

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2022:297), Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multi years*). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.

Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang

ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.

R&D adalah penelitian dan pengembangan yang bersifat aplikatif dengan cara merevisi suatu produk yang bertujuan menciptakan produk baru yang berbeda dari produk sebelumnya sesuai dengan kebutuhan yang ada di masa sekarang maupun yang akan datang (Lukman, 2021: 4).

2. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surar kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antarpeserta didik. Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat meningkatkan pengetahuan dan atau pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021).

Di dalam bahan ajar terdapat uraian materi tentang pengetahuan, pengalaman, dan teori yang secara khusus digunakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mempermudah memahami sejumlah materi atau pokok bahasan tertentu yang sudah digariskan dalam kurikulum. Guru dapat lebih siap dalam mengembangkan dan menuntaskan tuntutan dari setiap Kompetensi Dasar (KD)-nya. Dengan keberadaan bahan ajar, guru lebih mudah menjelaskan pokok-pokok

bahasan dan peserta didik melanjutkannya dengan cara membaca bahan ajar yang relevan dan lebih kompleks. Guru pun dapat memilih dan menyusun bahan ajar dari berbagai sumber lain, dengan menjadikannya sebagai contoh dalam menyajikan materi untuk kegiatan pembelajaran peserta didik. Kesiapan bahan ajar memungkinkan guru untuk lebih banyak terlibat di dalam proses pembelajaran. Guru dapat lebih banyak memusatkan perhatiannya kepada usaha membangkitkan minat peserta didik, dan jika diperlukan guru dapat menolong peserta didik yang lambat belajar. Oleh karena keterampilan dan pengetahuan dasar (bahan ajar) telah dipersiapkan sebelum masuk kelas, proses pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih penting dan lebih bermakna. Kegiatan belajar diarahkan kepada pendalaman; bahkan kepada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih kompleks (Kosasih, 2021).

Bahan ajar yang lazimnya tertuang di dalam buku teks memiliki fungsi yang kompleks dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Pusat Perbukuan (2005:4 dalam Kosasih, 2021) memaparkan bahwa dengan kehadiran bahan ajar, peserta didik menjadi lebih terbantu dalam mencari informasi dan membekali diri dengan pengalaman serta latihan. Melalui bahan ajar tersebut, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, memiliki kesempatan untuk mengulangi materi, serta memudahkan dalam membuat catatan untuk penggunaan

selanjutnya. Greene dan Petty (dalam Tarigan, 1986:17, dalam Kosasih, 2021) mengemukakan bahwa fungsi bahan ajar adalah sebagai berikut:

- a) Mencerminkan suatu sudut pandang yang tangguh dan modern mengenai pengajaran serta mendemonstrasikan aplikasinya dalam bahan pengajaran yang disajikan;
- b) Menyajikan sumber pokok masalah yang kaya, mudah dibaca, dan sesuai dengan minat serta kebutuhan peserta didik;
- c) Menyediakan sumber yang tersusun rapi dan bertahap mengenai keterampilan ekspresional;
- d) Mendampingi metode dan sarana pengajaran untuk memotivasi peserta didik;
- e) Menyajikan fiksasi awal yang diperlukan sebagai penunjang latihan dan tugas praktis; dan
- f) Menyediakan bahan evaluasi dan remedial yang tepat guna.

3. Pengertian Nilai Pancasila

Dalam perjalanan sejarah bangsa Indonesia, Pancasila yang merupakan kristalisasi dari nilai-nilai luhur bangsa Indonesia sudah lama diamalkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Hal ini terjadi jauh sebelum Indonesia merdeka, jauh sebelum Pancasila disepakati sebagai Dasar Hukum Negara Republik Indonesia. Nilai-nilai luhur tersebut tercermin pada kegiatan adat istiadat, kebudayaan, dan keagamaan (Darmawati, 2024). Pancasila yang merupakan kristalisasi dari nilai-nilai luhur bangsa Indonesia sudah lama diamalkan dalam kehidupan sehari-

hari masyarakat, jauh sebelum Indonesia merdeka, jauh sebelum Pancasila disepakati sebagai Dasar Hukum Negara Republik Indonesia. Nilai-nilai luhur tersebut tercermin pada kegiatan adat istiadat, kebudayaan, dan keagamaan. Nilai-nilai luhur inilah yang digali oleh Ir. Sukarno kemudian dirumuskan menjadi lima dasar dan diusulkan sebagai dasar negara.

