

PENGEMBANGAN MEDIA POSTER KOMIK MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Audry Agnesia Aldama

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (audryagnesia.19241@mhs.unesa.ac.id)

Hendrik Pandu Paksi

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (hendrikpaksi@unesa.ac.id)

Abstrak

Dalam proses pembelajaran, Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami. Selain itu, siswa SDN Lakarsantri III/474 sering kali merasa bosan dikarenakan hanya terpaku pada penjelasan guru dan teks di buku sehingga menyebabkan kurangnya responsif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor penyebab pembelajaran kurang efektif adalah kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media poster komik yang efektif dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yaitu analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya yang berjumlah 14 siswa. Hasil uji validasi materi memperoleh hasil 89,23% dan uji validasi media memperoleh hasil 90,90%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media poster komik efektif dipakai sebagai alternatif media pembelajaran siswa berdasarkan hasil analisis N-Gain yang menunjukkan perolehan nilai 0,81 dengan kategori tinggi dalam pencapaian hasil belajar siswa. Media poster komik sangat praktis digunakan untuk media pembelajaran materi hak dan kewajiban di sekolah dari hasil angket respon siswa yang memperoleh hasil 94,57% dan hasil wawancara guru yang menyimpulkan bahwa media poster komik sangat cocok diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah.

Kata Kunci : media, poster komik, materi hak dan kewajiban.

Abstract

In the learning process, Pancasila Education is one of the subjects that is difficult to understand. Additionally, students at SDN Lakarsantri III/474 often feel bored because they are solely focused on the teacher's explanations and textbook content, leading to a lack of student responsiveness in learning activities. One of the factors contributing to ineffective learning is the lack of innovation from teachers in the teaching process. Based on these identified issues, the purpose of this research is to develop an effective comic poster medium for teaching Pancasila in elementary schools. This research employs the R&D (Research and Development) methodology using the ADDIE development model, which consists of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The sample used in this study consists of 14 fourth-grade students from SDN Lakarsantri III/474 in Surabaya. The results of material validation testing achieved a score of 89.23%, while media validation testing achieved a score of 90.90%. The findings indicate that the comic poster medium is effective as an alternative teaching medium, based on the N-Gain analysis, which showed a score of 0.81 in the high category for student learning outcomes. The comic poster medium is also highly practical for teaching the topic of rights and obligations in schools, as evidenced by a student response questionnaire result of 94.57% and teacher interviews concluding that the comic poster medium is highly suitable for use in teaching Pancasila Education on the topic of rights and obligations in schools.

Keywords: media, comic poster, rights and obligations material

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar aktivitas hidup manusia yang menjadi salah satu dari sekian cara untuk memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan jati diri seseorang untuk berevolusi menjadi individu yang lebih baik dan bermartabat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem

Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan berarti memberdayakan siswa guna antusias belajar untuk mengembangkan potensi kekuatan agama, spiritual, pengendalian diri, individualitas, intelek, budi pekerti, dan segala kemampuan yang dibutuhkan. Selain itu melalui suatu pendidikan, siswa dapat meningkatkan potensi dan skill yang dimiliki masing-masing dari mereka serta membentuk karakter agar menjadi seorang individu yang

berkepribadian. Oleh karena itu, pendidikan adalah hal yang sangat mempengaruhi kualitas dan kemajuan sebuah negara sehingga dengan memberikan pembelajaran yang berkualitas dapat mempengaruhi output yang baik bagi siswa.

Erna Tutantri (2017) mengungkapkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan khususnya pada sekolah dasar dapat membantu siswa belajar dengan baik dan membentuk generasi penerus bangsa yang berkepribadian sehingga diharapkan dapat membangun masyarakat berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar, dan norma-norma yang dapat diterapkan dalam kehidupan bangsawan dan bernegara. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keahlian siswa dalam beberapa hal, antara lain: (1) berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan masyarakat, nasional, dan pemerintahan; (2) berpikir logis, perseptif, dan inovatif dalam menyikapi persoalan kewarganegaraan; (3) berinteraksi dengan dunia secara langsung maupun tidak langsung melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus dilaksanakan dengan mengaitkan siswa secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai; dan (4) mengembangkan diri secara positif dan demokratis agar bisa hidup harmonis dengan masyarakat Indonesia dan bangsa lain. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan nilai moral, dan budi pekerti sesuai dengan kebudayaan di Indonesia yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat, bangsa, dan negara. Hal tersebut juga selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang difokuskan pada pengembangan kemampuan warga negara untuk memahami serta melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang berpengetahuan.

