

**PENGARUH MEDIA KOMIK ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn
PADA PESERTA DIDIK KELAS III UPT SPF SDN MINASA UPA**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

MUKHLISA SYARIF
NIM 105401102520

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Mukhlisa Syarif NIM 105401102520**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 131 Tahun 1445H/2024M, tanggal 02 Dzulqaidah 1445 H/10 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu **15 Mei 2024**.

Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
 15 Mei 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum	: Prof. Dr. H. Imbo Asse, M.Ag.	
2. Ketua	: Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	
3. Sekretaris	: Dr. H. Baharullah, M.Pd.	
4. Dosen Penguji	1. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd. 2. Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd. 3. Musdalifah Syahrir, S.Pd., M.Pd. 4. Rismawati, S.Pd., M.Pd.	

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn
Peserta Didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Mukhlisa Syarif
NIM : 105401102520
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

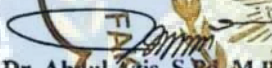
Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

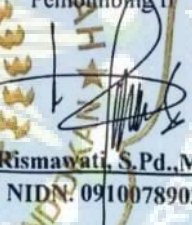
Makassar, 07 Dzulqaid 1445H
03 Februari 2024M

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Abdul Azis, S.Pd., M.Pd
NBM. 1088295



Rismawati, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0910078903

Diketahui Oleh :

DEKAN FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 934


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mukhlisa Syarif
NIM : 105401102520
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul : **Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar**
Skripsi : **PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan TIM adalah ASLI hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan

Mukhlisa Syarif



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mukhlisa Syarif
Nim : 105401102520
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Maret 2024

Yang Membuat Perjanjian,

Mukhlisa Syarif

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal keberhasilan. Peluh keringatmu adalah pendedahannya. Tetesan air matamu adalah pewarnanya. Doamu dan doa orang-orang disekitarmu adalah bara api yang mematangkannya. Allah selalu menyertai orang-orang yang penuh kesabaran dalam proses menuju keberhasilan.

Sesungguhnya kesabaran akan membuatmu mengerti bagaimana cara mensyukuri arti sebuah keberhasilan. Sungguh bersama kesukaran dan keringanan, karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain). Dan kepada Tuhan, berharaplah.

(Q.S Al Insyirah : 6-8)

Persembahan :

Karena itu, ku persembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak, atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibunda dan ayahandaku yang terkasih, saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.

ABSTRAK

MUKHLISA SYARIF. 2023. *Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Abdul Azis pembimbing I dan Rismawati sebagai pembimbing II.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu pembelajaran media yang digunakan guru masih terbatas dan mereka hanya menggunakan media gambar yang berada pada buku sumber pegangan peserta didik, hal ini terjadi karena guru belum dapat membuat media yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian *true eksperimental*. Populasi dalam ini yaitu seluruh peserta didik di UPT SPF SDN Minasa Upa tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 471 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik, yang terdiri dari 25 kelas IIIB sebagai kelas eksperimen dan 25 kelas IIIC sebagai kelas kontrol. Instrument dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes, dan lembar angket respon peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media komik online didapatkan pada *pretest* nilai rata-rata sebesar 55,2 sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata sebesar 82,6 dan nilai KKM tuntas pada *pretest* yaitu 5 peserta didik dengan persentase 20% sedangkan nilai KKM tuntas yaitu frekuensi 25 peserta didik dengan persentase 100% peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji- T menunjukkan syarat hasil t hitung $>$ t tabel yaitu $3,338 > 2,016$ dengan hasil hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Media komik online berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Kata Kunci : *Media Komik Online, PPKn, Hasil Belajar.*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa”. ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lilalamin. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku bapak Syarifuddin, ibu Rini Sukmawati dan nenek Nurhayati, S.Pd yang telah berjuang, mendoa’akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada Dr. Abdul Azis, M.Pd. Pembimbing I, Rismawati, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghormatan kepada : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.

Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Aliem Bahri, M.Pd. Ketua Prodi PGSD serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru kelas III serta staf guru-guru UPT SPF SDN Minasa Upa yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman PGSD tahun 2020.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal 'alamin.
Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.

Makassar, Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Media Komik Online.....	9
2. Pembelajaran dan Hasil Belajar.....	19
3. Pembelajaran PPKn.....	25
4. Teori Belajar	31
5. Penelitian yang Relevan.....	35
B. Kerangka Pikir	37
C. Definisi Operasional Variabel.....	39
D. Hipotesis Tindakan.....	39

BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	41
D. Desain Penelitian.....	42
E. Variabel Penelitian	43
F. Prosedur Penelitian.....	44
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Teknik Pengumpulan Data	47
I. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	74

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Populasi Penelitian.....	41
3.2	Sampel Penelitian	42
3.3	Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	43
3.4	Lembar Observasi Aktivitas Guru	45
3.5	Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik.....	46
3.6	Standar Ketuntasan Belajar PPKn	49
4.1	Statistik Deskriptif Hasil belajar PPKn <i>Pretest Dan Posttest</i> Pada Kelompok eksperimen.....	54
4.2	Statistik Deskriptif Hasil belajar PPKn <i>Pretest Dan Posttest</i> Pada Kelompok kontrol	54
4.3	Distribusi dan Persentase Hasil belajar PPKn <i>Pretest Posttest</i> Pada Kelompok Eksperimen	55
4.4	Distribusi dan Persentase Hasil belajar PPKn <i>Pretest Posttest</i> Pada Kelompok Kontrol	55
4.5	Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Murid	56
4.6	Deskripsi Hasil Observasi Aktifitas Guru.....	58
4.7	Deskripsi Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	60
4.8	Rekapan Uji Normalitas.....	61
4.9	Nilai Uji Hipotesis (<i>Independent Samples Test</i>)	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Berbagai Bentuk Balon Teks	12
2.2 Tampilan Komik Online.....	14
2.3 Tampilan Komik Online.....	15
2.4 Bagan Kerangka Pikir.....	38
4.1 Grafik <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> Kelompok eksperimen Dan Kontrol	57
4.2 Media Komik Online 1	57
4.3 Media Komik Online 2.....	58
4.4 Media Komik Online 3.....	58
4.5 Media Komik Online 4.....	58
4.6 Media Komik Online 5.....	59
4.7 Media Komik Online 6.....	59
4.8 Media Komik Online 7.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Modul Ajar	75
2	LKPD	82
3	<i>Pretest</i>	85
4	<i>Post-test</i>	88
5	Data Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Post-test</i> Kelompok eksperimen	90
6	Data Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Post-test</i> Kelompok kontrol	91
7	Uji Statistik.....	92
8	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	94
9	Lembar Observasi Aktivitas Guru	98
10	Angket Respon Peserta Didik.....	100
11	Persuratan	106
12	Lembar Bebas Plagiasi.....	112
13	Dokumentasi.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komik online merupakan komik berbentuk format digital berbasis android, dimana di dalamnya tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun terdapat game, film, animasi, lagu, atau lainnya yang membuat pembaca bisa mengikuti dan menikmati alur cerita yang disajikan dan penggunaannya bisa dilakukan secara online (Fitri, 2023:223). Komik digital membantu guru untuk lebih melek dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pendidikan Kewarganegaraan tersebut menuntut peserta didik selama proses pembelajaran dituntut untuk kreatif memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Saat ini, perkembangan media sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian peserta didik, peserta didik merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, memotivasi peserta didik untuk belajar, dan lain-lain. Media pembelajaran juga diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Sardiman, 2020:143).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian bagi setiap guru khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan menyajikan pelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa terhadap materi secara optimal dan memberikan gairah dalam belajar agar dapat merangsang proses belajar mengajar yang berlangsung secara efektif dan efisien, sebab dalam proses belajar mengajar kriteria yang berhasil ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Seorang guru dikatakan berhasil, bila seorang guru dapat memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada mata pelajaran khususnya PPKn (Rismawati, 2018:477).

Permasalahan saat ini, khususnya dalam pembelajaran PPKn berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Juli 2023 di kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1) sulitnya peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya. 2) kurangnya keberanian peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. 3) hasil belajar yang dicapai peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar. 4) guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran PPKn khususnya media komik online.

Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran PPKn yang terlaksana di kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa dalam proses pembelajaran media yang digunakan guru masih terbatas dan mereka hanya menggunakan media gambar yang berada pada buku sumber pegangan peserta didik, hal ini terjadi karena guru belum dapat membuat media yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn.

Terbatasnya media selama proses pembelajaran PPKn berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa. Dari 25 peserta didik rata-rata hanya 10 orang (40%) yang memperoleh nilai sesuai KKM yaitu dengan nilai 70 atau lebih, sedangkan 15 orang (60%) lainnya hanya mendapatkan nilai di bawah 70, sedangkan KKM pelajaran PPKn adalah 70. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan memenuhi beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran. Peserta didik dapat terlatih untuk menemukan informasi dengan cara-cara yang baru melalui media pembelajaran tersebut.

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada peserta didik kelas IIIB UPT SPF SDN Minasa Upa ialah dengan menggunakan media pembelajaran komik dalam pembelajaran PPKn. Guru dapat memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Pada awalnya, komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri dalam kegiatan belajar-mengajar yaitu dapat mengembangkan minat baca anak dan mengembangkan satu bidang studi yang lain (Indiria, 2019: 8).

Begitu maraknya komik di sekolah dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik. Hal tersebut sangat mendukung untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Anak yang membaca komik dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik. Maka dari itu peneliti menerapkan media komik karena ingin menciptakan pembelajaran yang lebih menarik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan disenangi oleh peserta didik (Heru, 2020:51).

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang memerankan suatu cerita, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan minat baca para peserta didik terkait materi pelajaran yang dipelajari. Dengan demikian diharapkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran dapat meningkat (Indiria, 2019: 8).

Penelitian terkait komik yaitu Rohani (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik pada Konsep Faktor dan Kelipatan”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan media

komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada konsep faktor dan kelipatan.

Selanjutnya penelitian oleh Pasaribu (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Peserta didik SMP Negeri Surakarta Kelas VII”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada konsep kondisi lingkungan terhadap kesehatan. Penelitian yang terkait dilakukan oleh Rohani (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Peserta didik Sma Kelas XI”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa Hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional.

Penelitian yang terkait dilakukan oleh Salsabila (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya adalah 1) proses pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila; 2) kelayakan komik digital yang dinilai sangat valid oleh para ahli dengan rata-rata nilai validasi 96,2%; 3) respon peserta didik terhadap komik digital sangat valid dengan persentase

sebesar 90,3% 4) hasil uji t memperlihatkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan terdapat perbedaan rerata hasil pretest dan posttest pada uji terbatas dan uji luas, sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital bisa meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SD.

Penelitian dari Mardiyah (2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian selanjutnya ialah penelitian dari Nurhasanah (2020) dengan judul “Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar IPA padasiswa Sekolah Dasar.

Penelitian selanjutnya dari Oktavia (2023) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SD Materi Ciri Khusus MakhluK Hidup Dengan Bantuan Media Komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa danya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan komik sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penelitian dari Kristiantari. (2022). Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media e-komik layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS untuk siswa kelas IV di SD Negeri Dauh Peken Tabanan.

Berdasarkan penjelasan dan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik online merupakan media pembelajaran yang akurat, maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik: Dapat peningkatan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan terutama peserta didik yang mempunyai hasil belajar yang masih rendah dalam mata pelajaran PPKn.
- b. Bagi Peneliti: Hasil penelitian dapat menambah pengalaman dan pengetahuan khususnya dalam mencari media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran PPKn.
- c. Bagi Guru: Dapat mengakses di jurnal yang telah diterbitkan serta dapat memperbaiki dan peningkatan hasil belajar PPKn di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik maupun oleh guru dapat diminimalkan.
- d. Bagi Sekolah: Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Media Komik

a. Pengertian Komik

Komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru. Lewat tokoh-tokoh dalam komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peranan para tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut. Dalam buku Media Instruksional Edukatif karangan Ahmad Rohani didefinisikan bahwa komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Rohani, 2020:60).

Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2020:8).

Dalam buku Media Pengajaran karangan Nana Sudjana, komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan

memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana, 2019:4). Komik juga dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang membuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi ia dilengkapi dengan bahasa verbal dan nonverbal ini, mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan maksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya (Yudi, 2020:100).

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat dinyatakan bahwa media komik merupakan suatu bacaan atau cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan memiliki urutan cerita menarik dimana anak atau peserta didik jika membacanya tanpa harus dibujuk. Tetapi dalam hal komik sebagai media pembelajaran, guru harus membantu peserta didik menemukan atau membuat komik yang bagus, mendidik serta bermanfaat bagi mereka.

b. Unsur-Unsur Media Komik

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, komik memiliki unsur-unsur yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, dan halaman isi. Anisa (2019:18) pada halaman sampul depan sebuah komik biasanya terdapat komponen-komponen sebagai berikut:

1) Judul cerita atau judul serial

Judul biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat. Ukuran huruf pada judul dibuat huruf kapital dengan ukuran besar dan mencolok sehingga menarik perhatian dan mudah ditangkap oleh pembaca.

2) *Credits*

Yaitu keterangan tentang pengarang komik tersebut, seperti penulis skenario, penggambar, dan sebagainya.

3) *Indicia*

Yaitu keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan waktu terbit dan pemegang hak cipta.

Menurut Yudi (2020:101) sementara itu halaman isi komik terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:

1) Panel

Panel bisa dikatakan frame atau representasi kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik. Menurut McCloud panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Sedangkan rentang waktu dan dimensi ruang dalam komik lebih dijelaskan oleh isi dari panel tersebut, jadi bukan panel itu sendiri. Adapun urutan membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Urutan pembacaan ini karena pembaca sudah terbiasa membaca dari arah tersebut, searah jarum jam yaitu dari kiri ke kanan (Anisa, 2019:20).

2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar

Sudut pandang yang dimaksud yaitu logika gerak gerik kamera film yang bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Sedangkan ukuran gambar atau *frame size* dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan.

3) Parit

Istilah parit merujuk pada ruang di antara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.

4) Balon Kata

Sering disebut “Balon ucapan”, balon dialog, balon kata-kata atau *texts ballon*. Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut.



Gambar 2.1 Berbagai Bentuk Balon Teks

Sumber: https://web.facebook.com/media/set/?set=a.1052431998134275.1073741855.940573462653463&type=3&_rdc=1&_rdr

5) Bunyi Huruf

Disebut juga *Sound Lettering*. Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. *Sound Lettering* merupakan ekspresi dari ucapan yang dikeluarkan oleh obyek.

6) Ilustrasi

Yaitu seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atau suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual.

7) Kop Komik

Merupakan bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang.

c. Bentuk dan Jenis Media Komik

Komik sebagai media massa hadir dengan berbagai jenis dan materi sesuai dengan kebutuhan khalayak atau konsumen. Dalam hal ini komik dibedakan dalam 2 kategori yaitu berdasarkan bentuknya dan berdasarkan jenis ceritanya (Anisa, 2019:21).

1) Komik Berdasarkan Bentuknya

a) Komik Strip (*Comic Strips*)

Istilah komik strip (*comic strip*) merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori yaitu komik strip bersambung dan kartun komik.

b) Buku Komik (*Comic Book*)

Comic Book atau buku komik adalah komik yang disajikan dalam

bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya.

Kemasan buku comic ini menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

c) Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Novel grafis memiliki tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

d) Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda.

e) *Web Comic* (Komik Online)

Sesuai dengan namanya, komik ini menggunakan media internet untuk publikasinya dan jangkauannya sangat luas tak terbatas.

Pada penelitian ini memakai komik online sebagai media pembelajaran PPKn.