Istilah Pancasila secara etimologi, berasal dari Bahasa Sansekerta yaitu “Panca” artinya lima dan “Sila” artinya alas atau dasar. Secara harfiah kata Pancasila berarti lima dasar yang mengandung pedoman atau aturan tentang tingkah laku yang baik dan penting untuk ditaati dan dilaksanakan. Pancasila yang terdiri atas lima sila dijadikan dasar dalam kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pancasila secara historis perumusannya dimulai pada sidang BPUPKI (Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan) pertama pada tanggal 29 Mei - 1 Juni 1945 yang dipimpin oleh Dr. K.R.T. Radjiman Wediodiningrat. Tiga pembicara pada sidang tersebut menyampaikan pidato usulan tentang dasar negara Indonesia, secara berturut-turut dimulai dari Muh.Yamin, Dr. Soepomo, dan Ir. Soekarno. Soekarno mengusulkan lima prinsip dasar yang akan menjadi dasar negara RI diberi nama Pancasila. Sehari setelah Indonesia memproklamasikan kemerdekaan RI tepatnya pada tanggal 18 Agustus 1945, PPKI mengesahkan Pancasila sebagai dasar negara RI.

Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dengan simbol Burung Garuda berwarna kuning emas, kepala menghadap ke kanan, melambangkan kekuatan, kejayaan, dan kemuliaan. Burung Garuda rancangan Sultan Hamid II memiliki dua sayap yang masing-masing sayapnya berjumlah tujuh belas bulu, bermakna sebagai tanggal proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Delapan bulu pada ekor melambangkan bulan kemerdekaan Negara Republik Indonesia, bulan Agustus. Pangkal ekor atau perisai memiliki Sembilan belas helai bulu dan bagian leher empat puluh lima helai yang melambangkan tahun kemerdekaan 1945. Kaki burung garuda mencengkeram pita bertuliskan Bhinneka Tunggal Ika yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu. Pada bagian dada burung garuda ada perisai dengan lima simbol sila Pancasila yang melambangkan perjuangan serta perlindungan diri agar bisa mencapai tujuan.

Pancasila yang telah ditetapkan dan disahkan pada tanggal 18 Agustus 1945, pada hakikatnya merupakan suatu sistem filsafat sehingga sila-sila dalam Pancasila tidak berdiri sendiri, tetapi merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan, tidak terpisahkan antara satu sila dengan sila yang lain, bersifat hierarkis, bertingkat/berjenjang, dan berbentuk piramidal.

- a. Sila Ketuhanan Yang Maha Esa adalah sila pertama dengan lambang bintang berwarna kuning terletak di tengah perisai burung garuda. Lambang bintang bermakna cahaya dan sumber pokok nilai-nilai

- kehidupan bangsa Indonesia. Sila pertama menjadi dasar dan menjiwai empat sila lainnya. Keyakinan bangsa Indonesia atas adanya Tuhan membuat negara memberikan jaminan kebebasan kepada setiap warganya untuk memeluk agama dan beribadah sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
- b. Sila Kemanusiaan yang Adil dan Beradab adalah sila kedua dengan lambang tali rantai berbentuk lingkaran dan persegi empat berjumlah 17 yang saling berkaitan satu sama lain membentuk lingkaran, berlatar warna merah, terletak di bagian kiri bawah perisai menunjukkan bahwa generasi penerus bangsa yang turun temurun, saling terkait erat, bahu membahu, dan saling membutuhkan. Sila kedua ini didasari dan dijiwai oleh sila pertama serta mendasari dan menjiwai sila ketiga, keempat, dan kelima.
 - c. Sila Persatuan Indonesia adalah sila ketiga dengan lambang pohon beringin yang terletak di bagian kiri atas perisai. Pohon beringin adalah pohon besar yang berakar tunggal panjang yang tumbuh dan menjalar ke segala arah di bawah tanah merupakan tempat yang bisa digunakan oleh orang banyak untuk berteduh dan berlindung. Sila ketiga merupakan persatuan seluruh bangsa Indonesia untuk mencapai kehidupan kebangsaan yang bebas dalam wadah negara yang merdeka dan berdaulat. Sila ketiga ini mencerminkan kesatuan dan persatuan bangsa yang didasari dan dijiwai oleh sila pertama dan kedua serta mendasari sila keempat dan kelima.

