

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI DEMANGAN YOGYAKARTA.

DEVELOPMENT OF LEARNING COMICS MEDIA PRACTICING PANCASILA VALUES ON 2ND GRADE STUDENTS IN DEMANGAN ELEMENTARY SCHOOL YOGYAKARTA.

Oleh : Gusti Aji P, Teknologi Pendidikan, gustiajiperdana@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media komik pembelajaran materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dengan kriteria media dan isi materi yang layak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dari 9 tahap pengembangan Borg & Gall yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draft produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan, 7) revisi hasil uji coba lapangan, 8) uji lapangan, 9) revisi produk akhir 10) Desiminasi dan implementasi. Subjek uji coba lapangan awal adalah 3 siswa, subjek uji coba lapangan adalah 6 siswa, dan uji lapangan sebanyak 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi, angket validasi materi, angket validasi media, dan angket untuk siswa. Penelitian ini menghasilkan media berupa komik, komik tersebut secara kuantitatif mendapat penilaian dari ahli materi dan ahli media masing masing 3,57 untuk ahli materi dan 4 untuk ahli media, yang merupakan masuk dalam kategori sangat layak. Sementara penilaian yang diberikan siswa pada semua tahap uji coba mendapat nilai rata-rata 4. Sehingga media yang dikembangkan masuk dalam kategori Sangat Layak.

Kata kunci : media komik pembelajaran, pengamalan nilai-nilai pancasila

Abstract

The purpose of this research is to produce a learning comic media to practice the values of Pancasila with the appropriate media criteria and content. This research uses the development research method of 9 stages of development of Borg & Gall, namely: 1) research and data collection, 2) planning, 3) development of product drafts, 4) initial field trials , 5) revision of initial field trial results, 6) field trials, 7) revision of the results of field trials, 8) field trials, 9) revisions of the final product 10) Dissemination and implementation. The initial field trial subjects were 3 students, the field trial subjects were 6 students, and the field trials were 26 students. Data collection was carried out by means of interviews, documentation, material validation questionnaires, media validation questionnaires, and questionnaires for students. Media research it produces in comic, comic have was in quantitative assessment of the people of the matter and the media each 3,57 each to the matter and 4 to the media, that is are categorized as very reasonable. While a judgment rendered students on all the beta-testing phase will get point in average 4. So media developed are categorized as very reasonable..

Keywords: learning comic media, practicing Pancasila values

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 2 yaitu Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik

Indonesia Tahun 1945. Hal ini mengisyaratkan besarnya peran lembaga pendidikan dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila. Para siswa harus memahami, memaknai, dan mengamalkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupannya agar dapat menjadi pedoman

hidup dan dapat terhindar dari pengaruh-pengaruh yang dapat merusak moral. Sekolah dasar sebagai sebuah lembaga pendidikan dasar mempunyai peranan penting dalam penanaman dan pengetahuan nilai-nilai Pancasila. Penanaman nilai Pancasila dan pengetahuan mengenai Pancasila di sekolah dasar dilakukan melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dan dikembangkan dalam proses pembelajaran serta kegiatan ekstra kurikuler. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah dasar memuat beberapa materi mengenai Pancasila seperti sila-sila pancasila, lambang setiap sila Pancasila, makna lambang Pancasila, pengamalan sila Pancasila dan lain-lain. Materi mengenai Pancasila ini diajarkan secara bertahap dari hal yang paling sederhana kemudian menjadi hal yang lebih mendalam pada jenjang kelas yang lebih tinggi. Pelajaran Pancasila dalam pembelajaran di kelas jika tidak disampaikan dengan baik maka akan dapat menimbulkan kebosanan dan materi tidak dapat diterima dan diamalkan dengan baik oleh peserta didik. Guru memberikan pengetahuan mengenai Pancasila dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, namun selain itu guru harus dapat menanamkan sikap wujud dari pengamalan sila Pancasila dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru dapat mengembangkan pengamalan sila Pancasila di kelas dengan memahami terlebih dahulu makna sila Pancasila dan mengembangkannya dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 8-9 Agustus 2019 dan wawancara pada tanggal 1-5