Gambar 2.2 Tampilan Komik Online

Sumber: https://youtu.be/0z3x34_6knw



Gambar 2.3 Tampilan Komik Online

Sumber: https://youtu.be/0z3x34_6knw

2) Komik Berdasarkan Jenis Ceritanya (Anisa, 2019:22)

a) Komik Edukasi

Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya adalah pesan didaktis kepada masyarakat awam. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif.

b) Komik Promosi

Pangsa pasar komik sangat beragam, komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak. Sehingga muncul pula komik

yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk.

c) Komik wayang

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, yaitu Mahabharata yang menceritakan perang besar antara kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta.

d) Komik Silat

Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Untuk setting cerita komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut.

d. Manfaat Media Komik Online

Sebagai komunikasi media visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan banyak peserta didik lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran dan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Oleh karena hal tersebut, komik dapat dipilih untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rohani, 2020:65).

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk

pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat. Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pebelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pebelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pebelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Rohani, 2020:66).

Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca (Yudi, 2020:105).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka dapat dinyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran komik ialah sebagai sarana media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran di kelas dengan penyajian yang sangat menarik guna meningkatkan minat peserta didik dalam belajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III MI/SD. Sebab komik merupakan jenis bacaan yang sangat disukai anak-anak. Media pembelajaran berbentuk komik adalah

sesuatu media yang tidak biasa dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Online

Menurut Maharsi (2020:15). menjelaskan kelebihan media komik, yaitu:

- 1) Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan.
- 2) Komik digunakan untuk memotivasi peserta didik mengembangkan keterampilan membaca.
- 3) Prestasi pendidikan yang dicapai peserta didik yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya.
- 4) Peserta didik diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain.
- 5) Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda yang menentang prasangka.
- 6) Komik memberi peserta didik sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan.
- 7) Peserta didik mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.

Menurut Anisa (2019:25) media komik disamping memiliki kelebihan, juga memiliki kekurangan tertentu antara lain:

- 1) Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna.
- 2) Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks.
- 3) Lukisan, cerita, dan bahasa komik kebanyakan bermutu rendah.

- 4) Komik menghambat anak melakukan bentuk permainan lainnya.
- 5) Dengan menggambarkan perilaku anti sosial, komik mendorong tumbuhnya agresivitas dan kenakalan remaja pada anak.
- 6) Komik menjadikan kehidupan yang sebenarnya menjadikan membosankan dan tidak menarik.

b. Pembelajaran dan Hasil Belajar

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Syaiful, 2020:61). Menurut Hamalik (dalam Musdalifah, 2018:77) pembelajaran adalah suatu system artinya suatu keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan lainnya dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan dan pengajaran, peserta didik dan peserta didik, tenaga kependidikan khususnya guru, perencanaan pengajaran, strategi pengajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pengajaran.

Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar peserta didik dapat belajar secara aktif. Menurut Djamarah (2020:41), dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran yang meliputi:

1) Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Tujuan memiliki jenjang dari yang luas dan umum sampai kepada yang sempit/khusus. Adanya tujuan yang tepat mempermudah pemilihan materi pelajaran dan pembuatan alat evaluasi. Adanya tujuan yang tepat dan yang diketahui peserta didik, memberi arah yang jelas dalam belajarnya. (Suryosubroto, 2020:102).

2) Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Bahan pelajaran menurut Arikunto (dalam Djamarah, 2020:43) merupakan unsur inti yang ada didalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik. Bahan yang disebut sebagai sumber belajar (pengajaran) ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk tujuan pengajaran. Tanpa bahan pelajaran proses pembelajaran tidak akan berjalan.

3) Kegiatan Pembelajaran

Menurut Kusnandar (2019:252), kegiatan pembelajaran adalah bentuk atau pola umum kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kegiatan pembelajaran akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai. Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai medianya. Dalam interaksi tersebut peserta didik lebih aktif bukan guru, guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.

4) Metode

Metode merupakan komponen pembelajaran yang banyak menentukan keberhasilan pengajaran. Guru harus dapat memilih, mengkombinasikan serta mempraktekkan berbagai cara penyampaian bahan yang disesuaikan dengan situasi (Suryosubroto, 2020:103)

5) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Alat mempunyai fungsi yaitu sebagai perlengkapan, sebagai pembantu mempermudah usaha pencapaian tujuan, dan alat sebagai tujuan (Sapriyah, 2019:158).

6) Sumber Pelajaran

Sumber pelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana pengajaran terdapat atau sumber belajar seseorang. Sedangkan sumber belajar menurut (Sapriyah, 2019:159), adalah segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan belajar, sehingga diperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang diperlukan.

7) Evaluasi

Evaluasi menurut Davies (dalam Dimiyati, 2020:190), adalah proses sederhana dalam memberikan/menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek, dan masih banyak yang lain. Hasil dari evaluasi dapat dijadikan sebagai umpan balik dalam meningkatkan kualitas mengajar maupun kuantitas belajar peserta didik.

b. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (dalam Sitohang, 2023: 2) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya atau tujuan instruksional”. Kemudian, Jumiati (2018:14) “hasil belajar merupakan kemampuan seseorang yang dimiliki setelah menempuh pembelajaran”. Dengan kata lain hasil belajar merupakan pencapaian yang dimiliki oleh seseorang setelah melakukan proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut Suprijono (dalam Magdalena, 2021:5) bahwa hasil belajar adalah:

- 1) Informasi yang verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sistesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi

penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah. (d) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

- 4) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan (kognitif diukur dengan cara memberika soal-soal tes di setiap ahir siklus, afektif dan psikomotor diukur dengan cara memberikan skor pada tiap aspek di setiap pertemuan pembelajaran), bukan hanya mengenai salah satu aspek.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Manusia dalam usahanya selalu menginginkan sesuatu hal yang lebih baik dari sebelumnya. Demikian pula dalam proses pembelajaran, tiap manusia menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Konsekuensinya dari keinginan tersebut terdiri dari dua hal yaitu berhasil atau tidak berhasil.

Menurut Zulkifli (2020:10) bahwa “ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu a) faktor yang berasal dari diri sendiri (jasmani, psikologis), b) faktor yang berasal dari luar (sosial, adat, serta lingkungan fisik)”. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor yang berasal dari diri sendiri (*internal factor*) yaitu :
 - a) Faktor jasmani baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran dan sebagainya.
 - b) Faktor psikologis, terdiri dari kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, minat, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri
 - c) Faktor kematangan fisik maupun psikis, seperti perkembangan otak, disiplin dan lainnya.
2. Faktor yang berasal dari luar diri (*eksternal factor*) yaitu :
 - a) Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat, faktor sosial juga sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik misalnya cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi dan begitupun lingkungan tempat tinggal mereka.
 - b) Faktor adat istiadat yaitu adat kebiasaan, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian juga sangat berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik .
 - c) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal.

3. Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) di SD merupakan bidang studi yang memberi petunjuk tentang bagaimana manusia

harus bertindak dan bertingkah laku di dalam pergaulan hidup masyarakat. Manusia menciptakan norma-norma atau kaidah-kaidah yang selanjutnya dijadikan petunjuk dalam bersosialisasi, hal tersebut dikarenakan manusia sebagai makhluk sosial selalu mengadakan hubungan timbal balik atau berinteraksi dalam upaya memenuhi kebutuhan dan kelangsungan hidupnya (Azis, 2023:18).

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan warga negara dalam dimensi spiritual, rasional, emosional dan sosial, mengembangkan tanggung jawab sebagai warga negara, serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik (Rismawati, 2021:112).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertanggung jawab terhadap pengembangan perilaku warga negara Indonesia yang baik. Tuntutan normatif ini sangat besar di tengahnya bangsa Indonesia menghadapi berbagai macam krisis belakangan ini. Memang upaya pendidikan tidak berdiri sendiri. Kondisi masyarakat turut juga mempengaruhi perilaku manusia (Musdalifah, 2018:54). Sedangkan Dwitagama (dalam Sapriyah, 2019:158) bahwa “Pendidikan kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak, berpikir cerdas, kritis dan rasional yang demokratis dan bertanggung jawab”. Adapun Djahiri (dalam Sitohang, 2023: 4) bahwa “PPKn atau *civic education* adalah program pendidikan/pembelajaran yang secara programatik-prosedural berupaya memanusiakan (*humanizing*) dan membudayakan (*civilizing*)

serta memberdayakan (*empowering*) manusia/anak didik (diri dan kehidupannya) menjadi warga negara yang baik sebagaimana tuntutan yuridis konstitusional bangsa/negara yang bersangkutan”.

Melalui proses pembelajaran, khususnya pembelajaran PPKn, guru harus mampu mendorong peserta didik menjadi warga negara yang baik, warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya serta selalu berpikir kritis terhadap isu yang berkembang di negaranya (Azis, 2018:38).

Dwitagama (dalam Sapriyah, 2019:158) bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelajaran PPKn dalam rangka “*nation and character building*”:

- a) Pertama: PPKn merupakan bidang kajian kewarganegaraan yang ditopang berbagai disiplin ilmu yang relevan, yaitu: ilmu politik, hukum, sosiologi, antropologi, psikologi dan disiplin ilmu lainnya yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengembangan konsep, nilai dan perilaku demokrasi warganegara.
- b) Kedua: PPKn mengembangkan daya nalar (*state of mind*) bagi para peserta didik. Pengembangan karakter bangsa merupakan proses pengembangan warganegara yang cerdas dan berdaya nalar tinggi. PPKn memusatkan perhatiannya pada pengembangan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*) sebagai landasan pengembangan nilai dan perilaku demokrasi.
- c) Ketiga: PPKn sebagai suatu proses pencerdasan, maka pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah yang lebih inspiratif dan partisipatif dengan menekankan pelatihan penggunaan logika dan penalaran”.

Menurut Mulyasa (dalam Sapriyah, 2019:158) menyatakan bahwa “tujuan PPKn adalah membentuk watak atau karakteristik warga Negara secara baik”. Sedangkan yang menjadi tujuan pembelajaran PPKn adalah:

- 1) Membentuk proses berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup,
- 2) Mau berpartisipasi didalam segala kegiatan secara aktif dan bertanggungjawab sehingga bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan,
- 3) Bisa berkembang positif dan demokratis sehingga mampu berinteraksi dengan bangsa lain serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang baik. Untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn yang efektif dikembangkan bahan pembelajaran yang interaktif yang dikemas dalam berbagai paket seperti bahan belajar tercetak, terekam, tersiar, elektronik, dan bahan belajar yang digali dari lingkungan masyarakat sebagai pengalaman langsung (*hand of experience*).
- 4) Keempat: kelas PPKn sebagai laboratorium demokrasi. Melalui PPKn, pemahaman sikap dan perilaku demokratis dikembangkan bukan semata-mata melalui ‘mengajar demokrasi’ (*teaching democracy*), tetapi melalui media pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup secara demokrasi (*doing democracy*). Penilaian bukan semata-mata dimaksudkan sebagai alat kedali mutu tetapi juga sebagai alat untuk memberikan bantuan belajar bagi peserta didik sehingga lebih dapat berhasil dimasa depan. Evaluasi dilakukan

secara menyeluruh termasuk portofolio peserta didik dan evaluasi diri yang lebih berbasis kelas.

Rujukan warga negara Indonesia yang baik dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) ialah UUD 1945 yang jabarannya termuat dalam TAP MPR dan Undang-undang (dalam hal ini Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menjadi kiblat seluruh Program dan Sistem pendidikan). Lebih lanjut Djahiri (2018: 4) menyatakan bahwa “ landasan konstitusional di atas, maka Visi PPKn NKRI adalah lahirnya warga negara Indonesia dan kehidupan masyarakat bangsa NKRI yang religius, cerdas, demokratis dan *lawful ness*, damai, tenteram, sejahtera, modern dan berkepribadian Indonesia”. Misi yang diembannya adalah program pendidikan; yang membelajarkan dan melatih anak didik secara demokratis, humanistik, dan fungsional.

Pembelajaran PPKn hendaknya dimaknai memberi pembekalan pengetahuan melek politik-hukum, membina jati diri WNI berkepribadian/berbudaya Indonesia, melatih pelakonan diri/kehidupan WNI yang melek politik hukum serta berbudaya Indonesia dalam tatanan kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara yang modern. Dari gambaran di atas maka jelas target harapan pembelajaran PPKn, yakni:

- a. Secara programatik memuat bahan ajar yang utuh berupa bekal pengetahuan untuk melek politik dan hukum yang berlaku (*imperative*) dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Bahan ajar yang utuh mutlak harus menampilkan politik-hukum NKRI secara faktual, teoritiik, konseptual dan normatif berikut isi pesan nilai dan moral serta aturan main dan tata cara

pelaksanaannya. Sebagai bekal pengetahuan tidak mutlak semua hal disampaikan melainkan dipilah dan dipilih berdasarkan tiga kriteria dasar yakni: tingkat esensinya, kegunaannya dan kritis tidaknya. Hakekat isi pesan pembelajaran PPKn yang utama menurut Djahiri (dalam Sitohang, 2023: 5) harus memuat antara lain:

- 1) Insan dan kehidupan religius, iman dan taqwa dalam semua gatra kehidupan.
 - 2) Melek politik dan hukum, tahu atau paham hal ihwal keharusan berkehidupan berbangsa dan bernegara baik secara konstitusional maupun secara praksis/nyata (kemarin-kini dan esok hari).
 - 3) Insan dan kehidupan demokratis yang *lawfulness* dalam NKRI dan berbudaya Indonesia.
 - 4) Insan dan kehidupan yang cerdas, damai dan sejahtera.
 - 5) Insan dan kehidupan yang cinta bangsa, negara, patriotik dan bela bangsa negara (hak daulat dan martabat bangsa).
 - 6) Pergaulan dunia/antar bangsa yang bilateral dan damai”.
- b. Secara prosedural target sasaran pembelajarannya ialah penyampaian bahan ajar pilihan dan fungsional kearah membina, mengembangkan dan membentuk potensi anak didik secara dalam kehidupan peserta didik dan lingkungannya (fisik-non fisik) sebagaimana diharapkan serta pelatihan pelakonan pemberdayaan hal tersebut dalam dunia nyata secara demokratis, humanis dan fungsional.

Tersirat dalam semua uraian di atas sejumlah hal yang secara konseptual dan praktisnya paradox (tabrakan) dengan hakekat globalisme dan *modernity*. Hal ini berarti tantangan riil yang cukup berat untuk dihadapi para guru PPKn, Pendidikan Agama, Bahasa dan Budaya Daerah. Bila kita menyerah berarti kita mengorbankan hakekat kodrati (Illahiah) dan sosial politik peserta didik kita dan kehidupan bangsa negara kita. Globalisme adalah era iptek yang *superdeveloped*, sedangkan *modernity* adalah neo geopolitik yang *cyberspace/world wide* dan cenderung sekuler. Pembelajaran PPKn tidak hanya mengukur kemampuan kognitif peserta didik dalam bentuk menghafal materi-materi PPKn, namun yang lebih penting adalah pengembangan ranah afektif, kecerdasan emosional, dan kecerdasan moral.

Guru yang baik tentu tidak akan mengabaikan kemampuan teknis keguruan yang merupakan kunci keberhasilan profesinya, yaitu kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran dalam praktek yang sesungguhnya. Menurut Ali (2020: 21) bahwa “model merupakan suatu cara untuk memperoleh pengetahuan atau memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi”. Sehingga, seorang guru harus menggunakan dan memilih metode yang tepat dan ideal dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat dan dapat dipergunakan dalam pengajaran PPKn adalah model simulasi.

Keberhasilan pembelajaran PPKn harus diikuti dengan semangat bahwa guru harus difungsionalkan menjadi "*agent of changes*" dan membelajarkan keluarga dan masyarakat, sehingga tercipta proses revitalisasi fungsi peran keluarga dan masyarakat.

4. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan hasil belajar PPKn dan media komik yaitu penelitian dari Sitohang (2023) dengan hasil penelitian bahwa sistem pembelajaran online telah meningkatkan hasil belajar mahasiswa didik pada mata kuliah PPKn. Peningkatan ini disebabkan oleh penerapan praktik terbaik oleh pendidik untuk pembelajaran daring. Sehingga penelitian ini dapat menunjukkan seberapa efektif dan inovatif penerapan pembelajaran daring dapat mendorong aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang hasil belajar PPKn, sedangkan perbedaannya menggunakan media edmodo peserta didik kelas V SD Negeri 122347 sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media komik peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Selanjutnya penelitian dari Asaman (2018) dengan hasil penelitian bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mata pelajaran PPKn melalui Media Gambar kelas III SD Negeri Lokait. Persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas tentang hasil belajar PPKn, sedangkan perbedaannya yaitu menggunakan media gambar peserta didik kelas III SD Negeri Lokait sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media komik peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Penelitian dari Rohani (2019) dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional. Persamaannya dengan penelitian ini yaitu

menggunakan media komik, sedangkan perbedaannya yaitu hasil belajar matematika Penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Selanjutnya penelitian dari Masithoh (2020) dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran IPA pada konsep sistem pencernaan makanan menjadi efektif setelah diberlakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media komik, sedangkan perbedaannya yaitu hasil belajar IPA Penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Penelitian dari Salsabila (2023) dengan hasil penelitian bahwa Hasil uji t memperlihatkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan terdapat perbedaan rerata hasil pretest dan posttest pada uji terbatas dan uji luas. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media komik digital, sedangkan perbedaannya yaitu Hasil belajar IPA Penelitian yang akan dilakukan adalah hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Selanjutnya penelitian dari Mardiyah (2021) dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media komik, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya mengkaji tentang pengembangan media komik pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sedangkan penelitian yang akan

dilakukan mengkaji tentang pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Penelitian dari Nurhasanah (2020) dengan hasil penelitian bahwa siklus I nilai rata-rata hasil belajar IPA melalui media pembelajaran komik adalah 64,04%, siklus II nilai rata-rata hasil belajar IPA meningkat menjadi 82,62%. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa Sekolah Dasar. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media komik, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya mengkaji tentang penggunaan media komik dapat meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengkaji tentang pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

Selanjutnya penelitian dari Oktavia (2023) dengan hasil penelitian bahwa Adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan komik sebagai media pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 43,21 menjadi 63,57 pada siklus I dan meningkat menjadi 82,50 pada siklus II. Persentase ketuntasan minimal dari pelaksanaan pretes 0% terus meningkat pada pelaksanaan postes siklus I menjadi 57% dan kembali meningkat pada pelaksanaan postes di siklus II mencapai persentase ketuntasan 100%. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media komik, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya mengkaji tentang peningkatan hasil belajar siswa

pada pembelajaran IPA kelas VI SD materi ciri khusus makhluk hidup dengan bantuan media komik sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengkaji tentang pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

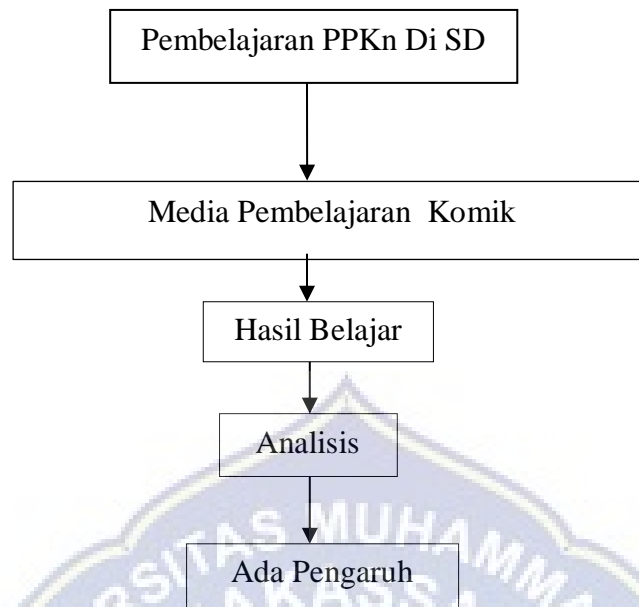
Penelitian dari Kristiantari (2022) dengan hasil penelitian bahwa tingkat persentase kelayakan media pembelajaran e-komik menurut ahli isi mata pelajaran sebesar 93%, tingkat persentase kelayakan media pembelajaran e-komik menurut ahli desain pembelajaran sebesar 94%, menurut ahli media pembelajaran sebesar 92,5%, pada uji perorangan tingkat persentase kelayakan media e-komik sebesar 92,5%, dan pada uji coba kelompok kecil persentase kelayakan media e-komik sebesar 94,44 dengan keseluruhan berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini menyatakan bahwa media e-komik layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS untuk siswa kelas IV di SD Negeri Dauh Peken Tabanan. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media komik, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya mengkaji tentang mengembangkan E-Komik sebagai media pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS untuk siswa kelas IV SD sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengkaji tentang pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

B. Kerangka Pikir

Komik digital (komik online) merupakan komik berbentuk format digital berbasis android, dimana di dalamnya tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun terdapat game, film, animasi, lagu, atau lainnya yang membuat pembaca bisa mengikuti dan menikmati alur cerita yang disajikan dan penggunaannya bisa dilakukan secara online. Komik digital membantu guru untuk lebih melek dengan media pembelajaran berbasis teknologi.

Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya banyak peserta didik yang kurang tertarik untuk selalu membaca buku sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar PPKn peserta didik.

Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media seperti papan tulis dan buku paket peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti tertarik menggunakan komik online pada materi bangsa sebagai bangsa Indonesia sebagai media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dan senang selama proses pembelajaran berlangsung. Perlakuan ini diberikan di kelas III semester 1 dengan empat kali pertemuan. Jadi, dengan penggunaan media komik ini diharapkan dapat membantu peserta didik membangkitkan minat serta motivasi belajar yang tinggi dan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir

C. Definisi Oprasional Variabel

Demi menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1) Media komik online

Suatu bacaan atau cerita online yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan memiliki urutan cerita menarik, dan media berisi materi berdasarkan topik yang diajarkan di kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa Tahun ajaram 2023/2024.

2) Hasil belajar PPKn

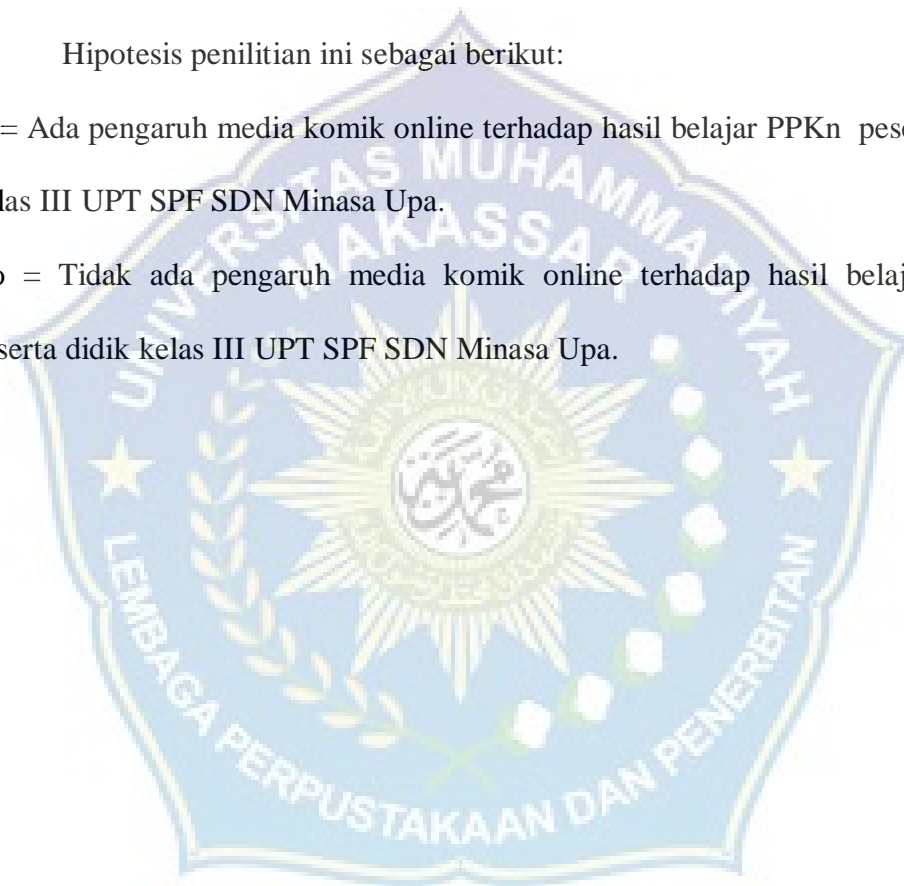
Hasil belajar PPKn yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh peserta didik pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh peserta didik pada tes akhir (*posttest*).

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

H_1 = Ada pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

H_0 = Tidak ada pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian adalah penelitian *true eksperimental*. Pada penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol digunakan sebagai pembanding dari kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada pendekatan ini data akan dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2020:90).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas III UPT SPF SDN Minasa Upa, Kota Makassar. Pertimbangan memilih sekolah UPT SPF SDN Minasa Upa yaitu:

- a. Judul yang diangkat peneliti belum ada yang meneliti di UPT SPF SDN Minasa Upa.
- b. Pihak dari UPT SPF SDN Minasa Upa baik itu dari kepala sekolah dan guru wali kelas III memperbolehkan dan mendukung peneliti meneliti disekolah tersebut.

2. Waktu penelitian semester genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Penelitian ini memerlukan populasi untuk dijadikan objek penelitian. Menurut Sugiyono (2020:117), “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan pengertian populasi, dalam penelitian yang akan dilakukan seluruh peserta didik di UPT SPF SDN Minasa Upa tahun pelajaran 2023/2024 akan dijadikan populasi yang berjumlah 471 peserta didik. Berikut ini tabel populasi penelitian.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Peserta didik		Jumlah Peserta didik
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IA	12	16	28
2	IB	16	14	30
3	IC	15	15	30
4	IIA	13	14	27
5	IIB	16	12	28
6	IIC	14	14	28
7	IIIA	15	11	26
8	IIIB	16	10	25
9	IIIC	14	11	25
10	IVA	12	13	25
11	IVB	10	15	25
12	IVC	13	12	25
13	VA	10	14	24
14	VB	10	13	23
15	VC	16	9	25
16	VIA	15	10	25
17	VIB	14	12	26
18	VIC	13	13	26
Jumlah				471

Sumber : Data Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Sugiyono, 2020:110). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dalam Sugiyono, (2020: 110). Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* ini karena sesuai untuk digunakan untuk penelitian kuantitatif, atau penelitian-penelitian yang tidak melakukan generalisasi menurut Sugiyono, (2020: 110). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik, yang terdiri dari 25 kelas IIIB sebagai kelas eksperimen dan 25 kelas IIIC sebagai kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas IIIB (Eksperimen)	25
2	Kelas IIIC (Kontrol)	25
Jumlah		50

Sumber : Data Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol yang akan diberi tes awal dan kelompok eksperimen diberikan media pembelajaran. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

Tabel 3.3. Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

	Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
R1	Kelompok Eksperimen	O1	X	O2
R2	Kelompok Kontrol	O3	-	O4

Sumber: (Sugiyono, 2020)

Keterangan:

R1 : Kelompok Eksperimen

R2 : Kelompok Kontrol

X : Pemberian perlakuan (treatment) menggunakan media komik online

— : Tanpa pemberian perlakuan (treatment)

O1 : Kelompok eksperimen diberi soal pretest

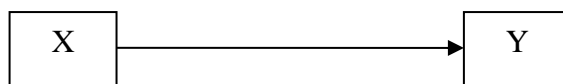
O2 : Kelompok kontrol diberi soal posttest

O3 : Kelompok kontrol diberikan soal pretest

O4 : Kelompok kontrol diberi soal posttest

E. Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini menggunakan jenis variabel dependen, yang juga bisa disebut variabel dependen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau hasil dari variabel Bebas. Dalam penelitian ini, media komik online, dilambangkan dengan huruf “X”, akan dicari sebagai variabel bebas. Hasil belajar digunakan sebagai variabel terikat yang dilambangkan dengan huruf “Y”. Hubungan antara keduanya ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Variabel Penelitian Sugiyono (2020: 111)

Keterangan:

X = Media komik online (variabel bebas)

Y = Hasil Belajar PPKn (variabel terikat)

F. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

1. Tahap persiapan
 - a) Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
 - b) Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian.
 - c) Membuat RPP, LKS, bahan ajar dan instrument penelitian.
2. Tahap pelaksanaan
 - a) Melakukan observasi.
 - b) Mengadakan *pretest* pada kelas sampel.
 - c) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik.
 - d) Mengadakan *posttest* pada kelas sampel.
3. Tahap akhir
 - a) Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* serta menganalisis instrument yang lain seperti lembar observasi.

- b) Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian.
- c) Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data.

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Menurut Sukmadinata (dalam Magdalena, 2021: 220) bahwa “observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung”. Berdasar dari pengertian tersebut, maka observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti (dengan bantuan teman sejawat) terhadap proses belajar mengajar di kelas.

Adapun jenis data yang akan dikumpulkan melalui teknik observasi adalah:

- 1) data tentang aktivitas mengajar guru dalam menerapkan media komik, dan 2) data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran PPKn melalui media komik.

2. Tes

Tes merupakan instrumen utama penelitian ini yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian guna mengukur hasil belajar PPKn peserta didik kelas III di UPT SPF SDN Minasa Upa melalui media komik. Tes berisi pertanyaan tertulis yang diberikan pada setiap akhir pertemuan (tindakan) dan dilakukan sebanyak 2 kali. Setiap tes (tes pertama dan kedua) berbentuk pilihan ganda dimana bobot untuk 1 soal yang benar adalah 1. masing-masing terdiri atas 20 item soal. Kriteria penilaian yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah maksimal soal}} \times 100$$

3. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media komik digital. Lembar angket ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang harus diisi oleh peserta didik yang dimana pertanyaan-pertanyaan itu sesuai dengan indikator respon peserta didik terhadap penerapan media komik online. Peserta didik diminta memberi tanda cek (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat mereka dengan memakai skala *guttman*.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menerapkan media komik pada mata pelajaran PPKn. Objek pengamatan yaitu proses pembelajaran PPKn yang dilakukan oleh guru pelajaran PPKn dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn melalui kerjasama dalam kelompok.

2. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes hasil belajar sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Tes berupa soal pilihan ganda. Soal yang diberikan pada pretest dan posttest merupakan soal yang sama atau dalam porsi yang sama, hal tersebut bertujuan

untuk menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrument dari perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen.