- d. Sila Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/ Perwakilan adalah sila keempat dengan lambang kepala banteng berwarna hitam. Lambang kepala banteng bermakna sering berkumpul, bermusyawarah, dan mendiskusikan sesuatu untuk melahirkan keputusan. Sila keempat ini didasari dan dijiwai oleh sila pertama, kedua, ketiga serta mendasari dan menjiwai sila kelima.
- e. Sila Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia adalah sila kelima Pancasila dengan lambang padi dan kapas. Sila kelima bermakna bahwa setiap bangsa Indonesia mendapat perlakuan yang adil dalam semua bidang, baik bidang hukum, politik, sosial, ekonomi, maupun kebudayaan sesuai dengan UUD 1945. Sila Keadilan Sosial merupakan tujuan dari empat sila lainnya, tujuan bangsa Indonesia dalam bernegara untuk mencapai masyarakat adil makmur berdasarkan Pancasila. Sila kelima didasari dan dijiwai oleh empat sila lainnya.

4. Pengertian Komik

Komik adalah cerita yang disajikan melalui rangkaian gambar dengan campuran kata-kata (Franz & Meier, 1994 dalam Ikhwan 2024). Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia. Komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam kegiatan

pembelajaran, baik daring maupun luring. Komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa (Kaannaha, 2022). Menurut CNN Indonesia tahun 2023, Komik adalah seni gambar tidak bergerak dan isinya terdiri dari gambar-gambar serta tulisan yang disusun menjadi sebuah cerita. Ada banyak jenis komik yang bisa ditemukan, seperti komik buku fisik berseri, komik online dalam format digital, hingga komik strip alias komik pendek.

Menurut Wikipedia Komik atau cergam adalah media yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan dengan gambar, sering digabungkan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Sering kali perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan, dan onomatope menunjukkan dialog, kisah, efek suara, atau informasi lainnya. Ukuran dan pengaturan panel bersumbangsih pada kecepatan kisah. Kartun dan bentuk-bentuk ilustrasi serupa adalah cara pembuatan gambar yang paling umum dalam komik; fumetti adalah bentuk yang menggunakan gambar fotografi. Bentuk umum komik termasuk strip komik, editorial dan lelucon, dan buku komik. Sejak akhir abad ke-20, volume yang terikat seperti novel grafik, album komik, dan tankōbon telah menjadi semakin umum, sementara webcomic telah berkembang pada abad ke-21.

Sejarah komik telah mengikuti jalur yang berbeda dalam budaya yang berbeda. Para sarjana telah mengajukan pra-sejarah sejauh lukisan gua Lascaux. Pada pertengahan abad ke-20, komik tumbuh subur khususnya di Amerika Serikat, Eropa Barat (terutama di Prancis dan Belgia), dan Jepang. Sejarah komik Eropa sering ditelusuri ke strip kartun *Rodolphe Töpffer* pada tahun 1830-an, dan menjadi populer setelah keberhasilan strip tahun 1930-an dan buku-buku seperti *The Adventures of Tintin*. Komik Amerika muncul sebagai media massa di awal abad ke-20 dengan munculnya komik strip; Buku komik bergaya majalah mengikuti pada 1930-an, di mana genre pahlawan super menjadi menonjol setelah Superman muncul pada 1938. Sejarah komik dan kartun Jepang (manga) mengusulkan asal-usul pada awal abad ke-12. Strip komik modern muncul di Jepang pada awal abad ke-20, dan output majalah dan buku komik berkembang pesat pada era pasca-Perang Dunia II dengan popularitas kartunis seperti Osamu Tezuka. Komik telah memiliki reputasi rendah untuk sebagian besar sejarahnya, tetapi menjelang akhir abad ke-20 mulai menemukan penerimaan yang lebih besar dengan masyarakat dan akademisi.

Istilah bahasa Inggris *comics* digunakan sebagai kata benda tunggal ketika merujuk ke medium jamak dan merujuk pada contoh-contoh tertentu, seperti strip individu atau buku komik. Meskipun istilah ini berasal dari karya humor (*comic*) yang mendominasi dalam koran komik strip Amerika, ini telah menjadi standar juga untuk karya-karya non-

humor. Adalah umum dalam bahasa Inggris untuk merujuk pada komik dari budaya yang berbeda dengan istilah yang digunakan dalam bahasa aslinya, seperti manga untuk komik Jepang, atau *bandes dessinées* untuk komik berbahasa Prancis. Tidak ada konsensus di antara para ahli teori dan sejarawan tentang definisi komik; beberapa menekankan kombinasi gambar dan teks, beberapa urutan atau hubungan gambar lain, dan aspek historis lainnya seperti reproduksi massal atau penggunaan karakter berulang. Meningkatnya konsep penyerbukan silang dari berbagai budaya dan era komik telah membuat definisi semakin sulit.