Agustus 2019 di SD Negeri Demangan. Guru menyadari pentingnya penanaman sikap yang sesuai dengan sila-sila dalam pancasila, namun dalam pelaksanaannya belum berjalan dengan maksimal. Observasi dilaksanakan di kelas 2 selama proses pembelajaran dan istirahat. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 2B SD Negeri Demangan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Demangan menunjukkan bahwa tindakan siswa belum mencerminkan sikap sesuai dengan nilai-nilai dalam sila pancasila, Dilihat dari perilaku siswa di dalam kelas seperti bercanda saat berdoa, perilaku tersebut tidak mencerminkan nilai pancasila sila yang pertama yaitu “ketuhanan yang maha esa”, selain itu juga siswa masih saling mencemooh saat temanya berbeda pendapat, perilaku tersebut tidak mengindikasikan sikap yang sesuai pancasila sila ke-4 yang berbunyi “kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan pe rwakilan”, dan lain-lain. Contoh perilaku di atas mengindikasikan bahwa sikap yang sesuai dengan pancasila pada siswa SD Negeri Demangan masih rendah.

Berdasarkan wawancara, SD tersebut sudah melakukan usaha penanaman sikap yang sesuai dengan pancasila kepada siswa, namun masih sebatas teguran. Guru sadar akan pentingnya penanaman sikap yang sesuai pancasila sejak dini. Hal ini di buktikan dengan adanya upaya sekolah untuk membuat sloganisasi mengenai sikap yang sesuai pancasila, selain itu dalam proses pembelajaran juga sering disisipkan teguran teguran agar siswa bersikap sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Pengadaan slogan dan teguran di

sekolah sudah baik namun kurang efektif dan belum ada tindak lanjut baik dari sekolah maupun siswa agar dapat menanamkan sikap sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Media pembelajaran diperlukan agar memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal mengenai penanaman nilai-nilai Pancasila di SD tersebut menyebabkan pemahaman dan pemantauan nilai-nilai pada siswa belum maksimal juga. Materi nilai-nilai Pancasila memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif untuk digunakan sehingga penyampaian pesan dan isi pembelajaran dapat diterima dengan baik. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Komik memiliki karakteristik yang memuat beragam ilustrasi yang membuat penyampaian materi lebih menarik sehingga materi penanaman nilai-nilai Pancasila akan lebih atraktif menarik perhatian siswa apabila disajikan melalui komik. Selain karena adanya ilustrasi komik juga mudah dibawa dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Komik merupakan buku berukuran kecil yang dapat masuk ke saku/kantong. Komik terdiri dari tiga bagian yaitu materi, evaluasi, dan catatan harian. Materi yang disajikan berupa ilustrasi mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila yang dapat dilakukan siswa. Evaluasi akan menyajikan pertanyaan guna mengukur

pemahaman siswa mengenai materi pengamalan nilai-nilai Pancasila yang disajikan. Catatan harian digunakan siswa untuk mencatat kegiatan yang mereka lakukan berkaitan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Komik digunakan secara individu oleh siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Seiring berkembangnya zaman komik memang banyak disajikan dalam bentuk digital yang bisa diakses melalui banyak platform, namun dikarenakan komik yang akan dikembangkan ditujukan untuk siswa kelas 2 SD demangan yang mayoritas siswanya belum memiliki handphone, sehingga komik akan dicetak dalam bentuk fisik yang memungkinkan siswa lebih mudah membawanya kemana mana.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Pada Siswa Kelas II SD Negeri Demangan Yogyakarta”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Menurut Sugiyono (2010: 407), metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Namun, dapat pula dalam

bentuk perangkat lunak (software) yang umumnya untuk data yang diformat dan disimpan secara digital. Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian R&D yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Metode eksperimen digunakan untuk menguji kemampuan dari yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan maret tanggal 18 – 20 Maret 2020 setelah mendapatkan izin. Tempat penelitian ini adalah SD Negeri Demangan Yogyakarta, khususnya kelas 2 yang beralamat di Jalan Munggur No.38, RW.02, Demangan, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55221.