I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Analisis data dapat didefinisikan sebagai proses penelaahan, pengaturan dan pengelompokan data dengan tujuan untuk menyusun hipotesis kerja dan mengangkatnya menjadi kesimpulan atau teori sebagai temuan peneliti.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan hasil belajar peserta didik yang telah diberikan *treatment* yaitu penggunaan media komik online. Hasil tes peserta didik tersebut akan dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media komik online. Adapun analisis deskriptif yang dilakukan adalah mencari nilai rata-rata (*mean*), modus, median dan standar deviasi. Setelah rata-rata skor telah didapat, maka peneliti mengklasifikasikan hasil tersebut. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Belajar

$$P = \frac{n \times 100}{N}$$

Keterangan :

P = Persentase (%)

n = Jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah skor jawaban ideal

Analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh UPT SPF SDN Minasa Upa yaitu:

Tabel 3.6 Standar Ketuntasan Belajar PPKn

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
1	90 – 100	Sangat Tinggi
2	80 – 89	Tinggi
3	70 – 79	Sedang
4	60 – 69	Rendah
5	0 – 59	Sangat Rendah

(Sumber: UPT SPF SDN Minasa Upa, 2023)

b. Analisis Data Aktivitas Peserta didik

Analisis data aktivitas peserta didik dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran hasil belajar PPKn dengan menggunakan media komik online. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas peserta didik adalah sebagai berikut:

$$S_n = \frac{\sum X_n}{N} \times 100\%$$

Sumber : Sudijono (2018:81)

Keterangan:

S_n : Persentase jumlah peserta didik yang melakukan aktivitas tertentu setiap pertemuan

X_n : Jumlah peserta didik yang melakukan aktivitas tertentu setiap pertemuan

N : Jumlah peserta didik yang hadir setiap pertemuan

Kriteria keberhasilan peserta didik dalam penelitian ini dikatakan baik apabila minimal 70% dan peserta didik yang terlihat aktif dalam aktivitas positif selama pembelajaran.

c. Analisis Data Aktivitas Kegiatan Guru

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru saat proses belajar mengajar dan penggunaan media komik online yang dilaksanakan oleh peneliti. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung perolehan nilai dari skor observasi aktivitas kegiatan guru:

$$P = \frac{S}{N} \times 100$$

Sumber : Sudijono (2018:81)

Keterangan:

P : nilai yang dicari

S : jumlah skor observasi yang diperoleh

N : jumlah maksimal skor pengamatan observasi

2. Analisis statistik inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut digunakan dengan rumus Chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut:

$$\chi^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sugiyono, 2018:17)

Keterangan:

χ^2 = nilai chi-kuadrat hitung

f_o = frekuensi hasil pengamatan

f_h = frekuensi harapan

Kriteria pengujian adalah jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ dengan derajat kebebasan $dk = (n-1)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikannya yaitu $> 0,05$ dan jika taraf signifikannya yaitu $< 0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/ berbeda (tidak homogen). uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS *for windows versi 23*.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh dari pelaksanaan media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis dengan uji-t adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (t hitung > t tabel), maka H_0 ditolak atau H_1 diterima. Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu uji-t dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS 23,0 for*, dimana pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan derajat kepercayaan (α) yang digunakan yaitu 5% atau 0,05. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_1 diterima. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mencari apakah ada pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Dalam penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas III B sebagai kelompok eksperimen dan kelas III C sebagai kelompok kontrol. Pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media komik online sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui sejauh mana media komik online berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Hasil belajar PPKn Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan atau *Pretest* dan *Posttest*.

Pretest diberikan kepada peserta didik pada pertemuan pertama dan *posttest* diberikan kepada peserta didik pada pertemuan terakhir. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti.

Statistik hasil belajar PPKn peserta didik sebelum di berikan perlakuan (*pretest* dan *posttest*) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Hasil Belajar PPKn *Pretest* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kelompok Eksperimen	
	Pretest	Posttes
Banyaknya Sampel	25	25
Nilai Tertinggi	70	90
Nilai Terendah	40	70
Skor Ideal	100	100
Rentang Skor	30	20
Skor Rata-rata	55,2	82,6
Tuntas	20%	100%
Tidak Tuntas	80%	0%
Standar Deviasi	14,9	15,9

Sumber: Hasil Data Statistik Deskriptif

Tabel 4.1 menunjukkan nilai tertinggi hasil belajar PPKn peserta didik kelompok eksperimen pada *pretest* mencapai nilai tertinggi 70, skor rata-rata 55,2 dan ketuntasan 20% dengan KKM 70. Sedangkan *posttest* mencapai nilai tertinggi 90, skor rata-rata 82,6 dan ketuntasan 100% dengan KKM 70.

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Hasil Belajar PPKn *Pretest* dan *Post-test* Kelompok Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kelompok Kontrol	
	Pretest	Posttes
Banyaknya Sampel	25	25
Nilai Tertinggi	70	80
Nilai Terendah	30	30
Skor Ideal	100	100
Rentang Skor	40	50
Skor Rata-rata	46,8	55,6
Tuntas	16%	64%
Tidak Tuntas	84%	36%
Standar Deviasi	15,9	13,6

Sumber: Hasil Data Statistik Deskriptif

Tabel 4.2 menunjukkan nilai tertinggi hasil belajar PPKn peserta didik kelompok kontrol pada *pretest* mencapai nilai tertinggi 70, skor rata-rata 46,8 dan

ketuntasan 16% dengan KKM 70. Sedangkan *posttest* mencapai nilai 80, skor rata-rata 55,6 dan ketuntasan 64% dengan KKM 70.

Jika skor hasil belajar PPKn peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan *pretest* dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase pada tabel 4.3 dan 4.4 berikut:

Tabel 4.3 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar PPKn *Pretest* Dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Skor	Kategori	Kelompok Eksperimen			
		Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0	15	60
80 – 89	Tinggi	0	0	5	20
70 – 79	Sedang	5	20	5	20
60 – 69	Rendah	8	32	0	0
0 – 59	Sangat Rendah	12	48	0	0
Jumlah		25	100	25	100

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa *pretest* pada kelompok eksperimen tidak terdapat peserta didik yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi, untuk *posttest* kelompok eksperimen 15 peserta didik yang memperoleh kategori nilai sangat tinggi dengan persentase 60.

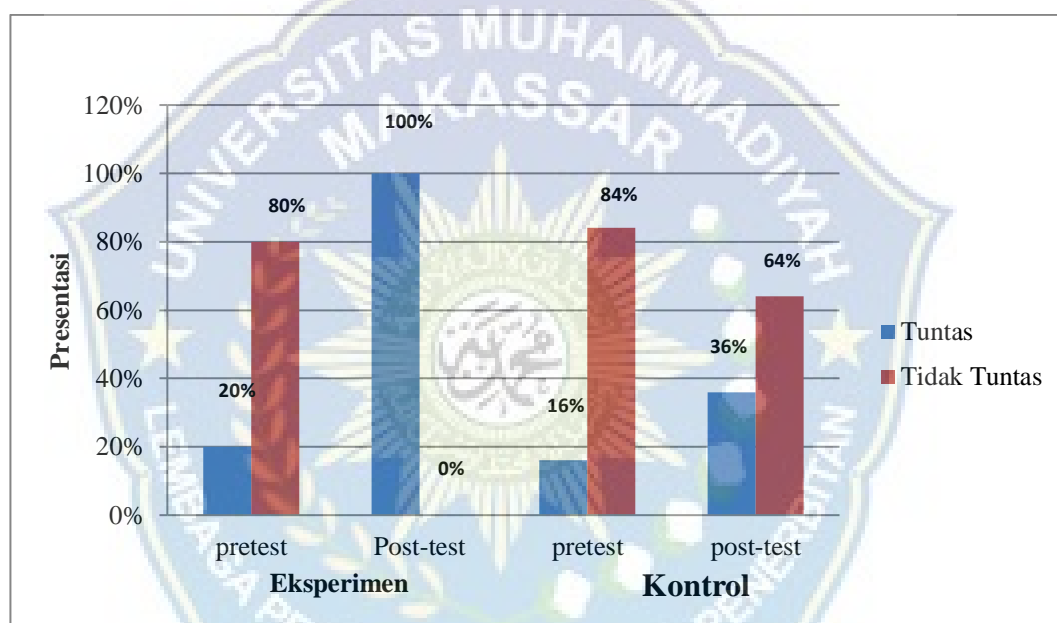
Tabel 4.4 Distribusi dan Persentase Hasil Belajar PPKn *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Skor	Kategori	Kelompok Kontrol			
		Pretest		Posttest	
		F	P (%)	F	P (%)
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
80 – 89	Tinggi	0	0	4	16
70 – 79	Sedang	4	16	5	20
60 – 69	Rendah	2	8	0	0
0 – 59	Sangat Rendah	19	76	16	64
Jumlah		25	100	25	100

Sumber: Hasil Olah Data 2024

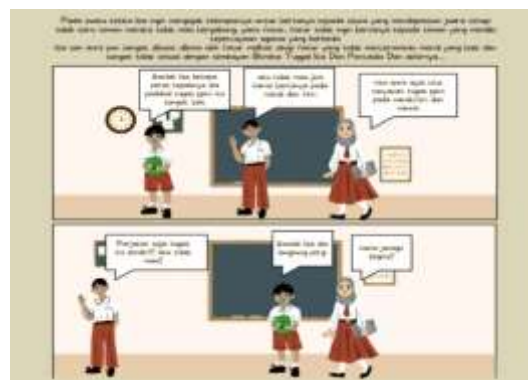
Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa *pretest* pada kelompok kontrol tidak terdapat peserta didik yang memperoleh kategori nilai tinggi, untuk *posttest* kelompok kontrol 4 peserta didik yang memperoleh kategori nilai tinggi dengan persentase 16.

Data dari distribusi frekuensi skor hasil belajar peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa, pada *pretest* dan *posttes* kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:

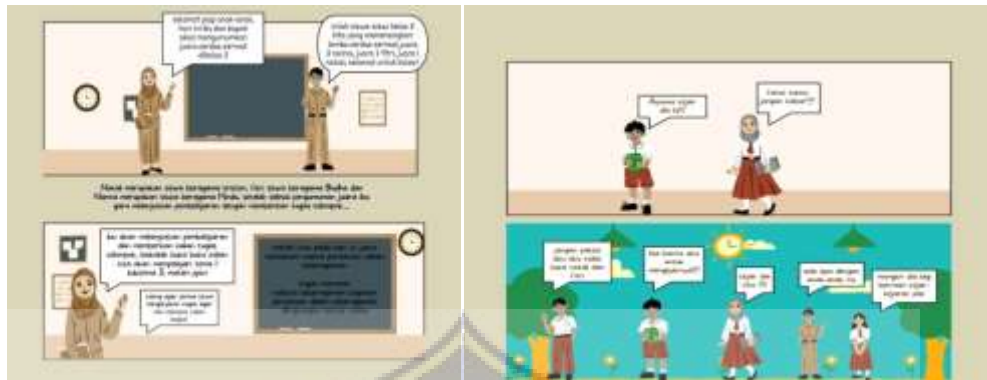


Gambar 4.1 Grafik *Pretest* dan *Posttes* Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Adapun tampilan media komik digital sebagai berikut:



Gambar 4.2 Media Komik Digital 1



Gambar 4.3 Media Komik Digital 2



Gambar 4.4 Media Komik Digital 3



Gambar 4.5 Media Komik Digital 4



Gambar 4.6 Media Komik Digital 5



Gambar 4.7 Media Komik Digital 6



Gambar 4.8 Media Komik Digital 7

b. Deskripsi Hasil Observasi Aktifitas Murid

Lembar observasi murid dibuat untuk mendapatkan data yang mendukung pembelajaran. Instrument ini berisi instruksi dan tuju indikator yang menunjukkan

aktivitas murid yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas murid selama empat pertemuan. Pada setiap akhir pertemuan, data yang diperoleh dari instrumen tersebut disajikan dalam rangkuman. Tabel 4.5 berikut menunjukkan hasil akhir dari setiap pengamatan.

Tabel: 4.5 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Murid

No	Hal yang Diamati	Pertemuan ke-				Rata-rata (\bar{x})	Persentase
		I	II	III	IV		
1	Peserta didik yang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.	20	20	23	25	22	88
2	Murid aktif dalam penggunaan media komik online.	18	18	23	25	21	84
3	Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online.	18	20	21	25	21	84
4	Peserta didik yang aktif bertanya.	20	22	23	25	22	88
5	Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya.	18	18	20	25	20	80
6	Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (rebut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas).	5	5	2	0	3	12
Jumlah							436
Rata-rata							72,6

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024 (Lampiran 8 Halaman 94-97)

Kriteria keberhasilan aktivitas peserta didik dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila mencapai nilai minimal 70% murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.5 dimana persentase murid menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sebanyak 88%, persentase murid aktif dalam penggunaan media komik online sebanyak 84%, persentase peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online sebanyak 84%, persentase peserta didik yang aktif bertanya 88%, persentase peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya sebanyak 80%, persentase peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (rebut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas) 3%. Dari beberapa aktivitas yang diamati selama empat kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas murid yaitu sebanyak 72,6% murid yang aktif dalam pembelajaran hasil belajar ppkn.

c. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Guru

Lembar observasi kegiatan guru dibuat untuk mendapatkan data yang mendukung standar keberhasilan pembelajaran. Instrument ini berisi instruksi dan 6 indikator yang menunjukkan aktivitas kegiatan guru yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan mengamati aktivitas kegiatan guru selama empat pertemuan. Pada setiap akhir pertemuan, data yang diperoleh dari instrumen tersebut disajikan dalam rangkuman. Tabel 4.6 berikut menunjukkan hasil akhir dari setiap pengamatan.

Tabel: 4.6 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Kegiatan Guru

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Pertemuan Ke-				
		I	II	III	IV	
Awal	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	3	3	4	4	
	2. Mengabsen kehadiran murid.	3	3	4	4	
	3. Memberi motivasi dan apersepsi.	2	2	3	4	
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	2	3	3	4	
Inti	5. mengecek ingatan murid mengenai materi pembelajaran yang lalu telah dipelajari.	2	3	3	3	
	6. Menyampaikan materi sesuai dengan Modul Ajar.	3	3	4	4	
	7. Mengenalkan dan menjelaskan fungsi media komik online dalam pembelajaran hasil belajar ppkn	2	3	4	4	
	8. Menjelaskan materi disertai dengan memperlihatkan contohnya kepada murid dengan menggunakan media komik online.	2	3	4	4	
	9. Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok	2	4	4	4	
	10. Guru membagikan lkpd kepada setiap kelompok.	3	3	3	4	
	11. Meminta murid untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3	3	3	4	
	12. Memberikan masukan dan saran kepada murid yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3	3	3	4	
	13. Bersama murid menyimpulkan pelajaran.	3	3	3	4	
	14. Merefleksi kegiatan pembelajaran.	3	3	3	4	
	Penutup	15. Memberikan evaluasi dengan tugas individu.	3	4	4	4
		16. Mengakhiri pembelajaran dengan dengan doa dan salam.	4	4	4	4
	Skor Perolehan		43	50	56	63
	Persentase		67,1	78,1	87,5	98,4
Rata-rata Persentase		82,7%				
Keterangan Skor : 1 = kurang baik, 2 = cukup baik, 3 = baik, 4 = sangat baik						

Sumber: Data Hasil Penelitian Tahun 2024 (Lampiran 9 Halaman 98-99)

Kriteria keberhasilan aktivitas kegiatan guru dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila mencapai nilai minimal 70% kegiatan guru terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.6 dimana rata-rata persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran selama empat kali pertemuan sebanyak 82,7%. Pada pertemuan pertama memperoleh skor 43 dengan persentase sebanyak 67,1%, pada pertemuan kedua memperoleh skor 50 dengan persentase sebanyak 78,1%, pada pertemuan ketiga memperoleh skor 56 dengan persentase sebanyak 87,5%, dan pada pertemuan keempat memperoleh skor 63 dengan persentase sebanyak 98,4%. Dari beberapa aktivitas yang diamati selama empat kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas kegiatan guru yaitu sebanyak 82,7% guru aktif dalam pembelajaran hasil belajar ppkn.

d. Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar Angket Respon Peserta Didik dibuat untuk mendapatkan data yang mendukung standar keberhasilan pembelajaran, Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media komik digital. Lembar angket ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang harus diisi oleh peserta didik yang dimana pertanyaan-pertanyaan itu sesuai dengan indikator respon peserta didik terhadap penerapan media komik online. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut disajikan dalam rangkuman. Tabel 4.67 berikut menunjukkan hasil akhir dari setiap peserta didik.