Nana Sudjana dalam (Dewa, 2022) mengatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan memainkan suatu cerita dalam urutan-urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan disusun untuk menghibur pembaca. Komik didukung oleh unsur visual yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, arti, dan makna sehingga terjadi komunikasi visual antara pesan yang disampaikan oleh komik dengan pembaca melalui daya imajinasinya.

a) Karakteristik komik

Karakteristik komik termasuk pembuatan karakter, ekspresi wajah, balon kata, garis gerak, latar, dan panel. Komik juga menggunakan bahasa yang jelas, tepat, dan mendukung pemahaman.

b) Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia

Komik Indonesia mengalami perkembangan dari tema politik ke berbagai tema petualangan. Komik juga digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dengan respons positif dari masyarakat.

c) Jenis-jenis Komik

Komik strip, buku, humor dan petualangan, biografi dan ilmiah, edukasi, tahunan, dan online.

d) Perancangan Komik sebagai Media Pembelajaran

Melibatkan identifikasi target, pemilihan warna, pembuatan skenario, gaya bahasa, dan pengaturan unsur visual. Adapun hal-hal yang berpegang dalam pengembangan komik menurut (Arsyad, 2014) yang terdapat ke dalam empat hal yaitu:

1. Bentuk, Pemilihan bentuk ilustrasi penting untuk diperhatikan agar dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa.
2. Garis, Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur yang bersifat berurutan. Sehingga dapat dikatakan bahwa unsur garis ini akan membantu dalam kejelasan cerita.
3. Tekstur, Tekstur berfungsi untuk menimbulkan kesan halus atau kasar yang dapat menunjukkan unsur penekanan.
4. Warna, Fungsi penggunaan warna adalah untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan serta membangun keterpaduan dan mempertinggi realitas objek dan menciptakan respon emosional.

e) Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran.

Komik membantu meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah mereka memahami materi pelajaran. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran termasuk membangkitkan minat siswa, membimbing minat baca, dan mempermudah pemahaman materi. Dengan memahami pengertian, karakteristik, sejarah, jenis, perancangan, dan pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran, kita dapat menghargai peran pentingnya dalam pendidikan dan pembelajaran.

1. Konsep membuat komik

Komik adalah karya seni yang menggabungkan huruf dan gambar, juga dikenal sebagai cerita bergambar. Pembuatan komik membutuhkan ketelitian dan ketekunan dalam membangun karakter dan tokoh cerita, serta keahlian dalam penggunaan media dan bahan. Komik memiliki ciri menarik perhatian pembaca melalui berbagai tokoh dan karakter.

2. Syarat-syarat membuat komik

Langkah-langkah dalam membuat komik meliputi menentukan topik dan tujuan, membuat kalimat singkat, menggunakan gambar sebagai daya tarik, dan memilih media yang sesuai dengan kondisi dan tema komik. Berikut ini berbagai syarat dalam pembuatan komik yang harus dipenuhi :

a. Mengusung Topik dan Tujuan

Sama seperti karya lainnya, ketika hendak membuat komik, harus ditentukan terlebih dahulu topik yang akan dibahas. Selain itu, tujuan dari pembuatan komik juga harus jelas sehingga pembaca dapat menangkap isi komik secara mudah.

b. Menentukan Media yang Tepat

Syarat menggambar komik berikutnya adalah dengan menggunakan media yang tepat. Alat utama yang dibutuhkan dalam pembuatan komik adalah kertas gambar. Selain itu, dapat disiapkan pensil, penghapus, spidol, penggaris, hingga alat pewarna.

c. Kalimat singkat

Salah satu fungsi dari komik adalah menyampaikan pesan tertentu pada pembacanya melalui gambar. Oleh karena itu, setiap kata maupun kalimat yang digunakan harus disusun singkat serta mudah diingat.

d. Menggunakan Gambar

Syarat menggambar komik selanjutnya adalah dengan menggunakan gambar. Gambar menjadi ciri khas dari komik sebagai penyampai pesan. Meski demikian, gambar yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan cerita yang hendak disampaikan.