Rianawati et al., (2022) juga menyatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan bagi generasi penerus suatu negara dan bertujuan guna peserta didik dapat mengembangkan pemikiran yang matang, menyadari hak dan kewajiban dalam hidup, menjadi warga negara yang baik, serta memahami sebuah aturan. Hal tersebut dapat dipelajari melalui salah satu materi pembelajaran yang ada di PPKn yaitu hak dan kewajiban. Secara umum hak merupakan suatu hal yang wajib dimiliki setiap manusia sejak dalam kandungan sebagai warga negara. Sedangkan kewajiban, yaitu segala sesuatu yang dianggap perlu oleh setiap individu dalam menjalankan perannya sebagai warga negara guna memperoleh hak-hak yang berkaitan dengan pemenuhan kewajiban tersebut. Hak dan kewajiban harus bisa diselaraskan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika keseimbangan antara hak

dan kewajiban terganggu, timbulah konflik dalam kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa.

Hubungan guru dengan siswa menjadi suatu keharusan dalam proses pembelajaran, karena tanpa siswa guru bukanlah seorang pendidik dan begitupun sebaliknya. Oleh karena itu proses pembelajaran tidak dapat terjadi tanpa adanya hubungan antara guru dan siswa. Selain itu guru dan siswa mempunyai hak dan kewajiban yang saling melengkapi dengan kata lain, hak siswa adalah kewajiban guru, dan kewajiban guru adalah hak siswa. Guru dan siswa tidak hanya menetapkan haknya saja, namun kewajiban yang dilakukan harus terlaksana sebagaimana mestinya, maka hak guru dan siswa akan didapat dengan sendirinya. Contoh hak yang harus diperoleh siswa yaitu mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami mata Pelajaran PPKn dengan mudah. Selaras dengan hal tersebut Fauziah & Ninawati (2022) juga menyebutkan bahwa pelajaran PPKn masih sering dirasa sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi siswa, sehingga siswa kehilangan minat untuk belajar, keingintahuan terhadap mata pelajaran PPKn akan menurun saat membaca isi buku yang panjang dan rumit. Oleh sebab itu, hal tersebut menjadi kewajiban seorang guru untuk memenuhi hak yang sudah seharusnya didapatkan siswa dengan merancang pembelajaran sekreatif mungkin untuk menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pembelajaran umum diterapkan dalam proses pembelajaran, sebab media pembelajaran dapat mempermudah guru saat menyampaikan materi agar diterima oleh siswa dengan mudah (Rianawati et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut Adam & Syastra (2015) juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan model pembelajaran yang memungkinkan guru lebih mudah memberikan materi kepada siswa dalam bentuk materi atau proses sehingga membantu siswa memperoleh tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Siswa dapat jelas memahami materi yang disampaikan guru menggunakan media pembelajaran. Martin dan Armanto (2022) juga mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dan simulasi mampu menunjang siswa yang sulit memahami materi, sehingga siswa dapat memiliki gambaran yang lebih nyata tentang materi yang dipelajari. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran karena dapat melakukan berbagai aktivitas dengan fitur-fitur media. Sehingga disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan menumbuhkan rasa ketertarikan belajar siswa.

Fauziah & Ninawati (2022) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang biasa dapat menjadikan siswa merasa tidak tertarik dan menurunkan minat belajar, terutama siswa kelas rendah sebab cenderung kurang berasumsi

absurd, dan banyak memerlukan bahan media untuk merekam pelajaran yang diberikan oleh guru. Maka dari itu, pentingnya bagi seorang guru sekolah dasar untuk mendalami cara penggunaan media agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru (Baharun, 2016). Keahlian guru dalam menggunakan dan mengembangkan media sangat penting dalam menciptakan kondisi yang bersemangat dan memuaskan. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara Harfiah berarti perantara. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang diperlukan untuk menyalurkan moral dan dapat menumbuhkan gagasan, pandangan, dan motivasi belajar sehingga menyeimbangkan proses belajar mengajar (Syaparuddin & Elihami, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya variasi dalam media pembelajaran, yaitu dapat dikemas dalam format komik. Menurut Wiwin, dkk (2018:91) komik merupakan sumber belajar yang membantu siswa dalam proses belajarnya baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, media komik ini juga memiliki daya tarik untuk lebih diminati siswa, hal ini disebabkan rangkaian teks dapat dikembangkan dengan sketsa dalam komik. Gambar dapat mempermudah siswa mencerna dan mengingat penjelasan yang panjang, rinci, dan kompleks terhadap teks yang dibaca atau topik yang dipelajarinya. Siswa juga dapat menggunakan gambar-gambar yang ada untuk membayangkan dan memahami terlebih dahulu inti dari topik pelajaran.