Tabel: 4.7 Deskripsi Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan								Jumlah Skor maks		%	% Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	S	N		
1	MKN	4	4	3	3	4	3	4	3	28	32	8750%	8263%
2	MAF	3	4	3	4	2	4	3	4	27	32	8438%	
3	MAP	4	4	4	3	3	2	4	3	31	32	9688%	
4	MAN	4	3	2	2	4	3	4	3	25	32	7813%	
5	MBN	4	4	4	4	2	4	4	4	30	32	9375%	
6	MFF	3	2	2	3	4	3	4	4	25	32	7813%	
7	MFH	4	2	2	4	4	3	3	4	26	32	8125%	
8	HIL	4	3	4	3	2	3	4	3	26	32	8125%	
9	ISH	4	2	2	3	2	3	4	4	24	32	7500%	
10	MIN	3	3	3	2	4	2	4	4	25	32	7813%	
11	GAF	4	4	4	2	3	3	3	4	27	32	8438%	
12	ZKN	3	4	3	3	3	2	3	4	25	32	7813%	
13	ANP	4	3	4	3	4	4	2	4	28	32	8750%	
14	AAA	4	3	3	2	3	4	3	4	26	32	8125%	
15	CHA	4	3	2	3	2	3	2	4	23	32	7188%	
16	CLI	4	4	3	2	4	3	4	4	28	32	8750%	
17	EAR	3	3	3	2	3	4	4	4	26	32	8125%	
18	HPI	4	4	4	2	4	4	4	4	30	32	9375%	
19	MRI	3	4	3	3	4	2	3	4	22	32	6875%	
20	NUA	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32	9375%	
21	SAN	3	3	3	3	3	3	3	3	24	32	7500%	
22	SKA	4	4	4	4	2	4	4	4	30	32	9375%	
23	SAH	3	3	2	2	3	3	2	3	21	32	6563%	
24	KRI	4	3	4	2	3	3	3	4	26	32	8125%	
25	ANR	4	3	3	3	3	4	4	4	28	32	8750%	
Jumlah		92	82	77	71	79	80	86	94	661			
Skor Maksimal		100	100	100	100	100	100	100	100				
%		92	82	77	71	79	80	86	94				
% Rata-rata		8263%											

Kriteria keberhasilan aktivitas kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila mencapai nilai minimal 32% kegiatan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel 4.7 Dari beberapa pernyataan selama empat kali pertemuan maka, rata-rata persentase aktivitas kegiatan siswa

yaitu sebanyak 8263% siswa aktif dalam pembelajaran hasil belajar ppkn dengan menggunakan media komik online.

2. Analisis Statistik Inferensial

Pada bagaian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dengan ini digunakan program IBM SPSS *for windows versi* 23. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji himogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui distribusi atau sebaran skor data dari keterampilan berkomunikasi sains peserta didik. Uji normalitas menggunakan *One Sample Shapiro-Wilk Test* dengan kriteria pengujian pada signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Uji Normalitas untuk Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Hasil Belajar	Signifikan		Keterangan
		Eksperimen	Kontrol	
1	Pretest	0,075	0,069	Normal
2	Post-test	0,082	0,075	Normal

Tabel 4.8 uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan semua data yang di dapat baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal, karena nilai signifikannya $> 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai varian yang sama atau tidak. Dikatakan mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen) apabila taraf signifikannya yaitu $> 0,05$ dan jika taraf signifikannya yaitu $< 0,05$ maka data disimpulkan tidak mempunyai nilai varian yang sama/ berbeda (tidak homogen).

Dari hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan program IBM SPSS *for windows versi 23* diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,304. Karena nilai yang diperoleh dari uji homogenitas taraf signifikannya $0,304 > 0,05$ maka data mempunyai nilai varian yang sama/ tidak berbeda (homogen).

c. Uji Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang sebelumnya telah dilakukan menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka tahap selanjutnya melakukan pengujian hipotesis dengan uji-t (*independent sampe t test*).

Dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan program IBM SPSS *for windows versi 23* dengan uji T test metode *independent sample T test*. Hasil uji T test metode *independent sample T test* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.9 Nilai Uji Hipotesis (*Independent Samples Test*)

Kelompok	Mean	T hitung	T tabel	sig (2-tailed)
Eksperimen	82,6	3,338	2,016	0,002
Kontrol	55,6			

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, untuk menentukan harga nilai t tabel dengan mencari nilai t tabel menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 : 2 = 0,025$ dan $db = N - 2 = 82 - 2 = 80$ maka diperoleh nilai t tabel = 2,016. Nilai t hitung pada tabel diperoleh = 3,338 maka nilai t hitung $>$ t tabel = 3,338 $>$ 2,016 atau nilai sig (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$ maka diperoleh nilai $0,002 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Adapun subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III B sebagai kelompok eksperimen dan peserta didik kelas III C sebagai kelompok kontrol. Perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah cara guru dalam menyampaikan materi. Pada kelompok eksperimen guru menyampaikan materi dengan menggunakan media komik online sedangkan pada kelompok kontrol guru menyampaikan materi sama seperti pembelajaran biasanya dengan menggunakan metode konvensional. Perbedaan cara guru dalam menyampaikan materi bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Sebelum kegiatan penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Hasil belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pada *pretest* hanya 5

peserta didik atau 20% yang tuntas sedangkan pada *posttest* ada 25 peserta didik atau 100% yang tuntas. Peningkatan hasil belajar PPKn peserta didik disebabkan karena setelah pemberian perlakuan media komik online membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, aktif dalam diskusi kelompok, peserta didik memahami dan menguasai materi yang dipelajari, peserta didik mampu memecahkan masalah dalam diskusi kelompok, peserta didik menjadi mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Dimana komik online merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru. Lewat tokoh-tokoh dalam komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peranan para tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut (Rohani, 2020:60).

Berdasarkan *pretest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, didapatkan nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen yaitu 55,2 dan nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol yaitu 46,8. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis data *pretest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah melakukan uji normalitas Asymp Sig *Shapiro-Wilk* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai sig sebesar $0,075 > 0,05$ dan pada kelompok kontrol diperoleh nilai sig sebesar $0,069 > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan pada uji homogenitas diperoleh nilai *Sig. pretest* eksperimen dan kontrol sebesar $0,304 > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal dan memiliki kemampuan yang sama atau homogen. Sehingga penelitian dapat dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tersebut.

Penelitian dikelompok kontrol, materi yang digunakan sama dengan kelompok eksperimen. Guru menjelaskan materi, peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Dengan penggunaan media buku cetak terlihat peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran dan belum berani menyampaikan isi dari bacaan. Beberapa peserta didik juga mengobrol ketika guru menyampaikan materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang efektif.

Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan diberikan pembelajaran pada kelompok kontrol, kemudian peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui nilai akhir hasil belajar peserta didik. Dari *posttest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh data nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 82,6 dan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 55,6. Nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelompok kontrol dengan selisih sebesar 27. Selanjutnya data *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *Asymp sig Shapiro-Wilk* pada *posttest* kelompok eksperimen diperoleh nilai sebesar $0,082 > 0,05$ dan pada kelompok kontrol diperoleh nilai $0,075 > 0,05$ data dikatakan berdistribusi normal. Pada uji homogenitas diperoleh nilai *Sig. posttest* hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol sebesar $0,304 > 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data *posttest* hasil belajar kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal dan homogen sehingga uji *independent sampel t test* dapat dilakukan.

Pada uji *independent sampel t test* diperoleh nilai t hitung sebesar 3,338 dan t tabel sebesar 2,016 maka t hitung $>$ t tabel = $3,338 > 2,016$ atau nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002 maka diperoleh $0,002 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Hasil penelitian sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena adanya aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial serta lingkungan fisiknya dan teori Vygotsky yang lebih menekankan pada hakikat sosial- kultural yang artinya membangun kognitif anak melalui interaksi sosial.

Pemikiran Vygotsky sering disebut sebagai perspektif sosiokultural. Suci (2018: 66) menyatakan bahwa teori belajar Vygotsky didefinisikan sebagai jarak antara level perkembangan aktual yang ditentukan melalui penyelesaian masalah secara mandiri dan level potensial perkembangan yang ditentukan melalui penyelesaian masalah dengan bantuan orang dewasa atau dengan kerja sama dengan teman sebaya yang lebih mampu. Guru dan murid berkolaborasi dalam sebuah penyelesaian tugas terstruktur yang menantang murid, sehingga bantuan dari guru atau teman sebaya yang akan sangat membantu. Jika anak kemudian mampu mengatasi kesulitannya secara mandiri dengan dibantu oleh guru atau teman sebaya yang lebih mumpuni, maka bersamaan dengan itu level kognitifnya meningkat.

Penelitian ini sama dengan yang dilakukan oleh Rohani (2019) yang dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika peserta didik kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional.

Penelitian Sitohang (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem pembelajaran online telah meningkatkan hasil belajar mahasiswa didik pada mata kuliah PPKn. Peningkatan ini disebabkan oleh penerapan praktik terbaik oleh pendidik untuk pembelajaran daring. Sehingga penelitian ini dapat menunjukkan seberapa efektif dan inovatif penerapan pembelajaran daring dapat mendorong aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Asaman (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mata pelajaran PPKn melalui Media Gambar kelas III SD Negeri Lokait. Masithoh (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA pada konsep sistem pencernaan makanan menjadi efektif setelah diberlakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Penelitian Salsabila (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t memperlihatkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan dinyatakan terdapat perbedaan rerata hasil pretest dan posttest pada uji terbatas dan uji luas. Penelitian dari Mardiyah (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik SKI dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Penelitian Nurhasanah (2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I nilai rata-rata hasil belajar IPA melalui media pembelajaran komik adalah 64,04%, siklus II nilai rata-rata hasil belajar IPA meningkat menjadi 86,22%. Hasil dari

penelitian ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar IPA padasiswa Sekolah Dasar.

Penelitian dari Kristiantari (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi jenis-jenis pekerjaan muatan IPS untuk siswa kelas IV di SD Negeri Dauh Peken Tabanan. Penelitian dari Pasaribu (2020) hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada konsep kondisi lingkungan terhadap kesehatan. Sejalan dengan penelitian ini, media komik online dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik di sekolah dasar yang dilihat berdasarkan skor rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 82,6 yang dibandingkan dari skor rata-rata pretest sebesar 55,6 yang artinya terdapat peningkatan sebesar 31,8. Dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa media komik online berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media komik online didapatkan pada *pretest* nilai rata-rata sebesar 55,2 sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata sebesar 82,6 dan nilai KKM tuntas pada *pretest* yaitu 5 peserta didik dengan persentase 20% sedangkan nilai KKM tuntas yaitu frekuensi 25 peserta didik dengan persentase 100% peserta didik kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa. Terdapat pengaruh media komik online terhadap hasil belajar PPKn pada peserta didik kelas III di UPT SPF SDN Minasa Upa. Hal ini dikuatkan oleh hasil uji *independent sampel t test* diperoleh nilai *t* hitung sebesar 3,338 dan *t* tabel sebesar 2,016 maka $t \text{ hitung} > t \text{ tabel} = 3,338 > 2,016$ atau nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002 maka diperoleh $0,002 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya dalam proses pembelajaran jangan hanya selalu menggunakan satu model pembelajaran saja, tapi juga menggunakan media komik online, sehingga hasil belajar PPKn peserta didik dapat meningkat.

2. Bagi sekolah. Hendaknya mempertimbangkan beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran seperti salah satunya dengan menghadirkan penerapan media komik online dalam hasil belajar PPKn peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygosty: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. Vol 5 no 1. <https://journal.upp.ac.id/index.php/absis/article/download/1440/924>.
- Ali Purwanto. (2020). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Anisa. (2019). Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Peserta didik SMP Negeri Surakarta Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 1. No.1*
- Arsyad Azhar. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asaman Limudin. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Media Gambar Pada Pembelajaran PKn di Kelas III SDN Lokait. *Jurnal Kreatif Online JKO Vol 5 No 1*. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3769>
- Azis Abdul. (2018). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Value Clarification (VCT) Pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *JPK Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 3(2), pp. 37-47 DOI: <http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v3.n2.2018.pp37-47>.
- Azis Abdul, Syamsuriyanti, Nurlianna. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKN dan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Pamer Pada Siswa Kelas V SDN NO 145 Inpres Bayowa Kabupaten Takalar. *GARUDA : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat Vol. 1, No. 3*. DOI: <https://doi.org/10.59581/jpkf-widyakarya.v1i2.1203>.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djahiri, K. (2018). *Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Djamarah Syaiful Bahri. (2020). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta :PT Rineka Cipta.
- Dwitagama. (2018). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Hamalik, Oemar. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heru, Dwi Waluyonto. (2020). “Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran”, *Jurnal Nirmala Vol.7 No.1, h. 51*.

- Indiria, Maharsi. (2019). Penciptaan Komik Beber. *ISI Yogyakarta: Jurnal Dekave*, 02 (4) 31-42.
- Jumiati Nur, Andi Sugiati. (2018). Pengaruh Metode Inquiry Discoveri Learning Terhadap Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas III SDN 139 Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang. *Jurnal Etika Demokrasi*. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=iMWzhikAAAAJ&citation_for_view=iMWzhikAAAAJ:u-x6o8ySG0sC.
- Kusnandar. (2019). *Guru Proffesional*. Jakarta: PT TajaGrafindo Persada.
- Kristiantari Rini Goreti Marina, I Gusti Putu Agung Artika Sedana, Ni Nyoman Ganing. (2022). Mengembangkan E-Komik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Muatan IPS untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4 No. 3. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2737668>
- Nurhasanah Lutfikah. (2020). Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *El-Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* ISSN: 2654-7198 Volume 03, Nomor 01. <file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/57-Article%20Text-184-1-10-20200801.pdf>
- Maharji. (2020). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Magdalena Ina. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didikSDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains* vol 3 no 2 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Maklonia Meling Moto. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan*. *Indonesian Journal Of Primary Education* vol 3 no 1. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>.
- Mardliyah Aina'ul, Ingenura Maarti Hutami, Galuh Tisna Widiana. (2021). Pengembangan Media Komik pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam (E-ISSN: 2550-1038)* Vol. 5, No. 1 (Juni 2021), Hal. 33-50. Website: Journal.Unipdu.ac.id/index.php/JPI/index.
- Marinda Leny. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikannya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13 (1), 116-152.

- Masithoh Siti. (2020). *Blended Learning Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. Proceedings of The ICERS, Vol.1 No. 3.*
- Mulyasa. (2019). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musdalifah Syahrir. (2018). Penerapan Metode Simulasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Peserta didik Kelas III SD Negeri Mangasa Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Vol III Januari No. 1 2018.* <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jed/article/view/1211/1110>.
- Oktavia Rita, Hera Rufa. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SD Materi Ciri Khusus Makhluk Hidup Dengan Bantuan Media Komik. *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 14, No 1.* <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3350453>
- Pasaribu aini Nurul Annisa. (2019). Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Peserta didik SMP Negeri Surakarta Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Fisika Vol. 1. No.1*
- Rismawati, Rubianto. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Vol 3 No 1.* <file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/1185-3340-1-SM.pdf>
- Rismawati, Ibnu Hajar, Andi Sugiati. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PPKn. Al asma: Journal of Islamic Education, Vol 3 No 1, <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/21112/pdf>
- Riyanto, Yatim. (2020). *Paradigma Baru Pembelajaran.* Kencana Prenada Jakarta:Media Group
- Rohani Ahmad. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Peserta didik Sma Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. X, No.2.*
- Rumiati. (2018). *Pendidikan PKn.* Universitas Lampung.