3. Jenis – jenis komik

Komik merupakan cerita yang menonjolkan pada gambar yang ditampilkan sesuai urutan peristiwa. Seluruh teks yang ada dalam komik merupakan susunan dari gambar. Berikut beberapa jenis komik yang perlu diketahui:

a) Komik Strip

Komik strip ini banyak dijumpai di surat kabar dan majalah. Komik ini memiliki sedikit gambar saja, itu karena keterbatasan tempat untuk memuat komik, sehingga cerita dan gambar diringkas sedemikian rupa dan hanya menyajikan inti ceritanya saja.

b) Komik buku

Komik yang paling banyak ditemui. Komik buku merupakan komik yang menampilkan cerita secara utuh dalam satu buku.

c) Komik humor

Komik yang menampilkan cerita lucu yang membuat pembaca untuk tertawa. Teks yang disisipkan atau juga dapat berasal dari gambar-gambar yang dibuat secara lucu.

d) Komik ilmiah

Komik ilmiah merupakan komik yang berisi perpaduan antara narasi dan juga gambar. Dalam komik ilmiah lebih

ditekankan cerita yang berisi proses penemuan terhadap produk terbaru.

e) Komik Biografi

Komik ini menampilkan kisah hidup seorang tokoh yang berpengaruh di dunia. Ceritanya akan ditampilkan dalam bentuk-bentuk gambar yang berututan atau dalam bentuk buku komik.

f) Komik Edukasi/Pendidikan

Tujuan komik edukasi adalah untuk memberi wawasan pendidikan dengan tidak mengesampingkan fungsi hiburannya.

g) Komik Promosi

Dibuat untuk keperluan promosi atau memperkenalkan suatu produk baru. Dengan sasaran pembaca merupakan anak-anak komik promosi ini diharapkan membangkitkan imajinasi pembaca.

h) Komik Kartun/Karikatur

Komik ini menggabungkan teks dengan gambar-gambar lucu yang bersifat menyindir.

i) Komik Potongan

Komik ini berisi penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian yang menyusun sebuah

cerita. Pada umumnya komik potongan dalam seri harian bahkan mingguan secara bertahap.

j) Komik Online

Di zaman sekarang ini komik populer banyak terdapat dalam media elektronik atau media online. Kelebihan komik jenis ini adalah jangkauan pembacanya yang lebih luas daripada komik jenis cetak. Gambarnya penuh warna sehingga lebih menarik.

Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan komik edukasi (komik pendidikan), yaitu komik yang dirancang sebagai media pembelajaran dengan memadukan unsur gambar, teks, dan alur cerita untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang dipelajari. Dalam penelitian ini, komik edukasi memuat materi nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disajikan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Daryanto (2013, sebagaimana dikutip dalam Fujiasuti, 2022), komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran karena mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Adanya

gambar dan percakapan dalam komik membuat siswa tidak mudah bosan serta membantu meningkatkan ketertarikan mereka dalam mempelajari materi.

Berdasarkan karakteristik media komik yang mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual, bahan ajar komik cetak dinilai berpotensi untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran PPKn. Namun, pada praktiknya masih ditemukan keterbatasan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn.

B. Kajian Peneliti yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lara Julizawati (2023), berjudul “Media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru”. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan metode research and development (R&D) model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2016). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru sudah dinyatakan

valid/layak. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai keseluruhan dari aspek tampilan media sebesar 81,25%, nilai keseluruhan dari aspek kebahasaan sebesar 100%, nilai keseluruhan dari aspek penggunaan sebesar 75%, nilai keseluruhan dari aspek kelayakan isi sebesar 100%, nilai keseluruhan dari aspek penyajian sebesar 100%, serta nilai keseluruhan dari aspek bahasa sebesar 95,84%.