Target dan Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 2 subjek penelitian yaitu subjek validasi dan subjek uji coba. subyek Validasi untuk kelayakan media dilakukan oleh 1 orang dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan UNY, sedangkan untuk kelayakan materi dilakukan oleh 1 orang dosen PGSD UNY.

Subyek uji coba pada penelitian ini ialah siswa kelas II SD Negeri Demangan yang beralamat di Jalan Munggur No.38, RW.02, Demangan, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55221. Pada uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa, uji coba

lapangan utama melibatkan 6 siswa, untuk uji lapangan operasional melibatkan 26 siswa.

Prosedur

Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa komik yang digunakan untuk menanamkan nilai Pancasila pada siswa SD kelas II. Berdasarkan kesepuluh langkah penelitian R&D yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1983 : 775), dalam penelitian ini hanya sampai pada langkah kesembilan yaitu revisi produk akhir.

Prosedur pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi produk hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk hasil uji coba lapangan, 8) uji lapangan, dan 9) revisi produk akhir. Berikut penjelasan prosedur pengembangan produk yang dilakukan.

1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal. Tahap ini dilakukan saat observasi lapangan dalam rangka pengukuran kebutuhan atau pokok persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran, sebagai dasar pertimbangan pemilihan produk yang akan dikembangkan. Peneliti mengadakan pengamatan secara langsung saat proses pembelajaran. Peneliti melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui keadaan siswa-siswa di kelas 2, kebutuhan apa yang diperlukan siswa dan mencari solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan di lapangan serta sebagai dasar pertimbangan pemilihan produk yang dikembangkan. Dengan demikian diharapkan produk yang akan dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan. 2) Perencanaan. Menyusun

rencana penelitian, meliputi hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas. 3) Pengembangan bentuk produk awal. Berikut pengembangan produk awal dalam penelitian ini. a) Membuat media pembelajaran komik. Langkah pertama adalah membuat GBIM, dan memilih materi. Langkah kedua ialah mendesain komik. Setelah desain komik selesai langkah selanjutnya adalah mencetak dan menyusunnya menjadi komik. b) Validasi media komik kepada ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. 4) Uji coba lapangan awal. Peneliti melakukan uji coba lapangan awal dengan subjek penelitian siswa kelas II SD Negeri Demangan sebanyak tiga orang. Uji coba lapangan awal bertujuan untuk mendapatkan data yang digunakan untuk penyempurnaan produk awal yang sudah dikembangkan. 5) Revisi produk hasil uji coba lapangan awal. Berdasarkan hasil uji coba serta hasil analisis uji coba lapangan awal dilakukan revisi media pembelajaran komik. 6) Uji coba lapangan utama. Peneliti melakukan uji coba lapangan utama dengan subyek penelitian siswa kelas II SD Negeri Demangan sebanyak enam orang. Uji coba bertujuan untuk pengambilan data terhadap produk yang sudah di revisi berdasarkan data dari uji coba lapangan awal. 7) Revisi produk hasil uji coba lapangan utama. Setelah melakukan uji coba serta analisis data hasil uji coba lapangan dilakukan revisi media pembelajaran komik. 8) Uji lapangan operasional. Peneliti melakukan uji

lapangan operasional dengan subyek penelitian siswa kelas II SD Negeri Demangan sebanyak dua puluh empat siswa. Uji lapangan operasional bertujuan untuk menguji apakah produk sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 9) Revisi produk akhir. Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan operasional dilakukan revisi media pembelajaran komik untuk menentukan kelayakan media pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data dan Teknik Analisis Data

Instrumen pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data hasil pengembangan media, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut. wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara juga dilakukan dalam penelitian untuk mengetahui mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa mengenai materi pengamalan nilai-nilai Pancasila siswa. Beberapa topik wawancara untuk ditanyakan kepada guru ialah mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara digunakan sebagai latar belakang penelitian.

Observasi dilakukan untuk mencari informasi awal dalam penelitian. Observasi dilakukan untuk mengetahui mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa pada materi penanaman nilai-nilai Pancasila.