- Salsabila Alya, Fitri. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 7, No. 1, 2023 DOI 10.35931/am.v7i1.1756.
- Sanjaya. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5798/4151>.
- Sardiman. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sitohang. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui Penggunaan Media Edmodo pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol 5 No 1. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/4415>
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah teori vygotsky dan interdependensi sosial sebagai landasan teori dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 231–239.
- Sudjana, Nana. (2020). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudijono Anas. (2018). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, Agus. (2019). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto. (2020). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- W Gulo. (2018). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Wiarso Giri. (2020). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Laksitas.
- Yudhi. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zulkifli. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Karya Wisata Pada Peserta didik Kelas III SD Negeri 1 Watampone*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Makassar

LAMPIRAN



Lampiran 1

MODUL AJAR

Fase: B
Elemen : Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945
Profil Pelajar Pancasila: <ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Bernalar kritis
Alokasi waktu : 1 JP 75 menit
Tujuan Pembelajaran
3.4 Peserta didik memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
3.5 Peserta didik menjelaskan bentuk-bentuk kebersatuandalam keberagaman di lingkungan sekitar
Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar • Peserta didik dapat memberikan contoh bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar
Target Peserta Didik
Peserta didik reguler
Jumlah Peserta didik (maksimum)
25 peserta didik
Ketersediaan Materi
Materi untuk peserta didik reguler
Model Pembelajaran
PBL (<i>Problem Based Learning</i>)
Materi ajar
<ul style="list-style-type: none"> • Sikap bersatu dalam keberagaman pada kehidupan sehari-hari
Media, Alat dan Bahan
Media : Komik online
Alat: lem kertas, isolatif/perekat, gunting/cutter, penggaris
Bahan: <ul style="list-style-type: none"> • Styrofoam • kertas asturo • pensil • kardus bekas • gambar bentuk-bentuk kebersatuandalam keberagaman di lingkungan sekitar (bahan dan alat di atas dapat dipilih sesuai ketersediaan di lingkungan masing-masing)
Sarana prasarana
<ul style="list-style-type: none"> • Penataan ruang kelas untuk beraktivitas secara kelompok • Satu kelompok 3-5 peserta didik
Kegiatan Pembelajaran Utama
Pengaturan peserta didik : <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan individu • Kegiatan berkelompok

Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Aktivitas Guru	Keterangan		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak murid berdo'a bersama. 2. Guru menyapa, memeriksa kehadiran, kerapian serta kesiapan murid. 3. Guru melakukan apersepsi 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi pada murid. 			
2	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada peserta didik <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberikan sebuah permasalahan yang akan diselesaikan oleh siswa secara berkelompok dengan menggunakan media komik online. 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar 2) Siswa berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk. 3) Siswa menyimak komik online yang ditampilkan oleh guru 4) Siswa diminta mengisi identitas di LKPD. 5) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam berkelompok dengan menggunakan media komik online 3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa mengerjakan LKPD yang sudah di bagikan oleh guru dengan menggunakan media komik online. 2) Siswa berdiskusi untuk menuliskan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dirumah yang ada pada LKPD dengan menggunakan media komik online. 3) Siswa didampingi guru dalam memecahkan masalah yang di temukan saat pengerjaan LKPD dengan menggunakan media komik online. 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya <ol style="list-style-type: none"> 1) Setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas 2) Siswa bersama kelompoknya maju ke depan 			

	<p>kelas untuk mensimulasikan saran yang diberikan dari permasalahan yang ada pada LKPD.</p> <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>			
3	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran. 2. Guru memberikan penguatan dan penjelasan terhadap materi yang telah disampaikan pada hari ini. 3. Guru bersama murid menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 4. Guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran dengan memberikan Pekerjaan Rumah (PR). 5. Guru mengingatkan murid untuk belajar materi selanjutnya. 6. Guru meminta salah satu murid untuk memimpin doa 			

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Jenis dan Teknik Penilaian

Aspek Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu
Sikap (Afektif)	Observasi	Lembar Penilaian Diri	Saat pembelajaran berlangsung
Pengetahuan (Knowledge)	Tertulis	Pilihan Ganda	<i>Pre Test</i> = sebelum pembelajaran <i>Post Test</i> = setelah pembelajaran
Keterampilan (Psikomotor)	Kinerja	Rubrik Kinerja	Saat pembelajaran berlangsung

REMIDIAL DAN PENGAYAAN

1) Remedial

Berdasarkan hasil analisis penilaian peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar, akan diberikan kegiatan pembelajaran remedial dalam bentuk:

- a) Pembelajaran ulang tentang sikap bersatu dalam keberagaman pada kehidupan sehari-hari.
- b) Pemberian tes tulis kembali.

2) Pengayaan

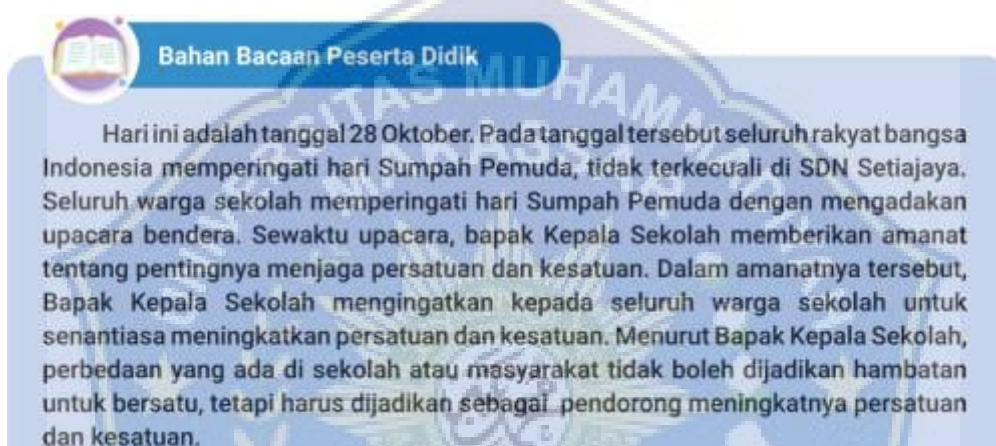
Berdasarkan hasil analisis penilaian peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan akan diberikan kegiatan pembelajaran pengayaan dalam bentuk:

- a) Studi pustaka mencari informasi tentang sikap bersatu dalam keberagaman pada kehidupan sehari-hari.
- b) Ambil salah satu materi tersebut, kemudian lakukan kajian secara mendalam tentang sikap bersatu dalam keberagaman pada kehidupan sehari-hari.
- c) Setelah membuat kajian, buatlah sebuah poster sederhana dan tampilkan di majalah sekolah atau majalah dinding di sekolah.

Bahan Bacaan Untuk Peserta Didik dan Guru

Sumber: buku guru PPKn kelas III

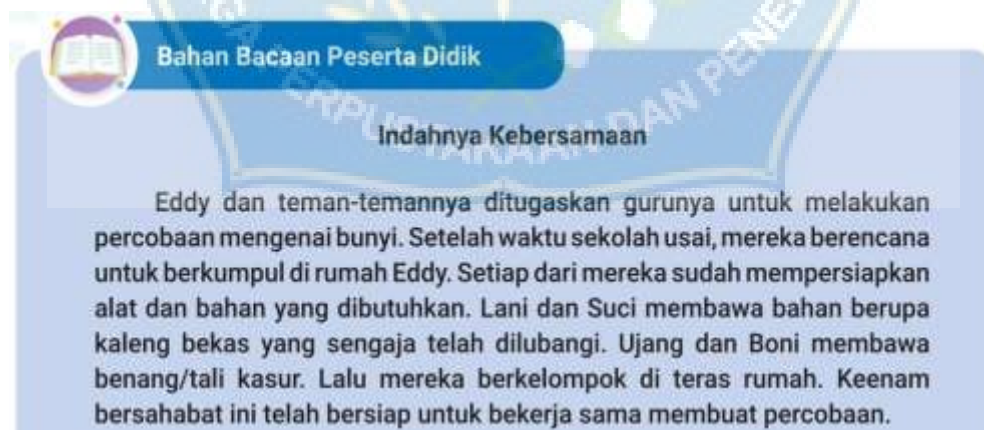
- Bahan bacaan pertemuan pertama



Bahan Bacaan Peserta Didik

Hari ini adalah tanggal 28 Oktober. Pada tanggal tersebut seluruh rakyat bangsa Indonesia memperingati hari Sumpah Pemuda, tidak terkecuali di SDN Setiajaya. Seluruh warga sekolah memperingati hari Sumpah Pemuda dengan mengadakan upacara bendera. Sewaktu upacara, bapak Kepala Sekolah memberikan amanat tentang pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan. Dalam amanatnya tersebut, Bapak Kepala Sekolah mengingatkan kepada seluruh warga sekolah untuk senantiasa meningkatkan persatuan dan kesatuan. Menurut Bapak Kepala Sekolah, perbedaan yang ada di sekolah atau masyarakat tidak boleh dijadikan hambatan untuk bersatu, tetapi harus dijadikan sebagai pendorong meningkatnya persatuan dan kesatuan.

- Bahan bacaan pertemuan kedua



Bahan Bacaan Peserta Didik

Indahnya Kebersamaan

Eddy dan teman-temannya ditugaskan gurunya untuk melakukan percobaan mengenai bunyi. Setelah waktu sekolah usai, mereka berencana untuk berkumpul di rumah Eddy. Setiap dari mereka sudah mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Lani dan Suci membawa bahan berupa kaleng bekas yang sengaja telah dilubangi. Ujang dan Boni membawa benang/tali kasur. Lalu mereka berkelompok di teras rumah. Keenam bersahabat ini telah bersiap untuk bekerja sama membuat percobaan.

- Bahan bacaan pertemuan ketiga



Bahan Bacaan Peserta Didik

Menghargai Keberagaman Lingkungan Sekitar

Kita menjadi bagian dari sebuah bangsa yang memiliki aneka ragam suku dan budaya pasti membuat kebanggaan tersendiri. Di sekolah mungkin saja terdiri atas agama, suku, dan budaya yang berbeda. Tidak menutup kemungkinan kita mempunyai teman yang berbeda suku dan daerah. Selain itu, ketika pergi ke daerah lain tentunya akan berjumpa dengan masyarakat setempat yang pasti berbeda suku dan budaya dengan kita.

- Bahan bacaan pertemuan keempat



Bahan Bacaan Peserta Didik

Kerja Sama yang Menyenangkan

Hari Minggu ini sekolah tidak seperti biasa dan terlihat ramai. Semua siswa tetap datang ke sekolah untuk menghias kelas masing-masing. Karena hari Senin akan ada perlombaan menyambut hari kemerdekaan. Bapak kepala sekolah berpesan bahwa setiap kelas harus terlihat unik dan dihiasi oleh kreasi anak-anak. Adi dan teman sekelasnya datang juga ke sekolah. Menghias kelas telah menjadi tanggung jawab bersama. Adi dan teman-teman telah membagi tugas untuk membuat hiasan pada hari Jumat yang lalu.

Hampir semua siswa di kelas Adi sudah nampak hadir pada pagi ini. Hanya Ucok dan Santi yang belum terlihat. Ucok dan Santi sudah meminta izin akan hadir

Bahan Bacaan Guru

Bentuk Keragaman Suku Bangsa dan Budaya

Sebagaimana telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang beranekaragam. Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang paling banyak memiliki suku bangsa. Selain itu, juga bangsa Indonesia terkenal sebagai bangsa yang kaya akan berbagai macam budaya yang menjadi ciri khas setiap suku bangsa di Indonesia.

Suku-suku bangsa yang beranekaragam itu menempati hampir seluruh wilayah Indonesia yang terdiri atas ribuan pulau. Suku-suku bangsa tersebut mengikatkan diri dalam wadah sebuah negara, yaitu negara kesatuan Republik Indonesia. Jadi semboyan *Bhinneka tunggal ika* menjadi faktor pemersatu berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia.

Berapa jumlah suku bangsa yang ada di Indonesia saat ini? Saat ini suku bangsa yang menempati wilayah Indonesia terdiri dari 400 suku bangsa. Hampir di setiap daerah di diami oleh berbagai suku bangsa. Nah untuk memperkaya pemahaman kamu, berikut ini diketengahkan suku-suku terkenal yang ada di Indonesia.

Glosarium

No	Istilah	Arti
1.	Bhinneka tunggal Ika	Semboyan bangsa Indonesia, bahwa dalam semua perbedaan yang tampak terdapat kesamaan-kesamaan yang menyatukan.
2.	Dasar negara	Kaidah pokok dalam penyelenggaraan negara yang bersumber dari sistem nilai dan pandangan hidup negara, yang mempunyai kedudukan yang istimewa, kuat dan tidak akan hancur selama negara yang bersangkutan masih kokoh berdiri.
3.	Gotong royong	Kerja bersama untuk kepentingan bersama atau sebagai bentuk tolong menolong yang dilakukan secara sukarela.
4.	Hak	Sesuatu yang telah dimiliki manusia.
5.	Keberagaman	Perbedaan-perbedaan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.
6.	Kebudayaan	Keseluruhan hasil cipta, rasa, karsa dalam bentuk bahasa, seni, ekonomi, teknologi, ekspresi beragama, cara kerja, dan sistem.
7.	Jatidiri	Kekhasan yang ada dalam diri manusia yang terbentuk dari penghyatan nilai-nilai, kebiasaan atau budaya.

No	Istilah	Arti
8.	Konstitusi	Hukum dasar yang menjadi pegangan dalam menyelenggarakan negara.
9.	Nasionalisme	Paham tentang bangsa yang mengandung kesadaran tentang cinta dan semangat tanah air, memiliki rasa kebanggaan sebagai bangsa dan memelihara kehormatan bangsa.
10.	Negara	Suatu organisasi manusia atau kumpulan manusia-manusia yang berada di bawah suatu pemerintahan yang sama.
11.	Negara kesatuan	Negara berdaulat yang diselenggarakan sebagai satu kesatuan tunggal, di mana pemerintah pusat adalah yang tertinggi dan satuan-satuan subnasionalnya hanya menjalankan kekuasaan- kekuasaan yang dipilih oleh pemerintah pusat untuk didelegasikan.
12.	Nilai	Sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai hakikatnya, sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.
13.	Norma	Aturan yang mengikat warga suatu kelompok masyarakat.
14.	Suku bangsa	Kesatuan hidup atau sekelompok manusia yang memiliki kesamaan sistem interaksi, sistem norma, dan identitas yang sama yang menyatukan.
15.	Warga negara	Seseorang yang menurut undang-undang menjadi anggota resmi dari sebuah negara.

DAFTAR PUSTAKA

Priharto, Y. L. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Video YouTube “Media Pembelajaran Papan Tempel (Keberagaman Budaya di Indonesia)”. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=NXFwmQY-T9k&t=12s>

Lagu Nasional “Berkibarlah Benderaku”. Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=r8AvlYeCJfc>

Lampiran 2**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Nama Anggota Kelompok:

- 1.
- 2.
- 3.

Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
- 2) Peserta didik dapat memberikan contoh bentuk-bentuk kebersatuandalam keberagaman di lingkungan sekitar

Petunjuk:

- 1) Isilah identitas (nama) pada isian yang telah disediakan
- 2) Simak video yang ditayangkan guru, selanjutnya praktikkan secara berkelompok ikuti setiap tahapannya dengan benar
- 3) Jawablah semua pertanyaan dengan sungguh-sungguh

Petunjuk pengerjaan

**LKPD
KD 3.4**

1. Tulislah nama anggota kelompok
2. Diskusikanlah contoh sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah bersama teman sekelompokmu!
3. Pasangkan gambar dan pernyataan sesuai dengan cara menarik garis dari sisi kiri ke sisi kanan!
4. Kerjakanlah dengan teliti!

ayo mencoba 

**Tolong bantu aku
menyelesaikannya ya**



**Tolong menolong
dengan semua
teman**



**Melaksanakan
Piket kelas**



**Bermain dengan
semua teman tanpa
membedakan**



**Ibadah bersama-sama
dengan teman**

Berilah tanda centang pada gambar yang menunjukkan sikap bersatu



Lampiran 3

PRETEST

Nama :

Nomor Absen :

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan cara memberi tanda (×) pada huruf a,b,c,atau d!

1. Sikap bersatu dapat dilakukan dengan cara ...
 - A. Menyumbang untuk korban bencana yang berbeda daerah
 - B. Mengerjakan tugas dengan teliti
 - C. Melakukan ibadah sesuai agama
 - D. Masuk kelas tepat waktu

2. Mei mei dan keluarganya sedang merayakan Hari Raya Imlek. Mereka parkir di jalanan sehingga membuat kemacetan. Halaman rumahmu cukup luas untuk tempat parkir kendaraan-kendaraan tersebut.
Sikap yang sebaiknya kamu lakukan adalah...
 - A. Memarahi mereka karena membuat jalanan macet
 - B. Mengizinkan mereka untuk parkir di halaman rumahmu
 - C. Tidak menjaga ketertiban dan ketenangan saat mereka sedang beribadah
 - D. Membiarkan mereka parkir di jalanan



3. Gambar di atas merupakan contoh sikap bersatu dalam keberagaman yang dapat kita lakukan di...
 - A. Rumah
 - B. Sekolah
 - C. Kendaraan umum
 - D. Tempat ibadah

4. Salah satu suku yang berada di Jawa adalah...
 - A. Sunda
 - B. Asmat
 - C. Banjar
 - D. Bugis

5. Bersatu dalam keberagaman artinya saling menghormati dan menghargai segala perbedaan ciri fisik, agama, pekerjaan, suku bangsa, dan budaya. Sikap bersatu dalam keberagaman dapat ditunjukkan dengan cara...
 - A. Menjenguk teman yang sakit
 - B. Mengejek budaya dari suku bangsa lain
 - C. Memilih-milih teman
 - D. Menolong teman jika mendapat imbalan

6. Manfaat sikap bersatu dalam keberagaman adalah...
 - A. Tidak mempunyai teman
 - B. Saling mencurigai
 - C. Saling bermusuhan
 - D. Hidup menjadi rukun dan damai

7. Saat sedang menuju lobi sekolah, Tanya melihat petugas kebersihan sedang menyapu tangga sekolah. Sikap yang sebaiknya dilakukan Tanya saat melewati tangga sekolah adalah...
 - A. Membuang sampah sembarangan
 - B. Mengucapkan permisi saat melewati tangga
 - C. Melewati petugas kebersihan begitu saja
 - D. Melewati tangga sekolah berkali-kali dengan sengaja

8. Sikap bersatu dalam keberagaman yang bisa kita lakukan saat menaiki kendaraan umum adalah...
 - A. Makan dan minum di dalam kendaraan umum
 - B. Memberikan tempat duduk kepada orang yang lebih tua
 - C. Tidak antri saat naik dan turun kendaraan umum
 - D. Berbicara dengan suara keras di dalam kendaraan umum

9. Arkan, Benji, dan Zahir sedang bermain bola di lapangan sekolah. Saat sedang asyik bermain, tiba-tiba terdengar suara adzan dzuhur. Sikap yang sebaiknya mereka lakukan adalah...
 - A. Tetap bermain bola
 - B. Berpura-pura tidak mendengar suara adzan
 - C. Menunda permainan dan segera menuju masjid
 - D. Salat dzuhur setelah permainan selesai



10. Manfaat dari kegiatan yang ditunjukkan oleh gambar di atas adalah...
- A. Pekerjaan tidak cepat selesai
 - B. Semakin akrab dengan teman-teman
 - C. Dimarahi oleh guru
 - D. Kelas menjadi kotor



Lampiran 4

POST-TEST

Nama :

Nomor Absen :

Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan cara memberi tanda (×) pada huruf a,b,c,atau d!

1. Sikap bersatu dalam keberagaman sesuai dengan arti dari semboyan Pancasila yang berbunyi...
 - A. Bhinneka Tunggal Ika
 - B. Ketuhanan Yang Maha Esa
 - C. Kemanusiaan yang adil dan beradab
 - D. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

2. Di kelas 3 B, asal daerah siswa berbeda-beda. Sikap yang harus dimiliki siswa 3B supaya hidup rukun adalah ...
 - A. Berteman dengan yang suku bangsa yang sama
 - B. Bersahabat dengan siapa saja
 - C. Menolong korban bencana
 - D. Berteman dengan yang seagama saja

3. Saat sedang asyik bermain Roblox, Rumi melihat adik kesulitan membawa mainan. Tubuh Rumi lebih besar dan kuat dibandingkan tubuh adik. Sikap yang sebaiknya dilakukan Rumi adalah...
 - A. Membiarkan adik membawa mainan sendiri
 - B. Membantu adik membawa mainan
 - C. Memarahi adik karena mengganggunya bermain
 - D. Meminta ibu untuk membantu adik membawa mainan

4. Saat libur sekolah, Annisa ingin menonton film kartun kesukaannya di televisi. Tetapi Ayah mengajak Annisa untuk menonton pertandingan Pencak Silat di Setu Babakan. Sikap yang sebaiknya Annisa lakukan adalah...
 - A. Tidak mau menonton pertandingan pencak silat
 - B. Menonton pertandingan pencak silat dengan rasa bangga
 - C. Meminta Ayah untuk pergi bersama Ibu dan Adik saja
 - D. Menonton sambil mengejek pertandingan yang ditampilkan

5. Sikap yang mewujudkan bersatu, yaitu ...
 - A. Saling menolong dengan siapa saja
 - B. Menyelesaikan tugas tepat waktu
 - C. Bermain bersama teman sekelas saja
 - D. Tidur tepat waktu

6. SD Avicenna Jagakarsa akan mengadakan acara Talent Show. Ibu guru meminta Nailah, Gio, Hanna, dan Salma untuk menampilkan Tari Saman dari daerah Aceh. Sikap yang sebaiknya mereka lakukan adalah...
 - A. Tidak mau ikut karena bukan tari dari daerahnya
 - B. Menari dengan semangat dan gembira
 - C. Meminta ibu guru untuk memilih siswa lain
 - D. Mau menari jika mendapat nilai bagus

7. Makanan khas Papua adalah ...
 - A. Pohon sagu
 - B. Papeda
 - C. Tape
 - D. Bolu peca'

8. Tetanggamu baru pulang dari Sulawesi. Tetanggamu memberikan oleh-oleh yaitu kue baje yang merupakan makanan khas daerah Sulawesi. Sikap yang sebaiknya kamu lakukan adalah...
 - A. Tidak mau menerima
 - B. Mengejek bentuk makanan
 - C. Menerima dengan senang hati
 - D. Memberikan makanan tersebut kepada orang lain

9. Tetanggamu baru pulang dari Sulawesi. Tetanggamu memberikan oleh-oleh yaitu kue baje yang merupakan makanan khas dari daerah Sulawesi. Sikap yang sebaiknya kamu lakukan adalah
 - A. Tidak mau menerima
 - B. Mengejek bentuk makanan
 - C. Menerima dengan senang hati
 - D. Memberikan makanan tersebut kepada orang lain

10. Sikap yang mewujudkan bersatu, yaitu.....
 - A. Saling menolong dengan siapa saja
 - B. Menyelesaikan tugas tepat waktu
 - C. Bermain bersama teman sekelas saja
 - D. Berteman dengan sesama agama

Lampiran 5

Data Hasil *Pretest* Dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

No	Nama Peserta didik	Kelompok Eksperimen	
		Pretest	Post-test
1	MKN	50	80
2	MAF	60	90
3	MAP	60	90
4	MAN	50	80
5	MBN	40	70
6	MFF	70	90
7	MFH	60	90
8	HIL	40	70
9	ISH	40	70
10	MIN	70	90
11	GAF	60	90
12	ZKN	40	70
13	ANP	40	70
14	AAA	70	90
15	CHA	60	90
16	CLI	50	80
17	EAR	70	90
18	HPI	50	80
19	MRI	70	90
20	NUA	50	80
21	SAN	60	90
22	SKA	50	90
23	SAH	60	90
24	KRI	60	90
25	ANR	50	90
Jumlah		1380	2065
Rata-Rata		55,2	82,6

Lampiran 6

Data Hasil *Pretest* Dan *Post-test* Kelompok Kontrol

No	Nama Peserta didik	Kelompok Kontrol	
		Pretest	Post-test
1	MFT	40	40
2	MST	70	80
3	MAA	50	60
4	MNL	70	80
5	MNR	50	40
6	MRA	60	70
7	NMA	40	40
8	NMI	30	40
9	NFI	60	70
10	PWA	50	70
11	SGO	70	80
12	SIR	50	50
13	TAZ	30	30
14	WKA	70	80
15	FPP	30	30
16	FHM	40	50
17	HMS	30	50
18	HAY	40	50
19	AKK	30	30
20	AFA	40	50
21	ANC	50	70
22	ALC	40	70
23	RUA	40	50
24	RSN	40	50
25	AMA	50	50
Jumlah		1170	1390
Rata-Rata		46,8	55,6

Lampiran 7

**Uji Statistik
Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen	25	40	70	55.20	14.958
PostTest Eksperimen	25	50	100	82.60	15.980
PreTest Kontrol	25	30	70	46.80	15.991
PostTest Kontrol	25	30	90	55.60	13.656
Valid N (listwise)	25				

Tests of Normality

	Kelas	Shapiro-Wilk ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Peserta didik	PreTest Eksperimen	.180	25	.075	.956	25	.384
	PostTest Eksperimen	.171	25	.082	.926	25	.090
	PreTest Kontrol	.205	25	.069	.881	25	.062
	PostTest Kontrol	.176	25	.075	.937	25	.174

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene		df2	Sig.
		Statistic	df1		
Hasil Belajar Peserta didik	Based on Mean	1.081	1	84	.304
	Based on Median	.814	1	84	.372
	Based on Median and with adjusted df	.814	1	40.914	.372
	Based on trimmed mean	1.152	1	84	.289

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		<i>t</i> -test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	1,081	,304	3,338	84	,002	14,723	4,411	5,828	23,619	
	Equal variances not assumed			3,350	42,468	,002	14,723	4,395	5,856	23,590	

Lampiran 8

Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan I

Berilah tanda (√) jika peserta didik melaksanakan indikator dibawah ini!
Aspek Yang Diamati

1. Peserta didik yang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru
2. Peserta didik aktif dalam penggunaan media komik online
3. Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online
4. Peserta didik yang aktif bertanya
5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya
6. Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas)

No	Nama Peserta Didik	Indikator yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	MKN	√	√	√	√	√	
2	MAF						√
3	MAP	√	√	√	√	√	
4	MAN						√
5	MBN	√	√	√	√	√	
6	MFF						√
7	MFH	√	√	√	√	√	
8	HIL						√
9	ISH	√	√	√	√	√	
10	MIN						√
11	GAF	√	√	√	√	√	
12	ZKN	√	√	√	√	√	
13	ANP	√	√	√	√	√	
14	AAA	√	√	√	√	√	
15	CHA	√	√	√	√	√	
16	CLI	√	√	√	√	√	
17	EAR	√	√	√	√	√	
18	HPI	√			√		
19	MRI	√			√		
20	NUA	√	√	√	√	√	
21	SAN	√	√	√	√	√	
22	SKA	√	√	√	√	√	
23	SAH	√	√	√	√	√	
24	KRI	√	√	√	√	√	
25	ANR	√	√	√	√	√	
Jumlah		20	18	18	20	18	5

Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan II

Berilah tanda (√) jika peserta didik melaksanakan indikator dibawah ini!
Aspek Yang Diamati

1. Peserta didik yang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru
2. Peserta didik aktif dalam penggunaan media komik online
3. Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online
4. Peserta didik yang aktif bertanya
5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya
6. Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas)

No	Nama Peserta Didik	Indikator yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	MKN	√	√	√	√	√	
2	MAF						√
3	MAP	√	√	√	√	√	
4	MAN						√
5	MBN	√	√	√	√	√	
6	MFF						√
7	MFH	√	√	√	√	√	
8	HIL						√
9	ISH	√	√	√	√	√	
10	MIN						√
11	GAF	√	√	√	√	√	
12	ZKN	√	√	√	√	√	
13	ANP	√	√	√	√	√	
14	AAA	√	√	√	√	√	
15	CHA	√	√	√	√	√	
16	CLI	√	√	√	√	√	
17	EAR	√	√	√	√	√	
18	HPI	√			√		
19	MRI	√			√		
20	NUA	√	√	√	√	√	
21	SAN	√	√	√	√	√	
22	SKA	√	√	√	√	√	
23	SAH	√	√	√	√	√	
24	KRI	√	√	√	√	√	
25	ANR	√	√	√	√	√	
Jumlah		20	18	20	22	18	5

Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan III

Berilah tanda (√) jika peserta didik melaksanakan indikator dibawah ini!
Aspek Yang Diamati

1. Peserta didik yang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru
2. Peserta didik aktif dalam penggunaan media komik online
3. Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online
4. Peserta didik yang aktif bertanya
5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya
6. Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas)

No	Nama Peserta Didik	Indikator yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	MKN	√	√	√	√	√	
2	MAF						√
3	MAP	√	√	√	√	√	
4	MAN	√					
5	MBN	√	√	√	√	√	
6	MFF						√
7	MFH	√	√	√	√	√	
8	HIL	√		√	√		
9	ISH	√	√	√	√	√	
10	MIN	√		√	√		
11	GAF	√	√	√	√	√	
12	ZKN	√	√	√	√	√	
13	ANP	√	√	√	√	√	
14	AAA	√	√	√	√	√	
15	CHA	√		√	√	√	
16	CLI	√	√	√	√	√	
17	EAR	√	√	√	√	√	
18	HPI	√	√	√	√	√	
19	MRI	√	√	√	√	√	
20	NUA	√	√	√	√	√	
21	SAN	√	√	√	√	√	
22	SKA	√	√	√	√	√	
23	SAH	√	√	√	√	√	
24	KRI	√	√	√	√	√	
25	ANR	√	√	√	√	√	
Jumlah		23	23	21	23	20	2

Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pertemuan IV

Berilah tanda (√) jika peserta didik melaksanakan indikator dibawah ini!
Aspek Yang Diamati

1. Peserta didik yang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru
2. Peserta didik aktif dalam penggunaan media komik online
3. Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online
4. Peserta didik yang aktif bertanya
5. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya
6. Peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran berlangsung (ribut, bermain, mengganggu teman, keluar masuk kelas)

No	Nama Peserta Didik	Indikator yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	MKN	√	√	√	√	√	
2	MAF	√					
3	MAP	√	√	√	√	√	
4	MAN	√					
5	MBN	√	√	√	√	√	
6	MFF	√	√				
7	MFH	√	√	√	√	√	
8	HIL	√	√	√	√		
9	ISH	√	√	√	√	√	
10	MIN	√	√	√	√		
11	GAF	√	√	√	√	√	
12	ZKN	√	√	√	√	√	
13	ANP	√	√	√	√	√	
14	AAA	√	√	√	√	√	
15	CHA	√	√	√	√	√	
16	CLI	√	√	√	√	√	
17	EAR	√	√	√	√	√	
18	HPI	√	√	√	√	√	
19	MRI	√	√	√	√	√	
20	NUA	√	√	√	√	√	
21	SAN	√	√	√	√	√	
22	SKA	√	√	√	√	√	
23	SAH	√	√	√	√	√	
24	KRI	√	√	√	√	√	
25	ANR	√	√	√	√	√	
Jumlah		25	25	25	25	25	

Lampiran 9

Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I

Petunjuk:

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi skor!

