

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn PADA SISWA DI SDN 1 KRAGAN

**Nur Marisa Supriyanti Ningsih , Umi Virgianti, Reskinda Ramandhani, Wawan Shokib
Rondli**
Universitas Muria Kudus

*202133137@std.umk.ac.id, 202133184@std.umk.ac.id,
202133186std.umk.ac.id,wawan.shokib@umk.ac.id*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui implementasi media komik pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar 2). Apakah media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengambilan data menggunakan purposive sampling yang merupakan data sekunder. metode penelitian ini menggunakan observasi yang dilaksanakan di SDN 1 Kragan. Media yang diimplementasikan dengan model CTL variasi talking stick. Media komik dapat membantu meningkatkan hasil belajar pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Simpulan hasil penelitian ini adalah 1). Komik diberikan lalu siswa mempelajarinya lalu siswa melakukan diskusi kelompok dan guru mengevaluasi 2). Media komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Kata Kunci : media komik, pembelajaran PPKn, siswa

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan setiap masing-masing orang untuk merubah perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai pengalaman positif dari materi yang telah didapatkan. Belajar merupakan aktivitas psikis masing-masing individu yang perilakunya berbeda sebelum dan sesudah belajar. Perubahan perilaku disebabkan mendapatkan pengalaman baru, memiliki kepandaian dan kecerdasan setelah belajar. Belajar merupakan proses perubahan seseorang yang perubahannya bisa meningkatkan kualitas perilaku seperti meningkatnya pengetahuan, keterampilan dan talenta.

Belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan setiap masing-masing orang untuk merubah perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai pengalaman positif dari materi yang telah didapatkan. Belajar merupakan aktivitas psikis masing-masing individu yang perilakunya berbeda sebelum dan sesudah belajar. Perubahan perilaku disebabkan mendapatkan pengalaman baru, memiliki kepandaian dan kecerdasan setelah belajar. Belajar merupakan proses perubahan seseorang yang perubahannya bisa meningkatkan kualitas perilaku

seperti meningkatnya pengetahuan, keterampilan dan talenta. kesulitan yang kerap dialami oleh siswa yaitu, siswa merasa kesulitan karena banyaknya materi ppkn yang membuat siswa menjadi kurang aktif (Aisah et al., 2022).

PPKN adalah mata pelajaran untuk membentuk warga negara sehingga mereka memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban mereka dan menjadi negara yang terampil, cerdas dan berkarakter (Sari, dkk, 2014). Dilihat dari sifat dan perilaku anak SD yang masih di tahap awal, dalam pengamalan pembelajaran PPKN, guru PPKN harus bisa merencanakan kegiatan yang mengajak siswanya berpartisipasi langsung. Unsur partisipasi langsung tersebut bisa berupa media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pembelajaran di SD. PPKN dapat memberikan pengajaran bagi siswa baik dalam belajar maupun dalam kehidupan setiap hari (Efficacy et al., 2020)

Meski bukan satu-satunya faktor penentu, media pembelajaran menjadi posisi yang sangat penting untuk keberhasilan proses hasil pembelajaran dimana menggunakan media yang cocok dapat menumbuhkan rasa minat dan rasa ingin tahu baru, motivasi dan stimulasi kegiatan belajar. Media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat menurut Daryanto (2015:15), yaitu : menelaah pesan agar tidak terlalu bertele-tele, mengatasi masalah batas ruang, waktu dan daya indera, meningkatkan rasa semangat belajar, terciptanya korelasi secara langsung antara murid dan sumber belajar, siswa bisa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat visual, auditori, kinestetik, memberikan insentif yang sama, menyepadankan pengalaman dan menciptakan persepsi yang sama, proses pembelajaran terdiri dari 5 bagian komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan adalah media yang menarik dan praktis untuk dibawa kemana saja agar siswa bisa belajar dimana saja seperti pengembangan komik sehingga bisa menarik peserta didik minat untuk mempelajarinya. Haryono (2013:125) menyatakan bahwa komik adalah media yang mempresentasikan cerita dengan bentuk ilustrasi, visualisasi gambar atau disebut dengan komik cerita bergambar yang dengan cara pembuatan yang mudah dipahami dan dibaca cerita yang diceritakan penulis.

Komik cerita anak ini memungkinkan siswa dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajarannya. Komik ini berisi materi tentang persatuan dan kesatuan yang dimana siswa dapat memahami maknanya. Komik ini berbentuk booklet. Booklet merupakan sebuah media cetak berupa buku berfungsi memberikan informasi apa saja yang ingin disampaikan oleh penyusun sehingga murid mudah membawanya kemana saja.