Keunggulan komik yakni terdapat pada penyampaian alur cerita. Cerita rentan menjadi alat untuk menyampaikan pesan di masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya populasi yang menjadikan dongeng ataupun cerita sejarah untuk menyampaikan nilai-nilai dan hukum adat yang berlaku di masyarakat. Cerita menarik dan memiliki alur yang jelas sehingga dapat menciptakan struktur mitologis yang dapat mengubah pola pikir seorang anak. Oleh karena itu, materi pembelajaran dikemas dalam sebuah alur cerita yang jelas sehingga materi tersebut tetap melekat dalam ingatan siswa dalam jangka waktu yang lama. Komik tidak hanya mempunyai peluang untuk memotivasi siswa dalam belajar melalui penyajian yang menarik, namun juga berpotensi meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik mempunyai potensi yang besar sebagai media pembelajaran. Penggabungan gambar dan teks mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Sebab dengan adanya media komik materi hak dan kewajiban untuk siswa sekolah dasar diharapkan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Melalui bimbingan guru, komik menjadi jembatan untuk meningkatkan minat membaca siswa sesuai pola pikirnya,

sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan hasil data observasi yang peneliti lakukan di SDN Lakarsantri III/474 Surabaya, menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami, yang menyebabkan kurangnya responsif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta cenderung melakukan kegiatan lain diluar pembelajaran dikarenakan hanya terpaku pada penjelasan guru dan teks di buku. Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih responsif, efektif, dan senang saat proses pembelajaran sehingga materi mudah diingat dan tidak mudah bosan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan metodologi yang berjudul "Pengembangan Media Poster Komik Materi Hak dan Kewajiban untuk Siswa Sekolah Dasar". Media poster Komik akan diimplementasikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV BAB 2 "Konstitusi dan Norma di Masyarakat" topik "Hak dan Kewajiban di Sekolah". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan produk yang akan dihasilkan serta mengetahui kelayakan pengembangan media poster komik materi hak dan kewajiban untuk siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan. Sejalan dengan pendapat Sugiono (2015) yang menyebutkan bahwa penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan sebuah produk tertentu, kemudian di uji keefektifannya. Pada penelitian ini, produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk poster komik yang ditujukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar agar dapat mempermudah siswa memahami materi hak dan kewajiban.

Berikut tahapan yang dilakukan pada model penelitian ADDIE, pada tahapan pertama ialah tahapan analisis yang akan dilakukan pencarian potensi dan permasalahan (Lestari & Paksi, 2020). Tahapan tersebut melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi. Tahapan tersebut diperoleh melalui observasi dan wawancara. Kegiatan observasi di sekolah dan wawancara kepada guru dilakukan oleh peneliti guna mengetahui permasalahan yang dialami oleh guru maupun siswa. Kemudian peneliti dapat mengatasi permasalahan dengan menentukan kebutuhan yang sesuai untuk guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran. Pada tahap observasi dan wawancara ini dilakukan di SDN Lakarsantri III/474 Surabaya.

Pada tahap yang kedua ini yaitu melakukan sebuah perencanaan. Perencanaan tersebut mengacu pada hasil identifikasi dari tahap pertama yaitu analisis. Dalam tahap ini peneliti melakukan perancangan produk media yakni pemilihan poster komik, penyesuaian alur cerita, perancangan story board, pembuatan ilustrasi dan layout, serta penentuan materi yang sesuai dengan hak dan kewajiban dalam sekolah. Acuan yang digunakan dalam pengimplementasian media poster komik pada penggunaan materi hak dan kewajiban di sekolah merupakan hasil dari analisis materi. Peneliti juga merancang sebuah kegiatan pembelajaran, pemilihan kompetensi bahan ajar, perencanaan awal pembelajaran serta materi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, tenaga, waktu dan biaya juga menjadi pertimbangan dalam pengembangan media tersebut. Hal itu dikarenakan untuk memperhatikan keefektifan dan keefisienan media yang dikembangkan. Dari seluruh informasi tersebut juga dapat dijadikan acuan peneliti dalam mempertimbangkan rancangan produk yang diharapkan.