Skala Penilaian bertujuan untuk menilai kualitas buku saku dan sebagai acuan melakukan revisi produk. Pada penelitian ini menggunakan 2

macam skala yaitu penilaian skala 4 dan 2. Penilaian skala 4 digunakan pada saat validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk skala 2 digunakan pada saat pengambilan data respon siswa dalam uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, dan uji coba lapangan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan memaparkan produk berupa media komik "Pengamalan Pancasila". Analisis deskriptif kuantitatif di dapatkan dari data yang diperoleh dari skala penilaian uji ahli, uji lapangan awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan akhir. Pada penelitian ini menggunakan skala Linkert untuk ahli materi dan ahli media, dan skala Guttman untuk siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media komik pembelajaran yang berisikan materi pengamalan nilai-nilai pancasila pada siswa kelas 2 SD. Prosedur dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah yang dikukakan oleh Borg & Gall (1983:775). Terdapat sepuluh tahap penelitian menurut Borg & Gall, namun karena keterbatasan penelitian, penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap ke 9 yaitu revisi produk akhir.

Tahap pertama penelitian ini adalah mengumpulkan informasi dengan cara obseravsi dan wawancara kepada guru kelas II SD Negeri Demangan Yogyakarta. Hasil observasi dan menunjukan bahwa sikap siswa belum menunjukan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai

pengamalan pancasila, media pembelajaran yang digunakan sebagian besar masih berupa modul yang sebagian besar di dalamnya masih berupa teks dengan sedikit ilustrasi. Setelah mengetahui permasalahan yang ada di lapangan tahap selanjutny yang dilakukan adalah tahap perencanaan.

Tahap perencanaan adalah tahap kedua dalam penelitian ini. Terdapat langkah dalam melakukan perencanaan yaitu menentukan Tujuan pembelajaran, membuat GBIM(Garis Besar Isi Media), pembuatan story board, dan mempersiapkan alat dan bahan. Tujuan pembelajaran dan GBIM berpedoman pada kurikulum dan kompetensi dasar kelas II yang berlaku.

Tujuan yang dibuat ialah siswa mampu memahami contoh pengamaln nilai-nilai Pancasila dan mengamalkanya dalam kehidupan sehari hari. Tujuan pembelajaran tersebut diturunkan menjadi lima materi yaitu menghormati pemeluk agama lain (pengamalan sila ke-1), budaya antri (pengamalan sila ke-2), menghargai teman yang berbeda suku (pengamlan sila ke-3), musyawarah untuk mufakat (pengamalan sila ke-4), suka membantu orang lain (pengamalan sila ke-5). Perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat mencakup materi tersebut. Komik pembelajaran dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa. Ukurankomik yang dikembangkan adalah 8cm × 11cm, ukuran tersebut dibuat agar siswa mudah membawa media komik yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan komik, pengembangan dilakukan dengan cara mendesain awal produk dari cover sampai dengan isi media

komik. Tujuan pengembangan komik ini adalah menghasilkan dan mengetahui kelayakan komik yang dikembangkan. Untuk menghasilkan produk yang layak di tempuh prosedur validasi materi dan, media dan uji coba produk ke pengguna.

Validasi materi dilakukan oleh bapak Dr. Kus Eddy Sartono, M.Si. dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY. Proses validasi menempuh dua kali tahap. Pada tahap validasi ahli materi 1, komik yang dikembangkan mendapat rata-rata 2,5. Berdasarkan nilai yang ada maka materi dalam komik yang dikembangkan tergolong pada kategori “Layak”. Namun terdapat beberapa saran revisi yang disampaikan oleh ahli materi yaitu beberapa pergantian kata, pengubahan contoh pengamalan sila ke-2 dan ke-4, pergantian nama sashah satu karakter/tokoh dalam komik, pergantian soal evaluasi point 1 dan memasukan nomor urutan bacaan.