Menurut Daryanto (2013), komik memiliki beberapa manfaat yang memungkinkan yang dapat mendukung pengembangan imajinasi murid dalam pembelajaran, jadi murid tidak hanya terfokus pada penghafalan, penggunaan gambar dalam komik. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mengetahui bagaimana cara implementasi media komik mata pelajaran PPKN di SD Negeri 1 Kragan, 2) untuk mengetahui apakah media komik dapat membantu meningkatkan hasil belajar PPKN di SD Negeri 1 Kragan

Meski bukan satu-satunya faktor penentu, media pembelajaran menjadi posisi yang sangat penting untuk keberhasilan proses hasil pembelajaran dimana menggunakan media yang cocok dapat menumbuhkan rasa minat dan rasa ingin tahu baru, motivasi dan stimulasi kegiatan belajar. Media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat menurut Daryanto (2015:15), yaitu : menelaah pesan agar tidak terlalu bertele-tele, mengatasi masalah batas ruang, waktu dan daya indera, meningkatkan rasa semangat belajar, terciptanya korelasi secara langsung antara murid dan sumber belajar, siswa bisa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat visual, auditori, kinestetik, memberikan insentif yang sama, menyepadankan pengalaman dan menciptakan persepsi yang sama, proses pembelajaran terdiri dari 5 bagian komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat diperlukan adalah media yang menarik dan praktis untuk dibawa kemana saja agar siswa bisa belajar dimana saja seperti pengembangan komik sehingga bisa menarik peserta didik minat untuk mempelajarinya. Haryono (2013:125) menyatakan bahwa komik adalah media yang mempresentasikan cerita dengan bentuk ilustrasi, visualisasi gambar atau disebut dengan komik cerita bergambar yang dengan cara pembuatan yang mudah

dipahami dan dibaca cerita yang diceritakan penulis.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran, menyampaikan pesan dalam bentuk yang dapat dikomunikasikan baik peristiwa, orang dan materi (Marisa, dkk, 2017). Media pembelajaran adalah dampak besar yang dapat membantu guru menjelaskan pelajaran, membuat siswa memahami materi pelajaran, pembelajaran menjadi menarik dan membuat suasana belajar menyenangkan (Lazuardi, Murti, 2018).

Komik cerita anak ini memungkinkan siswa dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajarannya. Komik ini berisi materi tentang persatuan dan kesatuan yang dimana siswa dapat memahami maknanya. Komik ini berbentuk booklet. Booklet merupakan sebuah media cetak berupa buku berfungsi memberikan informasi apa saja yang ingin disampaikan oleh penyusun sehingga murid mudah membawanya kemana saja.

Menurut Daryanto (2013), komik memiliki beberapa manfaat yang memungkinkan yang dapat mendukung pengembangan imajinasi murid dalam pembelajaran, jadi murid tidak hanya terfokus pada penghafalan, penggunaan gambar dalam komik. Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mengetahui bagaimana cara implementasi media komik mata pelajaran PPKN di SD Negeri 1 Kragan, 2) untuk mengetahui apakah media komik dapat membantu meningkatkan hasil belajar PPKN di SD Negeri 1 Kragan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran dan implementasinya pada pembelajaran PPKN di SD Negeri 1 Kragan. Teknik pengambilan sumber data yang digunakan adalah Purposive Sampling yang merupakan sumber data primer. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan pembelajaran PPKN adalah dapat menjadi sarana pembelajaran dimana siswa dapat lebih mengenal Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang

membentuk menjadi pribadi yang sesuai dengan kebudayaan Indonesia dan berusaha untuk menciptakan generasi cinta tanah air dan ikut serta dalam mewujudkan kemerdekaan Republik Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sementara itu PPKN di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan siswanya agar menjadi warga negara dengan komitmen yang kuat dan konsisten untuk melindungi Negara Kesatuan Republik Indonesia. PPKN merupakan salah satu tujuan Pendidikan IPS yang menekankan pada nilai-nilai untuk meningkatkan warga negara yang baik dan patriotic (Setiawan, 2015:8).

Guru yang profesional juga harus menguasai materi, memiliki rencana pembelajaran, memberi semangat dan motivasi kepada siswa, merancang media pembelajaran, dan memilih media yang menarik saat pembelajaran (Hamid, 2017). Guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah adalah media. Pengertian media dalam proses belajar mengajar di definisikan sebagai grafis, fotografis, atau elektronik untuk mengambil, pemrosesan, dan merekonstruksi informasi visual atau verbal. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat membangkitkan siswa untuk terjadinya proses belajar.

Menurut Gerlach dan Ely yang dalam Arsyad (2013:3) jika media dipahami secara luas adalah orang, materi, dan peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Hamalik dalam Arsyad (2013:3) menganjurkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, menciptakan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan dapat memberikan efek psikologis kepada siswa. Secara psikologis, anak lebih mudah memahami hal yang konkrit daripada abstrak.