Pada tahap ketiga yaitu Tahap development merupakan tahapan untuk merealisasikan pengembangan media pembelajaran berdasarkan konsep yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini, media yang telah dikembangkan akan dibuat instrument lembar validasi yang akan divalidasi oleh validator ahli media dan materi. Hasil dari instrumen lembar validasi, lembar angket respon siswa, lembar post-test, lembar pre-test akan digunakan untuk mengetahui kekurangan produk media. Diharapkan hasil dari analisis tersebut dapat digunakan oleh peneliti untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

Pada tahap yang keempat ini yaitu melakukan pengimplementasian sebuah produk yang berupa media. Pada tahap yang keempat ini yaitu melakukan pengimplementasian sebuah produk yang berupa media poster komik yang telah dikembangkan. Rahmat Arofah (2019:37) menyatakan bahwa tujuan utama dari tahap ini adalah: 1) untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan belajar. 2) Mengatasi persoalan masalah yang dialami oleh siswa. 3) Kemampuan siswa menjadi lebih meningkat. Media yang telah dikembangkan diimplementasikan secara nyata pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pengimplementasian media pada siswa kelas IV sekolah dasar materi hak dan kewajiban sesuai dengan bahan ajar dan proses pembelajaran yang telah disusun. Perangkat pembelajaran pada tahap pengimplementasian menggunakan langkah-langkah diantaranya adalah: 1) Pencantuman nama perangkat, 2) Rumusan tujuan pembelajaran, 3) Penentuan materi serta metode pembelajaran, 4) Penetapan kegiatan pembelajaran serta penggunaan bahan ajar, dan 5) Penentuan penilaian atau

evaluasi. Selanjutnya pada media pembelajaran yang telah dikembangkan, dilakukan wawancara kepada guru serta memberikan lembar angket respon siswa untuk mengetahui tanggapan terkait media pembelajaran. Pada angket respon siswa akan diberi catatan khusus untuk mengetahui saran dan masukan selama penerapan media berlangsung, peneliti akan menulis kekurangan atau kelemahan media yang akan dijadikan evaluasi.

Pada tahap kelima ini yaitu melakukan pengevaluasian dari media yang sudah dikembangkan. Tahap yang pertama yaitu melakukan evaluasi dari uji validasi ahli media, dan ahli materi. Perbaikan media yang telah dikembangkan diperoleh berdasarkan hasil dari uji validasi. Pada tahap kedua yakni evaluasi lapangan dengan kelompok skala kecil. Hal ini mengacu pada hasil observasi, wawancara dan angket dari seluruh siswa kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya. Dari respon dan pendapat seluruh siswa tersebut peneliti akan mengetahui keunggulan dan kekurangan media poster komik tersebut. Dari kekurangan media tersebut dijadikan acuan dalam memperbaiki media sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih berkualitas.

Subjek uji coba media pembelajaran poster komik dilakukan pada siswa SDN Lakarsantri III/474 Surabaya kelas IV.

Pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil kritik dan saran validator ahli media, ahli materi, serta respon dari siswa mengenai media poster komik. Selain itu, diperoleh dari hasil wawancara terhadap guru dan observasi terhadap siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, lembar angket siswa, serta hasil pre test dan post tes peserta didik.

Pada penelitian ini diperoleh instrument pengumpulan data berupa lembar validasi, lembar angket, dan lembar pretest dan posttest yang bertujuan guna mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan sebuah media yang telah dikembangkan.

