

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun alur cerita, desain tokoh, storyboard, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba. Tahap implementasi dilakukan melalui penggunaan komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.
2. Kelayakan bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila berdasarkan hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 79,17% dengan kategori layak, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,50% dengan kategori sangat

layak, dan hasil validasi praktisi memperoleh persentase sebesar 83,33% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

3. Respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada uji coba skala kecil diperoleh persentase sebesar 86,67%, pada uji coba skala sedang sebesar 91,93%, dan pada uji coba skala besar sebesar 95,48%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila memiliki tingkat kemenarikan dan kepraktisan yang sangat baik sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar komik dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif di sekolah dasar.
2. Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa.
3. Komik berbasis nilai Pancasila dapat membantu siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai

referensi dalam mengembangkan kompetensi mahasiswa, khususnya dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar yang inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar komik cetak berbasis nilai Pancasila ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sekaligus membantu menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan bahan ajar komik sebagai variasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar komik sebagai sumber belajar tambahan yang menyenangkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan bahan ajar komik pada materi lain serta melakukan uji coba pada skala yang lebih luas.

4. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti komik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Candrayani, A. N., Ambarwati, Y. D., & H. W. (2024). Meta analisis efektivitas penggunaan media komik dalam peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila disekolah dasar. *Jurnal ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 1.
- Indonesia, C. (2023, Desember). *Pengertian komik, ciri-ciri, jenis, dan cara membuatnya*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20231130103846-569-1030910/pengertian-komik-ciri-ciri-jenis-dan-cara-membuatnya>
- Darmawati, & dkk. (2024). Pancasila: Kontekstualisasi, rasionalisasi, dan aktualisasi. In K. A. Darmawati, *Pancasila: Kontekstualisasi, rasionalisasi, dan aktualisasi* (p. 238). Malang, Jawa Timur: Future Science Publisher.
- Ikhwan, F., Arifin, I., & Kadir, I. (2024). Perancangan Komik Edukatif untuk Pembelajaran. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 15.
- Kurniawan, A. (2025). *Pengembangan Media Komik berbasis android pada materi masa pendudukan Jepang di Indonesia 1941-1945 sebagai kemampuan historical narrative siswa kelas XI.2 SMAN 3 metro*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Lara, J. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital untuk meningkatkan ketrampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 32.
- Lukman, A., Wicaksana, E. J., & Siburian, J. (2021). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Banten: CV. AA. RIZKY Jl. Raya Ciruas Petir, Puri Citra Blok B2 No. 34 Kecamatan Walantaka, Kota Serang - Banten, 42183.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 8.
- Putri, J. K. (2022, Maret Selasa). *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi*. Retrieved from Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa: <https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/>

- Republik Indonesia. (n.d.). *Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved from Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: <https://pep.pps.uny.ac.id/sites/pep.pps.uny.ac.id/files/UU%20Nomor%2020%20Tahun%202003-Sistem%20Pendidikan%20Nasional.pdf>
- Rohayani, I., Gazali, H., & Setiawan, D. A. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sugianti, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R*. kota Pasuruan: Lembaga Academic & Research institute 2020.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sujarwo, P. G. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 44.
- Syamsudin, M. (2009). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Total Media.