Menurut Seels dan Glasglow dalam Arsyad (2013:35-37)

mengklasifikasikan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi menjadi beberapa kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional terdiri dari: 1). Visual diam yang dapat diproyeksikan. Contoh : proyeksi overhead, slides, filmstrip. 2). Visual diam yang tidak diproyeksikan. Contoh : foto. 3). Audio. Contoh : kaset. 4). Penyajian multimedia (slide dan suara). 5). Visual dinamis yang diproyeksikan. Contoh : film. 6). Cetak. Contoh: buku, majalah. 7). Permainan. Contoh : teka-teki, permainan papan. Media mutakhir digolongkan menjadi media telekomunikasi dan media mikroprosesor. Contoh media telekomunikasi yaitu 1). telekonferen yang merupakan Teknik komunikasi yang melibatkan kelompok di lokasi geografis yang berbeda menggunakan mikrofon khusus lalu dihubungkan dengan satu sama lain sehingga semuanya dapat berpartisipasi aktif dalam rapat dan diskusi. 2). Telecture adalah Teknik mengajar yang di dalamnya ada seorang ahli bidang data tertentu sesuai dengan grup pendengar yang mendengarkan dengan amplifier telepon. Media mikroprosesor terdiri dari: 1). Computer assisted instruction adalah sistem penyampaian berbasis mikroprosesor yang waktunya dirancang dan di program oleh system. 2). Permainan komputer. 3). Sistem tutor intelijen adalah pengajaran yang dibantu komputer dengan keterampilan untuk berdialog dengan siswa melalui dialog itu siswa dapat mengarahkan aliran pelajaran. 4). Interactive video adalah sistem pengiriman tutorial dimana materi video diputar sesuai dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar suara dan video tetapi juga memberikan tanggapan aktif dan menentukan kecepatan dan urutan presentasi. 5). Hypermedia contoh: grafik, gambar/animasi, video. 6). Compact video/disk adalah sistem perekaman video dimana sigma audio visual direkam pada disk plastic bukan pita magnetic.

Fungsi media pembelajaran dapat ditekankan pada poin-poin berikut. 1). Penggunaan media pembelajaran bukanlah fitur tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri untuk mencapai situasi belajar yang lebih efektif. 2). Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Itu artinya, media pembelajaran sebagai bagian yang tidak sendiri tetapi mereka terhubung ke komponen lain untuk menciptakan situasi belajar yang diinginkan. 3). Penggunaan

media pembelajaran harus tepat dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini berarti penggunaan media dalam pembelajaran harus melihat kepada kompetensi dan bahan ajar. 4). Media pembelajaran tidak berfungsi sebagai sarana hiburan.

Oleh karena itu, tidak boleh digunakan hanya untuk permainan atau memancing peserta didik. 5). Media pembelajaran dapat mempercepat fungsi belajar. Fitur ini memiliki arti bahwa peserta didik bisa cepat untuk memahami bahan ajar. 6). Media pembelajaran meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran membutuhkan waktu lebih lama sehingga kualitas pembelajaran bernilai tinggi. 7). media menciptakan landasan yang konkret untuk berpikir.

Media komik adalah sebuah bentuk grafis yang menonjolkan pada indera penglihatan siswa Ketika menerima pesan yang diberikan oleh guru. Penggunaan komik dalam kegiatan mengajar harus dipadukan dengan metode pengajaran agar menjadi media yang berdaya guna. Menurut Daryanto (2013) komik adalah cara penyajian cerita dengan menggunakan rangkaian gambar yang cantik dan menarik.

Eisner (Dalam Ajidarma, 2011:36) menjelaskan komik sebagai seni berurutan, berbentuk naratif, dilengkapi dengan gambar dan tulisan seni yang berurutan kemudian menjadi bentuk bacaan. Komik berbicara secara verbal dan visual sekaligus sebagai permainan antara gambar dan kata-kata kemudian menjadi bahasa visual. Komik sebagai Bahasa memiliki tata bahasanya sendiri dimana ide-ide diterjemahkan dalam cerita. Ruang dan waktu sangat unik hanya dalam komik. Komik bisa berfungsi sebagai media pengajaran edukatif. Gambar-gambar di buku komik berbeda dengan di buku cerita bergambar. Peran gambar dalam buku cerita bergambar tetap “hanya” sebagai contoh yang lebih berfungsi yang lebih konkret, melengkapi dan memperkuat apa yang diucapkan, sedangkan gambar komik bisa mewakili sebuah peristiwa atau alur cerita yang sangat jelas tanpa disertai penjelasan secara lisan.