Pada hasil analisis data hasil validasi, produk media yang dikembangkan dapat dikatakan layak apabila hasil skor kevalidan media dari ahli materi dan media telah mencukupi kriteria maksimal. Hasil skor tersebut diolah dan dihitung menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan kategori skala likert disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 keterangan skala likert pada kevalidan media yang dikembangkan

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Sugiyono (2013)

Setelah data dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya data akan dianalisis dengan tabel kriteria kevalidan bertujuan guna mengetahui tingkat kelayakan sebuah media yang telah dikembangkan. Berikut adalah tabel kriteria kevalidan media yang dikembangkan:

Tabel 2 kriteria kevalidan pada media yang dikembangkan

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Tidak valid
21% - 40%	Kurang valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Sugiyono (2013)

Pada analisis data hasil angket dihitung dengan menggunakan skala likert dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan kategori skala likert disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 keterangan skala likert pada kepraktisan media yang dikembangkan

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	baik
3	Cukup
2	Kurang baik
1	Tidak baik

Sugiyono (2013)

Setelah data dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya data akan dianalisis dengan tabel kriteria kepraktisan yang bertujuan guna mengetahui tingkat kelayakan sebuah media yang telah dikembangkan. Berikut adalah tabel kriteria kepraktisan media yang dikembangkan:

Tabel 4 kriteria kepraktisan produk media yang dikembangkan

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Tidak praktis
21% - 40%	Kurang praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

Sugiyono (2013)

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau keefektifan media poster komik dilakukan analisis data dari hasil pre test dan post test. Terdapat rumus untuk menghitung hasil tes yakni:

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Sundayana, 2015)

Setelah data dihitung dengan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya data akan dianalisis dengan tabel kriteria indeks gain. Berikut adalah tabel kriteria indeks gain yang dikembangkan:

Tabel 5 kriteria indeks gain pada media yang dikembangkan

Persentase	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap atau terjadi penurunan
$0,00 < g < 0,30$	Peningkatan rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Peningkatan tinggi

(Sundayana 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media poster komik materi hak dan kewajiban di sekolah untuk siswa sekolah dasar yang diimplementasikan pada 14 siswa kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya dikembangkan melalui model ADDIE. Hasil data tahapan prosedur penelitian pengembangan yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tahapan analyze (Analisis) dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya untuk mengetahui minat siswa terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah. Analisis diperoleh melalui wawancara dengan memberi beberapa pertanyaan sederhana terkait pembelajaran

Pendidikan Pancasila terhadap guru dan siswa kelas IV. Hasil dari wawancara tersebut adalah kurangnya inovasi dalam pembelajaran terutama pada materi hak dan kewajiban di sekolah sehingga siswa merasa jenuh dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa untuk meningkatkan keaktifan siswa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Oleh sebab itu, pengembangan media poster komik dapat menjadi solusi bagi siswa dalam memahami materi hak dan kewajiban di sekolah dengan cara yang mudah dan menyenangkan.

Tahapan Design (Desain) dalam tahapan ini, mulai membuat desain atau rancangan mengenai produk media yang akan dikembangkan, Adapun tahapan desain sebagai berikut:

Tabel 6 Rancangan Awal Media Poster Komik Materi Kewajiban di Sekolah

No.	Rancangan Awal	Keterangan
1.	Upacara hari senin di lapangan dan salah satu siswa tidak mematuhi peraturan sekolah	Kewajiban di sekolah yang tidak dijalankan. (Halaman 1-2)
2.	Upacara selesai dan siswa memasuki ruang kelas masing-masing untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.	Kewajiban yang harus dilaksanakan siswa maupun guru. (Halaman 3)
3.	Siswa berisik dan tidak memperhatikan penjelasan guru	Kewajiban siswa untuk menghormati guru. (halaman 4)

Tabel 7 Rancangan Awal Media Poster Komik Materi Hak di Sekolah

No.	Rancangan Awal	Keterangan
1.	Setelah menjelaskan materi, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya	Hak siswa memperoleh ilmu. (Halaman 5)
2.	Sesi tanya jawab antara murid dan guru	Hak siswa untuk didengar. (Halaman 6-7)
3.	Bel istirahat dan siswa bebas kegiatan di luar kelas	Hak siswa untuk menggunakan fasilitas sekolah. (Halaman 8)

Tahapan Development (Pengembangan) dilakukan proses pembuatan dan pencetakan media pembelajaran. Pembuatan media poster komik dilakukan dengan mendesain karakter, latar cerita,

alur cerita, serta background yang ada di dalamnya. Setelah itu dilakukan cetak media yang akan diimplementasikan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Berikut adalah rancangan media poster komik :

Tabel 8 Desain Media Poster Komik Materi Kewajiban di Sekolah

No.	Tampilan	Keterangan Alur Cerita
1.		Gambar ini berisi tentang Upacara hari senin di lapangan dan david tidak mematuhi peraturan sekolah sehingga mendapatkan sanksi.
2.		Gambar ini berisi tentang siswa memasuki ruang kelas masing-masing untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
3.		Gambar ini berisi tentang siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru.