Hasil validasi materi pada tahap ke-2 mendapatkan skor rata-rata 3,57 masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan bisa di ujicobakan tanpa revisi. Setelah validasi materi, selanjutnya adalah tahap validasi media. Validasi media dilakukan oleh bapak Sungkono, M.Pd. dosen jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Proses validasi dilakukan sebanyak tiga kali. Hasil validasi pertama, mendapatkan skor rata-rata 2,5. Berdasarkan nilai tersebut komik termasuk dalam kategori “Layak”. Komik yang dikembangkan sebelum diujicobakan disarankan untuk direvisi terlebih dahulu sebelum diujicobakan. Terdapat beberapa revisi pada tahap validasi media ke-1 yaitu pergantian jenis font yang digunakan, perubahan beberapa komponen pada cover

(Warna Cover, Menghilangkan nama pemilik dan kelas, Pemberian nama pengembang buku), menghilangkan beberapa sekat antar bagian komik, perubahan arah membaca (awal: dari kanan ke kiri, menjadi: dari kiri ke kanan), mengubah kepala karakter Beni (Menjadi tidak bertopi), mempertajam warna simbol dari setiap sila, penambahan/mempertajam seting latar pada beberapa bagian (Penambahan gambar kepala murid yang terlihat dari belakang).

Hasil yang diperoleh pada validasi tahap kedua yaitu skor rata-rata 3,5. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media pembelajaran komik yang dikembangkan masuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Terdapat revisi dan saran yang diberikan oleh ahli media pada validasi tahap ke-2 yaitu tanda baca perlu dicermati lagi, pengetikan perlu diteliti, ilustrasi (komposisi) perlu diperhatikan lagi, dan kontras warna (bagian petunjuk penggunaan).

Validasi media tahap ke-3 dilakukan pada 12 Maret 2020, Hasil yang diperoleh pada validasi tahap ke-tiga yaitu skor dengan rata-rata 4. Berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, media pembelajaran komik yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dan mendapat kesimpulan layak diujicobakan tanpa revisi.

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi dan media, selanjutnya media diujicobakan kepada 3 siswa. Pada tahap uji coba awal tersebut diperoleh skor respon siswa dengan rata-rata 2 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya adalah tahap uji coba lapangan yang melibatkan 6 siswa. Pada tahap uji coba lapangan diperoleh skor respon siswa

dengan rata-rata 2 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Yang terakhir ialah uji lapangan yang melibatkan 26 Siswa. Pada tahap uji lapangan diperoleh skor rata-rata 2 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan komik yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas II SD.

Media yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat layak karena memenuhi kriteria (dilihat dari kondisi fisik, komponen dasar visual dan mutu komik) serta kriteria isi materi yang layak (dilihat dari pertimbangan isi dan cara penyajian). Pertama, dilihat dari kondisi fisik, Trimo (1997: 37) mengatakan media komik dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu komik strip dan buku komik. Peneliti memilih untuk mengembangkan buku komik karena lebih efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas ataupun mandiri di rumah. Mengenai ukuran buku untuk anak SD kelas II tidak ada teori yang menyebutkan ukuran spesifik. Ukuran buku yang dipilih peneliti untuk komik yang dikembangkan adalah 8cm × 11cm. Dari pengamatan saat uji lapangan, ukuran tersebut memudahkan siswa untuk membawa komik kemana saja karena mudah untuk dimasukkan ke dalam saku.

Kedua, dilihat dari komponen dasar visual, peneliti menggunakan teori dari Smaldino bahwa visual memiliki organisasionalnya sendiri yang menampilkan berbagai elemen untuk mengkomunikasikan penyusunan konten (2014: 77).

Pada susunan (arrangement), gagasan Smaldino yakni menentukan sebuah pola dasar untuk

menentukan bagaimana mata si penonton akan mengikuti setiap tampilan yang disajikan (2014: 78-79). Sesuai dengan gagasan Smaldino tersebut peneliti mengembangkan komik dengan setiap scene pada komik terdapat pemancing gambar agar siswa ingin membaca terus dan membuka halaman selanjutnya.