Keterangan Skor :

- 1 = kurang baik,
- 2 = cukup baik,
- 3 = baik,
- 4 = sangat baik.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Skor
Awal	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	3
	2. Mengabsen kehadiran murid.	3
	3. Memberi motivasi dan apersepsi.	2
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	2
Inti	5. mengecek ingatan murid mengenai materi pembelajaran yang lalu telah dipelajari.	2
	6. Menyampaikan materi sesuai dengan Modul Ajar.	3
	7. Mengenalkan dan menjelaskan fungsi media <i>komik online</i> dalam pembelajaran hasil belajar PPKn	2
	8. Menjelaskan materi disertai dengan memperlihatkan contohnya kepada murid dengan menggunakan media <i>komik online</i> .	2
	9. Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok	2
	10. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok	3
	11. Meminta murid untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3
	12. Memberikan masukan dan saran kepada murid yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3
	13. Bersama murid menyimpulkan pelajaran.	3
	14. Merefleksi kegiatan pembelajaran.	3
Penutup	15. Memberikan evaluasi dengan tugas individu.	3
	16. Mengakhiri pembelajaran dengan dengan doa dan salam.	4
Skor Perolehan		43
Persentase		67,1%

Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II

Petunjuk:

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi skor!

Keterangan Skor :

- 1 = kurang baik,
- 2 = cukup baik,
- 3 = baik,
- 4 = sangat baik.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Skor
Awal	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	3
	2. Mengabsen kehadiran murid.	3
	3. Memberi motivasi dan apersepsi.	2
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	3
Inti	5. mengecek ingatan murid mengenai materi pembelajaran yang lalu telah dipelajari.	3
	6. Menyampaikan materi sesuai dengan Modul Ajar.	4
	7. Mengenalkan dan menjelaskan fungsi media komik online dalam pembelajaran hasil belajar ppkn	3
	8. Menjelaskan materi disertai dengan memperlihatkan contohnya kepada murid dengan menggunakan media komik online.	3
	9. Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok	4
	10. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	3
	11. Meminta murid untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3
	12. Memberikan masukan dan saran kepada murid yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3
	13. Bersama murid menyimpulkan pelajaran.	3
	14. Merefleksi kegiatan pembelajaran.	3
Penutup	15. Memberikan evaluasi dengan tugas individu.	4
	16. Mengakhiri pembelajaran dengan dengan doa dan salam.	4
Skor Perolehan		50
Persentase		78,1%

Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan III

Petunjuk:

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi skor!

Keterangan Skor :

- 1 = kurang baik,
- 2 = cukup baik,
- 3 = baik,
- 4 = sangat baik.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Skor
Awal	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	4
	2. Mengabsen kehadiran murid.	4
	3. Memberi motivasi dan apersepsi.	3
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	3
Inti	5. mengecek ingatan murid mengenai materi pembelajaran yang lalu telah dipelajari.	3
	6. Menyampaikan materi sesuai dengan Modul Ajar.	4
	7. Mengenalkan dan menjelaskan fungsi media komik online dalam pembelajaran hasil belajar ppkn	4
	8. Menjelaskan materi disertai dengan memperlihatkan contohnya kepada murid dengan menggunakan media komik online.	4
	9. Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok	4
	10. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	3
	11. Meminta murid untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3
	12. Memberikan masukan dan saran kepada murid yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya.	3
	13. Bersama murid menyimpulkan pelajaran.	3
	14. Merefleksi kegiatan pembelajaran.	3
Penutup	15. Memberikan evaluasi dengan tugas individu.	4
	16. Mengakhiri pembelajaran dengan dengan doa dan salam.	4
Skor Perolehan		56
Persentase		87,5%

Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan IV

Petunjuk:

Amatilah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan memberi skor!

Keterangan Skor :

1 = kurang baik,

2 = cukup baik,

3 = baik,

4 = sangat baik.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Skor
Awal	1. Mengucapkan salam dan berdoa bersama.	4
	2. Mengabsen kehadiran murid.	4
	3. Memberi motivasi dan apersepsi.	4
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.	4
Inti	5. mengecek ingatan murid mengenai materi pembelajaran yang lalu telah dipelajari.	3
	6. Menyampaikan materi sesuai dengan Modul Ajar.	4
	7. Mengenalkan dan menjelaskan fungsi media komik online dalam pembelajaran hasil belajar ppkn	4
	8. Menjelaskan materi disertai dengan memperlihatkan contohnya kepada murid dengan menggunakan media komik online.	4
	9. Guru membagi murid kedalam beberapa kelompok	4
	10. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.	4
	11. Meminta murid untuk membacakan hasil diskusi kelompoknya.	4
	12. Memberikan masukan dan saran kepada murid yang telah membacakan hasil diskusi kelompoknya.	4
	13. Bersama murid menyimpulkan pelajaran.	4
	14. Merefleksi kegiatan pembelajaran.	4
Penutup	15. Memberikan evaluasi dengan tugas individu.	4
	16. Mengakhiri pembelajaran dengan dengan doa dan salam.	4
Skor Perolehan		63
Persentase		98,4%

Lampiran 10

Angket Respon Peserta Didik

Nama : *SAWAHA*

Kelas : 3

Petunjuk Pengisian:

- 1) Bacalah bismillah terlebih dahulu
- 2) Bacalah baik-baik setiap pernyataan yang ada
- 3) Pertimbangkan setiap pernyataan saudara/I dan tentukan jawaban sesuai kenyataan yang berdasarkan saudara/I alami selama KMB berlangsung
- 4) Beri tanda (✓) pada salah satu jawaban sesuai dengan jawaban yang anda berikan pada setiap pernyataan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Apakah kamu senang terlibat dalam belajar kelompok dengan menggunakan media komik online.	✓			
2	Apakah kamu bertanya pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan media komik online.	✓			
3	Apakah kamu memperhatikan penjelasan guru pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan media komik online.	✓			
4	Apakah kamu berani mengemukakan pendapat dan saling bekerjasama dalam melakukan diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online.	✓			
5	Apakah kamu bekerjasama baik dengan teman kelompok dengan menggunakan media komik online.	✓			

6	Apakah kamu membantu teman dalam kelompok dengan menggunakan media komik online.		✓		
7	Apakah kamu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik.	✓			
8	Apakah kamu Mengerti materi pelajaran dengan menggunakan media komik online.	✓			



Angket Respon Peserta Didik

Nama : Citra Istari

Kelas : 3

Petunjuk Pengisian:

- 1) Bacalah bismillah terlebih dahulu
- 2) Bacalah baik-baik setiap pernyataan yang ada
- 3) Pertimbangkan setiap pernyataan saudara/I dan tentukan jawaban sesuai kenyataan yang berdasarkan saudara/I alami selama KMB berlangsung
- 4) Beri tanda (✓) pada salah satu jawaban sesuai dengan jawaban yang anda berikan pada setiap pernyataan.

Keterangan Pilihan Jawaban:

SL : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak pernah

No	Pernyataan	SL	SR	KK	TP
1	Apakah kamu senang terlibat dalam belajar kelompok dengan menggunakan media komik online.	✓			
2	Apakah kamu bertanya pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan media komik online.	✓			
3	Apakah kamu memperhatikan penjelasan guru pada pembelajaran PPKn dengan menggunakan media komik online.	✗	✓		
4	Apakah kamu berani mengemukakan pendapat dan saling bekerjasama dalam melakukan diskusi kelompok dengan menggunakan media komik online.		✗	✓	
5	Apakah kamu bekerjasama baik dengan teman kelompok dengan menggunakan media komik online.	✓			

6	Apakah kamu membantu teman dalam kelompok dengan menggunakan media komik online.			✓	
7	Apakah kamu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik.	✓			
8	Apakah kamu Mengerti materi pelajaran dengan menggunakan media komik online.	✓			



Lampiran 11



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 299 Makassar
Telp : (0411) 860937 / 860112 (Pusat)
Email : kip@unismuh.ac.id
Web : <https://kip.unismuh.ac.id>



Nomor : 15590/FKIP/A.4-II/I/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	Mukhlisa Syarif
Stambuk	105401102520
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir	Lamahan, 15-07-2003
Alamat	Jl. Mallang Koti Luar No.1, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221 (HomeStay Rizal)

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul, Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh.*

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
20 Januari 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.066972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail:lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3423/05/C.4-VIII/I/1445/2024

22 January 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

10 Rajab 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15590/FKIP/A.4-II/I/1445/2024 tanggal 20 Januari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : MUKHLISA SYARIF

No. Stambuk : 10540 1102520

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MEDIA KOMIK ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS III UPT SPF SDN MINASA UPA"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 26 Januari 2024 s/d 26 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Prisma Arief Muhsin, M.Pd

NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 4631/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Walikota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3423/05/C.4-VIII/II/1445/2024 tanggal 22 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUKHLISA SYARIF
Nomor Pokok	: 105401102520
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sit Alauddin, No. 259 Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

*** PENGARUH MEDIA KOMIK ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn PADA PESERTA DIDIK KELAS III UPT SPF SDN MINASA UPA ***

Yang akan dilaksanakan dari: Tgl. **27 Februari s/d 27 Maret 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 27 Februari 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. Peringgal.



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
laman: <https://disedik.makassar.go.id> email : disedikkotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR :070/176/K/Umkep/III/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1470/SKP/SB/DPMPTSP/3/2024 Tanggal 29 Februari 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : MUKHLISA SYARIF
NIM/Jurusan : 105401102520 / PGSD
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDN Minasa Upa Kota Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENGARUH MEDIA KOMIK ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS III DI UPT SPF SDN MINASA UPA"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb.gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 7 Maret 2024

An.KEPALA DINAS
Sekretaris

Pt. Kadusag Umum Dan Kepegawaian

MUHAMMAD ARWAN UMAR, S.Pd.M.M
Penata Tk. I
198010012003121009



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jendral Ahmad Yani No. 2 Makassar 90171
Website: dpmptsp.makassarkota.go.id



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/1470/SKP/SB/DPMPTSP/2/2024

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non-Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 4631/S.01/PTSP/2024, Tanggal 27 Februari 2024
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 1485/SKP/SB/BKBP/2/2024

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama	: MUKHLISA SYARIF
NIM / Jurusan	: 105401102520 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Jl.Sultan Alauddin, No.259 Makassar
Lokasi Penelitian	: Terlampir
Waktu Penelitian	: 27 Februari 2024 - 27 Maret 2024
Tujuan	: Skripsi
Judul Penelitian	: PENGARUH MEDIA KOMIK ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS.III UPT SPF SDN MINASA UPA

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpolda@rikesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-02-29 14:05:53



Ditandatangani secara elektronik oleh
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOTA MAKASSAR**

HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal.-



PEMERINTAHAN KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UPT SPF SD MINASA UP
KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR
 Alamat: Jl. Minasa Upa L. 7 No. 16, Gn. Suri, Kec. Rappocini Kota Makassar
 NSS: 101196004085, NPSN: 40307201, email: sdh.minasaupal1@gmail.com



SURAT KETERANGAN

NOMOR: 421.2/009/UPT SPF MU.I/MMJ/II/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Jusman, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 196912311991071005
 Jabatan : Kepala UPT SPF SD Minasa Upa

Menerangkan yang sebenarnya bahwa:

Nama : Mukhlisa Syarif
 NIM : 105401102520
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian tentang **"Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa"** Pada tanggal 5 Februari s/d 12 Februari 2024.

Dengan demikian surat ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Maret 2024

UPT SPF SD Minasa Upa



Dr. Jusman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 196912311991071005

Lampiran 12



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90222 Telp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Mukhlisa Syarif
Nim : 105401102520
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3 %	10 %
2	Bab 2	15 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	3 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 23 April 2024

Mengetahui,


Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Mukhlisa Syarif 105401102520

Bab I

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 08:08AM (UTC+0700)
Submission ID: 2358719834
File name: BAB_I_-_2024-04-23T073620.088.docx (34.4K)
Word count: 1581
Character count: 9995

Mukhlisa Syarif 105401102520 Bab I

ORIGINALITY REPORT

3%	3%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	2%
2	etheses.uinmataram.ac.id Internet Source	1%
3	eprints.polsri.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches Off

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

LULUS

turnitin

Mukhlisa Syarif 105401102520

Bab II

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 08:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 2358720795

File name: BAB_II_-_2024-04-23T073619.693.docx (282.2K)

Word count: 6995

Character count: 45844





10	christinametallica.wordpress.com Internet Source	<1 %
11	www.scribd.com Internet Source	<1 %
12	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
13	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
14	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
15	Widya Putri Ramadhani. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP", JUPITEK: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
16	jurnal.untad.ac.id Internet Source	<1 %
17	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
18	schancyagillian.wordpress.com Internet Source	<1 %
19	core.ac.uk Internet Source	<1 %

20	journal.unipdu.ac.id Internet Source	<1 %
21	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
22	es.scribd.com Internet Source	<1 %
23	metodepembelajaran10.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	www.vhost.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



Mukhlisa Syarif 105401102520

Bab III

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 08:10AM (UTC+0700)

Submission ID: 2358721610

File name: BAB_III_-_2024-04-23T073618.954.docx (75.88K)

Word count: 1830

Character count: 11470

Mukhlisa Syarif 105401102520 Bab III

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id	9%
	Internet Source	



Exclude quotes Off
Exclude bibliography On
Exclude matches Off



Mukhlisa Syarif 105401102520

Bab IV

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Apr-2024 08:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 2358722642

File name: BAB_IV_-_2024-04-23T073617.993.docx (1.3M)

Word count: 2334

Character count: 14314

Mukhlisa Syarif 105401102520 Bab IV

ORIGINALITY REPORT

2% SIMILARITY INDEX	2% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
----------	---	-----------

Exclude quotes
 Exclude bibliography
 Exclude matches



Mukhlisa Syarif 105401102520

Bab V

by Tahap Tutup

Submission date: 23-Apr-2024 08:12AM (UTC+0700)

Submission ID: 2358723351

File name: BAB_V_-_2024-04-23T073615.586.docx (19.12K)

Word count: 349

Character count: 2030

Mukhlisa Syarif 105401102520 Bab V

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1 Yuchep Budi Prayogo, Agus A. Hatmawan. "Pengaruh Pembekalan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Mitra Badan Pusat Statistik Kabupaten Madiun (Studi Empiris Pada Mitra BPS Sensus Ekonomi 2016, Kecamatan Geger, Kabupaten Madiun.)", Capital: Jurnal Ekonomi dan Manajemen, 2018 3%

Publication

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



Lampiran 13

Dokumentasi

Menjelaskan Materi Pada Kelas Eksperimen



Menjelaskan Materi Pada Kelas Eksperimen



Menjelaskan Materi Pada Kelas Eksperimen



Peserta Didik Bekerja Secara Berkelompok Dengan Media Komik Online Pada Kelas Eksperimen



Peserta Didik Bekerja Secara Berkelompok Pada Kelas Eksperimen



Peserta Didik Bekerja Secara Berkelompok Pada Kelas Eksperimen



Membimbing Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen



Membimbing Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen



Membimbing Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen



Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompoknya



Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompoknya



Peserta Didik Mengerjakan Tes Pada Kelas Eksperimen



Peserta Didik Mengerjakan Tes Pada Kelas Kontrol



Peserta Didik Mengerjakan Tes Pada Kelas Kontrol



RIWAYAT HIDUP



Mukhlisa Syarif, lahir di Lamanda pada tanggal 15 Juli 2003. Anak Pertama dari 3 bersaudara pasangan Syarifuddin dan Rini Sukmawati. Penulis memasuki sekolah dasar di SDN 139 Lamanda pada tahun 2008 dan selesai pada Tahun 2014, melanjutkan pendidikan pada jenjang lanjutan tingkat pertama di Smp Negeri 29 Bulukumba pada tahun 2015 dan tamat pada tahun 2017 .kemudian melanjutkan pendidikan ketingkat menengah atas di SMA 3 Bulukumba pada tahun 2018 dan tamat pada tahun 2020 .kuliah di universitas muhammadiyah makassar pada jurusan pendidikan guru sekolah dasar (PGSD SI) sampai sekarang. Berkah rahmat Allah Swt dan iringan doa dari kedua orang tua saya ,dan keluarga tercinta serta orang terkasih,serta seperjuangan di bangku kuliah. Pada tahun 2024 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Pada Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa”**.