Tabel 9 Desain Media Poster Komik Materi Hak di Sekolah

No.	Tampilan	Keterangan Alur Cerita
1.		Gambar ini berisi tentang guru menjelaskan materi, dan memberi kesempatan siswa untuk bertanya.

2.		Gambar ini berisi tentang Sesi tanya jawab antara guru dan siswa.
3.		Gambar ini berisi tentang siswa menggunakan fasilitas sekolah yang telah di sediakan.

Selanjutnya setelah dijadikan media fisik, kemudian dilakukan uji kevalidan media oleh para ahli. Terdapat tahapan validasi yang meliputi validasi media dan validasi materi yang bertujuan untuk mengetahui validitas pada media poster komik dengan lembar validasi yang dikembangkan.

Validasi Media pada validasi ini terdiri dari beberapa aspek yaitu desain gambar, warna, tulisan, dan pemakaian. Jumlah skor yang diperoleh dari validasi media adalah 50 dari total keseluruhan 55. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan persentase media sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{55} \times 100\%$$

$$P = 90,90\%$$

Hasil validasi ahli media poster komik memperoleh persentase 90,90% yang tergolong kategori “sangat valid” dengan saran (1) Kaidah penulisan yang baku (2) Menggunakan kata yang sama secara konsisten “siswa-murid”.

Tabel 10 Revisi Media Poster Komik Materi Kewajiban di Sekolah Oleh Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi	keterangan
		Penambahan halaman sesuai urutan.

		Penambahan halaman sesuai urutan.
		Penambahan halaman sesuai urutan.
		Penambahan halaman sesuai urutan serta penambahan aksen jam dinding dan tulisan di papan tulis.

Tabel 11 Revisi Media Poster Komik Materi Hak di Sekolah Oleh Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi	keterangan
		Penambahan halaman sesuai urutan serta penambahan aksen jam dinding dan tulisan di papan tulis maupun mading.
		Penambahan halaman sesuai urutan
		Penambahan halaman sesuai urutan.
		Penambahan halaman sesuai urutan dan menggunakan kata-kata yang konsisten.

		(murid – siswa).
--	--	------------------

Validasi Materi pada validasi ini terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek pembelajaran, isi, penyajian, dan keefektifan. Jumlah skor yang diperoleh dari validasi media adalah 58 dari total keseluruhan 65. Selanjutnya akan dilakukan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{65} \times 100\%$$

$$P = 89,23\%$$

Hasil validasi ahli materi poster komik memperoleh persentase 89,23% yang tergolong kategori “sangat valid”

Tabel 12 Persentase Validasi Materi dan Media

Uji Validasi	Persentase	Kriteria
Media	90,90%	Sangat valid
Materi	89,23%	Sangat valid

Tahap Implementation (Implementasi) tahap ini dilakukan dengan uji coba berupa *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya. Berdasarkan hasil pengolahan pretest dan posttest menurut perhitungan rumus N-Gain diperoleh nilai 0,81 yang masuk ke dalam kriteria peningkatan tinggi pada hasil belajar materi hak dan kewajiban setelah penggunaan media poster komik

Tahap Evaluation (Evaluasi) tahap evaluasi dilakukan dengan membagikan lembar angket respon siswa yang menggunakan angket skala likert 1-5 dan wawancara guru terkait poster komik.

Berdasarkan data hasil angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari media poster komik yang telah dikembangkan. Uji coba dengan subjek 14 siswa. Diperoleh skor hasil perhitungan lembar angket respon siswa sejumlah 662 dari total keseluruhan 700. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil penilaian responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{662}{700} \times 100\%$$

$$P = 94,57\%$$

Hasil lembar angket respon siswa untuk media poster komik memperoleh persentase 94,57% yang tergolong dalam kategori “sangat praktis”

Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya memperoleh informasi bahwa pembelajaran pendidikan pancasila sangat berperan penting untuk membentuk kepribadian siswa mulai dari sekolah dasar. Sehingga penggunaan media komik sangat diperlukan dalam pembelajaran, agar dapat membantu

guru lebih berinovasi untuk menarik minat dan daya ingat belajar siswa dalam memahami isi pembelajaran yang ada pada media tersebut khususnya pada materi hak dan kewajiban. Selain itu, guru kelas IV juga menyampaikan bahwa cerita pada poster komik sesuai dengan contoh kehidupan sehari-hari yang berlatar belakang di sekolah. Selanjutnya, penggunaan dan penulisan kalimat yang sesuai dengan gambar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami maksud dari gambar pada komik. Kemudian, guru kelas IV menyampaikan kelebihan pada media poster komik ini yaitu contoh hak dan kewajiban yang disajikan dalam bentuk gambar berwarna. Oleh sebab itu, siswa lebih tertarik karena banyak gambar-gambar berwarna dibandingkan buku. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa media poster komik sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya diperoleh hasil bahwa media poster komik materi hak dan kewajiban di sekolah layak digunakan. Dalam penilaian kelayakan media menggunakan tiga kriteria yakni nilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang bertujuan untuk memperkuat media poster komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terdapat proses pengembangan media yang menggunakan tahapan prosedur ADDIE, meliputi *analyze*, *development*, *design*, *implementation*, dan *evaluation*. Adapun kevalidan data diperoleh berdasarkan hasil validasi media dan materi. Proses validasi ini sangat penting dalam tahapan pengembangan media guna mengetahui tingkat kelayakan media. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh persentase 90,90% yang masuk ke dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, validasi materi memperoleh persentase 89,23% yang masuk ke dalam kategori sangat valid. Berdasarkan persentase validasi tersebut diperoleh hasil bahwa media poster komik ini layak digunakan karena memperoleh kategori persentase antara 81% - 100% (Sugiyono, 2015). Selanjutnya data kepraktisan media poster komik didapatkan dari hasil angket respon siswa dan hasil wawancara guru. Dari hasil angket siswa dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media poster komik kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal ini selaras dengan pendapat Bachtiar (2013) yang menyebutkan bahwa media komik merupakan media visual paling mudah ditemukan dan lebih banyak digunakan oleh peserta didik tingkat sekolah dasar karena lebih mudah dilihat dan diamati. Sudjana dan Rivai (Diyah, 2020) juga menyampaikan mengenai manfaat media pembelajaran

yang dapat menarik minat siswa sehingga belajar mengajar tidak membosankan.

Selanjutnya, dari hasil angket respon siswa diperoleh kesimpulan bahwa siswa mampu belajar secara mandiri dengan penyampaian alur cerita poster komik yang singkat dan jelas (efektifitas poster). Dari segi tampilan media poster komik, penggunaan jenis font yang sesuai, serta bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan gambar tampilan yang berwarna dapat menarik minat peserta didik. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Amanda & Siregar (2017) bahwa dalam menyampaikan informasi komik yang mengandung unsur gambar dan alur cerita dapat memperjelas pikiran dan mempermudah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil persentase perolehan angket peserta didik sebesar 94,57% dengan kategori (sangat praktis). Sedangkan hasil wawancara guru diketahui bahwasanya media poster komik cocok diimplementasikan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di sekolah. Hal ini selaras dengan pendapat Abidin (2017) mengenai pemilihan media pembelajaran harus dipilih, ditentukan dengan tepat, didesain khusus untuk menyelesaikan masalah dan dimanfaatkan dengan baik agar media pembelajaran sesuai. Alur cerita media poster komik sudah didesain dengan baik agar sesuai dengan materi yang diterapkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Respon pendidik mengenai tampilan media poster komik juga sangat menarik perhatian siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV yang bernama bapak Khaidir Akbar Wijaya Kusuma, S.Pd.I diketahui bahwasanya media poster komik selain digunakan sebagai media pembelajaran juga menjadi hal baru di dunia pendidikan dikarenakan pembelajaran pendidikan pancasila yang monoton. Pernyataan tersebut selaras dengan Suprayitno, Abdi dkk (2019:105) mengenai inovasi media dengan teks dan gambar akan meningkatkan literasi siswa. Media dengan teks dan gambar dapat berupa komik. Dengan begitu, media komik dapat meningkatkan minat baca siswa. Hasil pre test dan post test yang dibagikan pada siswa kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya yang berjumlah 14 siswa diperoleh guna keefektifan media poster komik. Selanjutnya data keefektifan media poster komik diperoleh dari hasil pre test dan post test. Lembar pre test diberikan kepada peserta didik sebelum penggunaan media poster komik. Sedangkan lembar post test diberikan kepada peserta didik setelah penggunaan media poster komik yang bertujuan guna mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum diberi media poster komik dan peningkatan kemampuan siswa setelah diberi media poster komik. Terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata pada pre test dan post test seluruh siswa yang memperoleh nilai sebesar 52,14. Sedangkan rata-rata post test memperoleh nilai sebesar 90,71.