Pada aturan keseimbangan (balance) dicapai ketika “berat” unsur-unsur dalam sebuah tampilan secara merata tersebar pada tiap sisi sebuah sumbu, secara horizontal atau vertikal atau keduanya (Smaldino, 2014: 82). Peneliti memilih menggunakan keseimbangan asimetris yang dinilai lebih dinamis sehingga lebih menarik perhatian pembaca.

Smaldino (2014: 82-83) mengemukakan ketika memilih sebuah skema warna untuk sebuah visual, perhatikan keharmonisan warna (color). Peneliti memilih warna yang selaras agar terlihat menarik dan sesuai dengan ilustrasi yang dibuat, selain itu kontras juga di atur agar pemilihan warna lebih teratur. Contohnya pada pemilihan warna background dengan ilustrasi gambar tokoh-tokoh di sesuaikan agar terlihat harmonis. Pada unsur sifat mudah dibaca (legibilitas), sebuah visual tidak bisa dipahami kecuali kalau penonton bisa melihat kata-kata dan gambar (Smaldino, 2014: 86). Kemudahan untuk dibaca adalah dengan meningkatkan ukuran, jenis huruf, dan kontras di antara benda-benda dalam visual. Pada penelitian ini ukuran setiap objek dibuat tidak terlalu besar agar teks yang dimasukkan menjadi proposional dan mudah dibaca oleh siswa.

Sedangkan pada unsur menarik (appeal), teknik untuk menghasilkan daya tarik adalah gaya,

kejutan, tekstur, dan interaksi (Smaldino, 2014: 86). Visual yang menarik akan mempertahankan perhatian para penontonnya. Pada penelitian ini media yang dikembangkan dibuat menarik dengan cara pemilihan ilustrasi dan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Dalam unsur teks pada desain visual yang diperhatikan adalah gaya, ukuran, spasi, warna, dan penggunaan huruf besar kecil (Smaldino, 2014: 77). Pertama adalah gaya (style). Gaya dari teks seharusnya konsisten dan selaras dengan unsur-unsur visual lainnya. Untuk komunikasi yang baik sebaiknya menggunakan tidak lebih dari dua jenis gaya ketikan yang berbeda, dan maksimum menggunakan 4 ragam model ketikan seperti tebal, miring, garis bawah, perubahan ukuran. Sedangkan unsur ukuran (size) teks sebaiknya disesuaikan agar anak dimudahkan dalam membacanya. Pada unsur spasi (spacing), gunakan spasi yang terlihat rata bagi mata, dan untuk penentuan spasi vertikal diantara baris-baris material juga penting untuk kemudahterbacaan. Jika terlalu berdekatan cenderung terlihat mengabur, kalau terlalu berjarak akan terlihat terpisah-pisah. Unsur warna (color) teks seharusnya kontras dengan warna latar belakang baik agar mudah dibaca atau memberi penekanan untuk menarik perhatian. Dalam penggunaan huruf besar kecil (use of capitals), disesuaikan dengan tata tulis yang benar. Dari semua unsur pada organisasional teks dari Smaldino apabila disimpulkan lebih mengarah pada tujuan keterbacaan teks sehingga

sasaran tidak sulit dalam melihat dan membaca teks.

Dilihat mutu komik, media pembelajaran menciptakan minat siswa dan pesan tersampaikan dengan ilustrasi. Komik menggunakan karakter-karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat, selain itu komik juga menggunakan ilustrasi gambar yang menarik dengan teks relatif singkat. Hal ini akan menarik siswa dari berbagai usia untuk membacanya, dengan begitu komik akan mempengaruhi sikap siswa dan apabila digunakan untuk pembelajaran akan berdampak positif pada perilaku siswa dalam belajar.

Materi yang digunakan untuk pengembangan media ini adalah pengamalan Pancasila. Materi di pilih sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh kelas II SD Negeri Demangan. Materi di adaptasi dari berbagai buku salah satunya ialah buku TEMA yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas II.

