

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERGAMBAR  
MATERI PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN MATA  
PELAJARAN PPKn PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2  
SINGAPADU TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Oleh**

**Ni Kadek Ayu Nanda Wulandari, NIM 1911031300**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu, dan (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran komik bergambar pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan mata pelajaran PPKn kelas IV SD Negeri 2 Singapadu. Penelitian ini menerapkan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation Evaluation*). Penelitian ini menggunakan subjek 32 siswa kelas IV SD Negeri 2 Singapadu. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes. Hasil penelitian pengembangan ini berupa: (1) rancang bangun media komik bergambar yang melalui tahapan analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*); (2) kualitas produk komik bergambar diperoleh berdasarkan hasil penilaian ahli rancang bangun dengan persentase sebesar 90,00%, penilaian ahli isi pembelajaran dengan persentase sebesar 94,04%, penilaian ahli desain instruksional dengan persentase sebesar 90,00%, penilaian ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 89,58%, hasil uji coba perorangan dengan persentase sebesar 88,20%, hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 88,98%, hasil uji coba lapangan dengan persentase sebesar 90,10%; (3) berdasarkan hasil analisis tes 1 (*pretest*) dan tes 2 (*posttest*) dengan teknik analisis statistik inferensial (*uji-t*) untuk sampel berkolerasi memperoleh hasil  $t_{hitung} (32,02) > t_{tabel} (2,039)$  untuk  $dk=31$  dan taraf signifikansi 5%, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan PPKn materi pancasila sebagai nilai kehidupan pada siswa kelas IV sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan media komik bergambar dapat disimpulkan bahwa media komik bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran muatan PPKn materi pancasila sebagai nilai kehidupan siswa kelas IV SD Negeri 2 Singapadu tahun pelajaran 2022/2023 sebesar 66%

**Kata Kunci:** media pembelajaran, komik bergambar, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA PICTURE COMICS OF  
PANCASILA MATERIAL AS LIFE VALUE OF PPKn SUBJECTS IN  
CLASS IV STUDENTS OF SD NEGERI 2 SINGAPADU IN ACADEMIC  
YEAR 2022/2023**

**By**

**Ni Kadek Ayu Nanda Wulandari, NIM 1911031300**

**Elementary School Teacher Education Study Program**

**Elementary Education Department**

**ABSTRACT**

This study aims to (1) determine the design of illustrated comic learning media on Pancasila material as the life value of PPKn class IV SD Negeri 2 Singapadu, (2) determine the feasibility of illustrated comic learning media on Pancasila material as the life value of PPKn class IV SD Negeri 2 Singapadu, and (3) determine the effectiveness of illustrated comic learning media on Pancasila material as the life value of PPKn class IV SD Negeri 2 Singapadu. This study applies the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation Evaluation). This study used 32 grade IV students at SD Negeri 2 Singapadu as subjects. Data collection methods in this study using questionnaires and tests. The results of this development research are: (1) pictorial comic media design that goes through the stages of analysis (analyze), design (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation); (2) the quality of pictorial comic products was obtained based on the results of the assessment of design experts with a percentage of 90.00%, the assessment of learning content experts with a percentage of 94.04%, the assessment of instructional design experts with a percentage of 90.00%, the assessment of learning media experts with a percentage of 89.58%, the results of individual trials with a percentage of 88.20%, the results of small group trials with a percentage of 88.98%, the results of field trials with a percentage of 90.10%; (3) based on the results of the analysis of test 1 (pretest) and test 2 (posttest) with inferential statistical analysis techniques (t-test) for correlated samples obtained  $t_{count} (32.02) > t_{table} (2.039)$  for  $dk = 31$  and a significance level of 5%, then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted, there is a significant difference in the competence of Pancasila knowledge PPKn as the value of life in grade IV students before and after being given learning using pictorial comic media it can be concluded that pictorial comic media is effectively used in learning PPKn content Pancasila material as the life value of fourth grade students at SD Negeri 2 Singapadu for the 2022/2023 academic year by 66%

Keywords: learning media, illustrated comics, ADDIE.