Selanjutnya pada analisis n-gain memperoleh nilai 0,81 Hasil n-gain tersebut berada pada rentang $0,70 \leq g \leq 1,00$ dengan kategori tinggi (Sundayana, 2015). Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Lakarsantri III/474 Surabaya pada materi hak dan kewajiban di sekolah menunjukkan bahwa media poster komik memenuhi kriteria kelayakan. Kriteria kelayakan peningkatan pada hasil pre test dan post test tergolong tinggi, dikarenakan media poster komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan media poster komik juga mudah karena berukuran lebih besar dari ukuran buku pada umumnya. Tampilan media poster komik juga didesain sebgus mungkin guna menarik minat siswa. Warna yang digunakan sesuai dengan karakter anak agar siswa lebih tertarik dengan media tersebut. Alur cerita di dalamnya menceritakan tentang kehidupan sehari-hari di sekolah. Jadi, media poster komik sangat cocok diterapkan pada jenjang siswa sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Pada hasil penelitian dan pembahasan media poster komik materi hak dan kewajiban di sekolah terhadap siswa sekolah dasar dinyatakan bahwa media poster komik valid untuk diimplementasikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase uji validasi media sebesar 90,90% yang masuk ke dalam kategori sangat valid dan hasil uji validasi materi diperoleh persentase 89,23% yang masuk ke dalam kategori sangat valid.

Media poster komik dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan berdasarkan perolehan nilai pre test dan post test yang mengalami peningkatan tinggi dengan nilai n-Gain 0,81.

Hasil angket respon siswa dihitung dengan rumus kepraktisan dan diperoleh hasil positif. Hasil angket siswa memperoleh 94,57% dengan kategori sangat praktis. Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancara guru yang menyebutkan bahwa media poster komik sangat sesuai diimplementasikan pada pembelajaran pendidikan pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah.

Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan dapat disampaikan saran sebagai berikut :

1. Media poster komik dapat dipergunakan pada pembelajaran pendidikan pancasila, sehingga akan membantu siswa saat memahami materi yang disajikan.
2. Hasil produk pengembangan memberikan manfaat bagi pembelajaran, sehingga guru disarankan dapat lebih berinovasi dalam memberikan pembelajaran

dengan menggunakan media agar siswa tidak mudah bosan saat kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi peneliti lain disarankan dapat memperluas subjek penelitian dan dapat mengembangkan media pada materi dan mata pelajaran lain di waktu yang akan datang sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih maksimal dan berinovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *Cbis Journal*, 3(2), 1–13.
- Amanda, P., & Siregar, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Dengan Bantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smk Istiqlal Delitua Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Dengan Bantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Mate. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science*, 3(1), 91–100. <https://doi.org/10.30743/Mes.V3i1.226>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Cendekia: Journal Of Education And Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/Cendekia.V14i2.610>
- Diyah. 2020. *Geo Gebra dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3257>
- Lestari, B. R., & Paksi, H. P. (2020). Pengembangan Media Target Putar Pancasila(Mata Arca) Pada Materi Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(05), 939–948.
- Martin, R., & Armanto, D. (2022). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Dengan Berbantuan Media Space Geometry Flipbook (SGF). *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 50–57.
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Gustian, R. (2022). Pengembangan Powerpoint Interaktif ” Hak Dan Kewajiban ” Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tanbusai*, 6(2), 10967–10974.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suprayitno, Abdi dkk. 2019. *Kebencanaan dalam Berbagai Perspektif Ilmu*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Tarigan, Erna Tutantri. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar." (2017): 250-253.
- Wiwin, dkk. 2018. *Pengembangan media pembelajaran berbasis widya wisataaa*. Pamekasan: Duta Media Publishing.