Produk yang dikembangkan mempunyai beberapa keunggulan, antara lain: 1) Produk yang dikembangkan memiliki penyampaian materi yang disajikan dengan ilustrasi sehingga menarik minat siswa untuk membaca. 2) Media dibuat dengan ukuran yang mudah dibawa, ditujukan agar siswa mudah membawa produk kemana saja dengan cara dimasukkan ke kantong saku.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk Media Komik Pembelajaran Materi Pengamalan Nilai-

Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas II SD dengan karakteristik sebagai berikut; 1) media yang dikembangkan berupa komik pembelajaran, 2) komik berukuran 8cm×11cm, 3) materi dalam komik berupa contoh perbuatan yang mengamalkan pancasila, 4) komik yang dikembangkan diperuntukan untuk siswa sekolah dasar kelas II, 5) materi dikemas dalam bentuk percakapan yang di ilustrasikan melalui gambar.

2. Media komik pengamalan nilai-nilai Pancasila yang dihasilkan dinilai layak dan dapat digunakan pembelajaran Pancasila. Komik tersebut secara kuantitatif mendapat penilaian dari ahli materi dengan skor rata-rata 3,57 masuk dalam kategori “Sangat layak” dan dari ahli media dengan skor rata-rata 4 masuk dalam kategori “Sangat layak”. Sedangkan pada tahap uji coba lapangan awal sampai uji lapangan operasional masing masing mendapat skor rata-rata 2 masuk dalam kategori “Sangat Layak”.Media “Komik Pengamalan Pancasila’ yang dihasilkan terbukti mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dan memudahkan siswa belajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang disampaikan yaitu:

1. Media komik yang dihasilkan telah terbukti layak digunakan dalam pembelajaran Pancasila, untuk itu guru

dapat menggunakannya sebagai media dalam proses pembelajaran Pancasila.

2. Agar penggunaan media berjalan optimal hendaknya guru memberikan pengantar/materi tentang pancasila.
3. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan sudut pandang yang berbeda dan pengembangan komik dengan contoh pengamalan nilai-nilai Pancasila yang lain agar lebih banyak media yang bisa digunakan siswa untuk belajar.
4. Bagi lembaga pendidikan, diharapkan dapat merekomendasikan media untuk peningkatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ahmad, R., & Sudjana, N. (2009). *Media Pengajaran. Sinar Baru Algensindo. Bandung.*
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali pers.*
- Borg, W. R. (5). Gall. MD (1983). *Educational research an introduction. New York : Longman Inc.*
- Darmodiharjo, D. (1996). *Shidarta, Penjabaran Nilai-Nilai Pancasila Dalam Sistem Hukum Indonesia. Jakarta: PT Raja Grafindo Pers.*
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.*
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi belajar. Jakarta : Rineka Cipta.*
- Firdaus, L. (2006). *Komik sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. dalam Jurnal Al ‘Arabiyah, 3(1).*
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic making. Jakarta: PT. Indeks.*

- Herdiansyah, H. (2013). Wawancara, observasi, dan focus groups sebagai instrumen penggalan data kualitatif. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.*
- Kaelan, M. S. (2019). *Pendidikan Pancasila.* paradigma.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia, 173.*
- Mardapi, D. (2008). Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes. *Yogyakarta: Mitra Cendekia Offset*
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi.* UGM press.
- Pribadi, A. AM Sardiman.(2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press
- Rindjin, K. (2013). *Pendidikan Pancasila untuk perguruan tinggi.* Gramedia Pustaka Utama.
- Rukiyati, P., & LA, D. (2013). Pendidikan Pancasila. *UNY Press. Jogjakarta*
- Santrock, J. W. (2012). Life-Span Development (Edisi 13 Jilid 1). *Jakarta: Erlangga.*
- Siswoyo, D. (2008). Ilmu Pendidikan. *Yogyakarta: UNY Press.*
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar. *Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.*
- Sudarwan, D. (2010). Pengantar Kependidikan. *Bandung: Alfabeta.*
- Sugihartono, R. A., Herryprilosadoso, B., & Panindias, A. N. (2010). Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital. *Jakarta: Indeks.*
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode penelitian pendidikan. *Pendekatan Kuantitatif.*
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.*
- Wina, S. (2008). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*