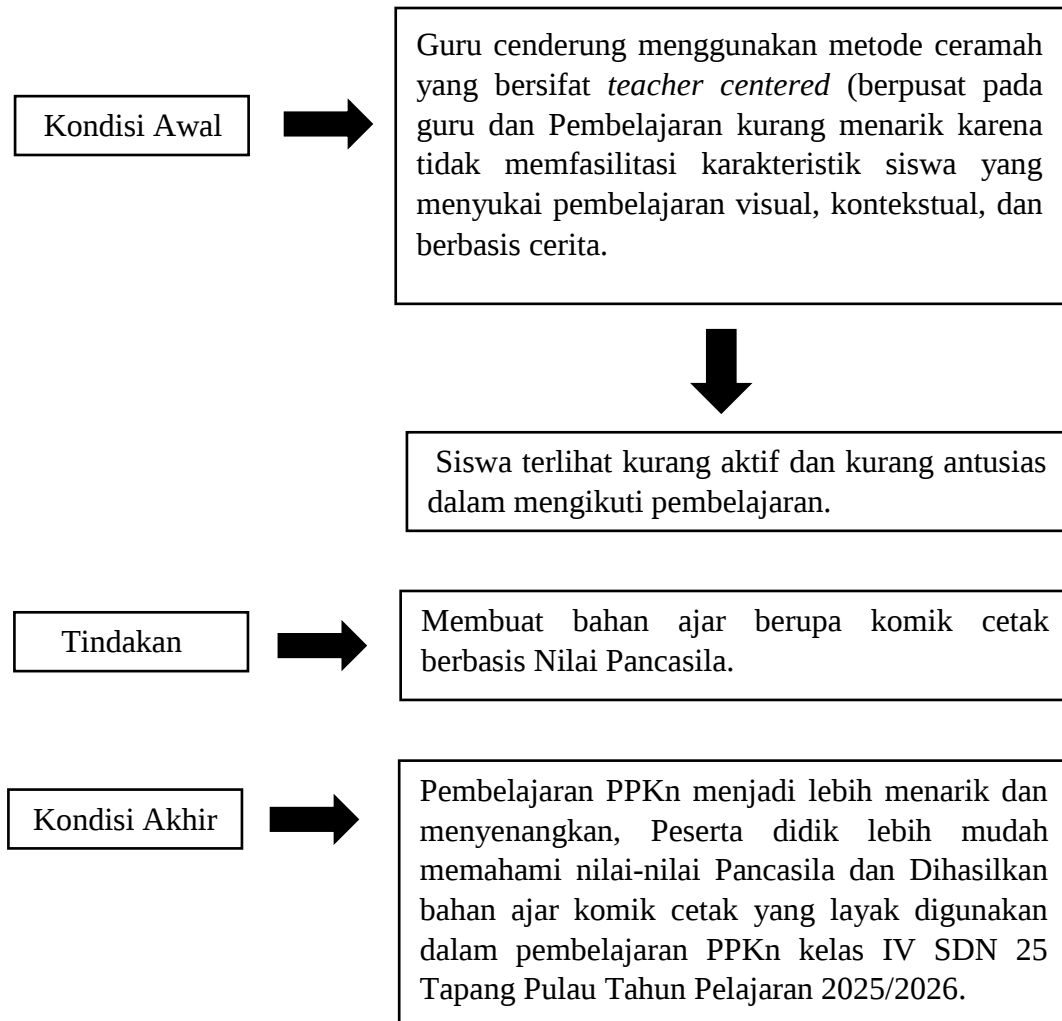
2. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Alfira Novita Candrayani, Yohana Dian Ambarwati, dan Handoko Wibisono (2024), disimpulkan bahwa penggunaan media komik sebagai media pembelajaran di sekolah dasar memberikan manfaat yang signifikan. Media komik terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa karena pendekatannya yang menarik dan menyenangkan. Melalui visualisasi materi pelajaran dalam bentuk komik, siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan media komik juga berdampak pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk komik yang menggabungkan elemen visual dan naratif membantu siswa dalam mencerna konsep-konsep yang rumit, sehingga materi dapat dipahami dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media komik merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
3. Berdasarkan hasil pencarian literatur yang dilakukan oleh Awla Mikamahuly, Nurul Fadieny, dan Safriana (2023), terdapat fokus pada

dua jenis media pembelajaran, yakni media komik dan media kartun. Kedua jenis media pembelajaran tersebut memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media komik dengan narasi yang menarik mampu membangkitkan minat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, media kartun memiliki keunggulan dalam menyajikan materi pelajaran secara visual, sehingga dapat memicu daya imajinasi serta membantu membentuk konsep pemahaman yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, media komik dan kartun menjadi pilihan yang tepat dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani dan Gamaliel Septian Airlanda dengan judul Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. Penelitian tersebut dilakukan pada Program Studi FKIP-PGSD Universitas Kristen Satya Wacana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan memperoleh hasil validasi media sebesar 88% dan validasi materi sebesar 76% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil angket respon siswa mencapai 90% dan respon guru sebesar 82% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan, yang ditunjukkan dari rata-rata nilai pretest sebesar 60 menjadi 81 pada posttest.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 25 Tapang Pulau, pembelajaran PPKn di kelas IV masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah. Materi nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi PPKn belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu alur pemikiran yang sistematis untuk menjelaskan solusi yang ditawarkan. Alur pemikiran tersebut dituangkan dalam kerangka berpikir penelitian yang disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir