswa lebih tertarik dan santai saat memahami konsep pengamalan pancasila sebagai landasan Negara serta pedoman hidup warga Negara dan tidak mudah melupakan materi yang terkandung pada komik tersebut disekolah maupun dirumah.



Gambar 3 Pengenalan Tokoh



Gambar 4 Salah satu tampilan isi komik

4. Tahap Implementasi

Dalam tahap ini, peneliti melakukan percobaan produk pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik pada mata pelajaran PKn yang sudah di desain sesuai dengan identifikasi awal di SDN Sidorejo Krian. Tujuan pada tahap ini adalah untuk mengetahui ketertarikan minat siswa pada

pembelajaran PKn pada materi pengamalan sila pancasila dengan menggunakan media komik. Selama proses percobaan, peneliti meminta bantuan wali kelas untuk mengarahkan peserta didik untuk membuka media KOMPAS yang telah diberikan, kemudian siswa diminta untuk membaca dan memahami isi materi selama 1 jam pelajaran.

Setelah siswa selesai membaca dan memahami isi media KOMPAS, peneliti memberikan kuisisioner kepada siswa yang berisi tentang aspek minat siswa terhadap media KOMPAS yang baru saja mereka pelajari. Dalam kuisisioner yang dibagikan kepada siswa berisi berbagai aspek. Kuisisioner terdiri dari 10 pertanyaan dan terdiri dari 2 pilihan jawaban yaitu setuju dan tidak setuju. Setelah diperoleh hasil kuisisioner kemudian hasil jawaban siswa di jumlah, selanjutnya nilai dimasukkan dalam diagram. Berikut hasil dari diagram kuisisioner siswa :

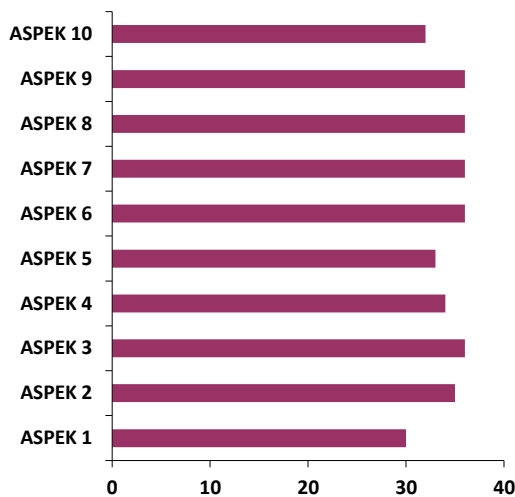


Diagram 4.1 presentase hasil kuisisioner

Berdasarkan diagram diatas, telah didapatkan data kuantitatif. Dari data tersebut dapat diketahui hasil presentase dari keseluruhan aspek penilaian adalah:

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai seluruh aspek}}{\sum \text{Jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{344}{360} \times 100\%$$

$$PSP = 95\%$$

Berdasarkan nilai diatas dapat dikatakan bahwa dari seluruh aspek hasil uji di lapangan, media KOMPAS mendapatkan nilai dengan presentase 95%. Dapat disimpulkan bahwa materi pengamalan pancasila pada

mata pelajaran PKn dapat dikatakan layak untuk dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media belajar berupa komik dengan proses pembuatannya menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan. Media komik berjudul KOMPAS ini telah di setujui oleh validator dan telah di uji kesesuaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran dan mendapatkan hasil valid atau layak digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan perubahan yang signifikan. Kelayakan media komik KOMPAS ini tidak hanya di nilai oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran, akan tetapi peneliti juga meminta pendapat siswa melalui kuisioner yang telah diberikan kepada siswa. Seperti yang telah di jabarkan pada hasil penelitian, presentase hasil kuisioner dari siswa mendapat hasil 95% yang berarti siswa menyukai penggunaan komik dalam pembelajaran dan komik ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran

Penelitian yang berjudul “Komik Pancasila diperuntuk Generasi Pancasila (Implementasi nilai Pancasila melalui komik pada anak usia dini)” oleh Yusril Dkk tahun 2013. Penelitian ini merupakan studi empiris dan penelitian pustaka, disajikan secara deskriptif pada sebuah komik sebagai alat untuk mengenalkan kepada anak tentang sebuah nilai-nilai yang terkandung pada pancasila. pengambilan data menggunakan teknik studi pustaka dengan mengambil data-data dari berbagai sumber yang ada serta dengan mengamati langsung situasi dan kondisi yang terjadi dimasyarakat terkait kajian yang dibahas. Dapat disimpulkan dari hasil analisis salah satu alternatif yang dapat digunakan media komik sebagai media untuk menggambarkan nilai-nilai pancasila kepada warga Negara Indonesia dan pada anak usia dini khususnya yang nantinya dengan media ini anak akan tau dan terbiasa sehingga dapat menerapkan nilai-nilai pancasila secara terbiasa dalam kegiatannya sehari-hari.

Penelitian yang berjudul “pengembangan komik digital pada mata pelajaran PKn pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara untuk siswa kelas 7 SMP Negeri II Taman Sidoarjo “ penelitian milik Alfia Febriana Hikmatunnisa tahun 2020. Model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluate) adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Subjek penelitian yang digunakan ialah peserta didik kelas 7 SMP Negeri II Taman Sidoarjo pada mata pelajaran PPKn. Hasil analisis sebesar 100% diperoleh dari validasi ahli materi dan sebesar 100% presentase yang diperoleh dari ahli media. Dari hasil yang diperoleh maka dapat simpulkan bahwa penggunaan media komik digital layak dipakai sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian milik Ais Rosyida (2019) yang berjudul Pengembangan Media Komik Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengembangkan dan melakukan tes kelayakan pada media komik. Perbedaan dengan penelitian ini ialah model penelitian yang di gunakan Ais adalah model penelitian pengembangan (R&D) Borg and Gall dan mata pelajaran yang dipilih ialah IPS.

Penelitian penggunaan media komik pada pembelajaran juga di lakukan oleh Jufri Ahmat (2013) dengan judul yang dipakai adalah ” Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Pada Kelas 5 SD. Metode PTK atau Penelitian Tindakan Kelas menjadi metode yang dipakai dengan tujuan penelitian yaitu memperbaiki pembelajaran membuat kesimpulan cerita dengan media komik. Kesamaan pada penelitian ini hanyalah terletak pada penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Selebihnya penelitian ini memiliki tujuan, metode dan hasil penelitian yang berbeda dengan penelitian media KOMPAS ini.

Penelitian relevan juga terdapat pada penelitian milik Pramesti dkk (2020) yang berjudul Media Pembelajaran Abad XXI : Komik Digital Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran IPS dan penggunaan media komik digital sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik sampel random. Siswa kelas 5 Sekolah Dasar Muhammadiyah I Magelang yang berjumlah 30 akan menjadi subjek penelitian tersebut. Adapun instrumen yang dipakai pada penelitian ini ialah lembar wawancara dan kuisioner. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa, dibutuhkannya pengembangan media komik digital, terutama sebagai alat penunjang pembelajaran pada materi ilmu pengetahuan sosial yang materinya bersifat abstrak, khususnya pada muatan sejarah Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat. Media komik tersebut rencananya akan dikembangkan dan dicetak, namun terdapat scan barcode yang nantinya akan mempermudah untuk terhubung dengan gadget.

Penelitian serupa juga terdapat pada penelitian milik Hida Arifah (2020) yang berjudul Pengembangan Media Komik Interaktif Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Pada Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar. Penelitian milik Hida mengemukakan bahwasanya penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan dan mengukur kepraktisan komik sebagai media interaktif dan peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi perpindahan kalori pada peserta didik kelas V pada sekolah dasar. Peneliti menggunakan model metode ADDIE ( *Analyze, Design, Development, Implementation,*



*Evaluation*) sebagai metode untuk penelitian pengembangan yang akan di gunakan. Namun pandemi covid-19 mengakibatkan penelitian dilakukan dengan skala kecil. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memakai instrumen validasi media, bahasa, materi, dan instrumen anket respon bebrapa siswa terhadap media yang dipakai untuk alat bantu dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat bahwa ada kesamaan dengan penelitian ini yaitu dari jenis model pengembangan dan media yang dikembangkan, serta hasil penelitian yang juga menunjukkan komik valid dan praktis.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa komik yang akan dijadikan untuk sebuah media pembelajaran yang diberi nama KOMPAS (Komik Pengamalan Pancasila). Media komik ini digunakan dalam pembelajaran PKn pada materi pengamalan sila pancasila di SDN Sidorejo Krian Sidoarjo. Penelitian dengan menggunakan konsep pengembangan ADDIE ini telah di validasi oleh beberapa ahli dan mendapatkan presentase penilaian 86,1% dari ahli materi, presentase penilaian sebesar 82,2% dari ahli media, dan 85,8% dari ahli pembelajaran yang artinya dalam skala likert, nilai presentase diatas termasuk kategori 80-100% dan dapat dikatakan valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti juga memberikan kuisisioner kepada peserta didik kelas rendah untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai media KOMPAS. Dari jawaban kuisisioner siswa peneliti mendapatkan presentase nilai sebesar 95% yang berarti bahwa peserta didik menyukai media KOMPAS yang digunakan guru dalam pembelajaran

### Saran

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan dapat menyumbangkan ide atau saran pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi motivasi untuk memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat dioperasikan pada platform seperti *Android* dan *IOS*. Kekurangan dalam pengembangan media KOMPAS dapat dijadikan tolak ukur dalam mengembangkan media serupa yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmat, Jufri. 2013. *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD Vol 01 No 02.

Arifah, Hida. 2020. *Pengembangan Media Komik Interaktif Dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 8 No. 5.

Ayuningtyas, D. N. (2017, July 25). *penerapan metode think pair and share untuk meningkatkan hasil belajar fiqih peserta didik kelas V MI Sanan Pakel Tulungagung*. Retrieved from IAIN Tulungagung Institutional Repository: <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5518/>

Daryanto (2010) *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Febiana, Alfia. 2020. *Pengembangan Komik Digital Pada Mata Pelajaran Pkn Pada Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo*. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/>

Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kurniawati, E. (2017, November 22). *Pengembangan modul pembelajaran matematika SMP berbantuan al-qur'an pada pokok bahasan himpunan*. Retrieved from Repository UIN Raden Intan Lampung: <http://repository.radenintan.ac.id/2393/>

Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.

Levie, W. Howard dan Levie, Diane. 1975. *Pictorial Memory Processes*. AVCR Vol. 23 No. 1 Spring 1975. pp. 81-97

Rosyida, Ais. 2019. *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama Vol.11 No, 1.

Sari, n. p. (2020, January 23). *Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 1 Metro*. Retrieved from repositoty IAIN Lampung: <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1439/>

Suwarno. (2017, December 31). *Media Pembelajaran*. Retrieved from Faculty of Humanities BINA Nusantara University: <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/media-pembelajaran/>

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 103-114.

Vidya, Pramesti dkk. 2020. *Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar E-ISSN 2549-5801.

Yusril dkk. 2013. *Komik Pancasila untuk Generasi Pancasila (Implementasi nilai Pancasila melalui media komik pada anak usia dini)*. Retrieved from Repository <https://ojs.unm.ac.id/>

Yusuf, M. (2018). *pengantar ilmu pendidikan*. Palopo:  
Kampus IAIN Palopo.