Komik bercerita ini sederhana, menarik dan mudah siswa untuk memahaminya, sehingga sangat populer di kalangan anak-anak dan orang dewasa. Daryanto menjelaskan komik memiliki unsur visual yang kuat sehingga siswa tidak

hanya menghafal saja, penggunaan ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa serta mengarahkan siswa untuk belajar mandiri (Daryanto, 2013). (Daryanto 2013) menjelaskan komik dibagi menjadi dua bagian yang disesuaikan dengan fungsinya yaitu : a). kartun komersial jauh lebih banyak dibutuhkan karena bersifat pribadi, menawarkan rumor kasar, dipacking dengan Bahasa lisan dan Bahasa pasaran, memiliki jiwa kesederhanaan dan moral. b). komik Pendidikan, banyak yang menerbitkan dari otoritas Kesehatan, industri, dan institusi nirlaba.

Ada 2 jenis komik yaitu komik strip dan comic book. Komik strip merupakan komik yang menggunakan panel. Komik strip dibuat oleh penulis tunggal. Sedangkan comic book merupakan kumpulan dari beberapa panel komik strip lalu dijadikan satu menyerupai buku. Comic book melibatkan beberapa orang. Komik dapat membantu guru menyampaikan konsep abstrak dalam bentuk yang lebih konkret dan menarik untuk siswa. Komik dapat membantu siswa untuk mencari informasi baru dan meningkatkan prestasi dalam proses belajarnya. Komik menjadi pilihan karena siswa cenderung lebih banyak suka media yang menghibur seperti komik daripada tugas rumah mereka. komik adalah media cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar . komik adalah cerita gambar dimana gambar bekerja sesuai deskripsi cerita untuk memudahkan pembaca cerita mudah memahami (Haryono, 2013). Kelebihan media komik: (a)peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik; (b) membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik; (c) komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca; (d) komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya; (e) mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak; (f) dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain. Kelemahan media komik : a). guru harus menggunakan buku-buku potensi motivasi, tapi jangan berhenti disitu apabila minat telah meningkat cerita bergambar harus disertai materi bacaan film, gambar atau foto, eksperimen, serta berbagai kegiatan yang kreatif. b). kemudahan membaca komik menyebabkan penolakan dengan buku yang tidak bergambar.

Untuk mengoptimalkan kekuatan komik sebagai sarana pembelajaran,

makan pesan pembelajaran yang akan ditransmisikan harus memenuhi kondisi berikut : a) pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar b). isi pesan dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang siswa untuk berproses apa yang dipelajari c). pesan pembelajaran yang baik mengaktifkan pelajar untuk memberikan umpan balik (Haryanto, 2013)

Peneliti memperoleh data dari hasil observasi kepada guru. Penelitian menggunakan media komik untuk pembelajaran PPKN. Media komik diimplementasikan dengan model CTL variasi talking stick. Berikut sintaks variasi talking stick: 1). Menata dan mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran 2). Siswa dapat berbagi pengalaman kontekstual yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari 3). Siswa diberikan komik untuk dipelajari dan dipahami 4). Setelah selesai membaca , siswa diminta mencari konsep materi pada komik. 5). Guru memberikan penjelasan konsep materi dan membolehkan siswa bertanya 6). Siswa dibagi menjadi 5 kelompok 7). Setiap kelompok diminta untuk menyelesaikan permasalahan pada komik yang telah diberikan oleh guru dan berdiskusi kelompok 8). Siswa presentasi kelompok 9). Guru mengevaluasi hasil kelompok 10). Guru menutup pembelajaran. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran dengan model CTL variasi talking stick bantuan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 1 Kragan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi media komik PPKN menggunakan model CTL variasi talking stick dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Komik tersebut merupakan komik Pendidikan. Komik tersebut berbentuk buku karena disusun dari beberapa komik strip . model pembelajaran CTL variasi talking stick dengan bantuan komik dapat meningkatkan hasil belajar dan baca siswa pada pembelajaran PPKN yaitu meliputi guru, aktivitas guru, model pembelajaran dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar

Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455.
<https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789> Dasar, K. (n.d.). *Floder*.

Fenn-Berrabaß, C. (2001). Öffnen - Verwendung von PEEL-Folien. *VDI Berichte*, 1589, 105–112. Lubis, M. A. (2018). Peran Media Komik Dalam Pembelajaran Pkn Yang Inovatif Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.

Masfufah, S., Damanhuri, D., & Rahman, I. N. (2021). Developing Comic Learning Media on Civics Subject At Grade Iv Sdn Cibomo. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 777.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i4.8103>

Noho, M., & Ternate, I. (1907). KONSEP SOSIOLOGI PENDIDIKAN (Analisis Makro, Meso dan Mikro Sosiologi Pendidikan) Iswar Ismail Ohoitenan. *Jurnal Kajian Pendidikan Keislaman* Vol, 1, 11.

Nurdiana Sari, W., Shokib Rondli, W., Khoirun Nisa, U., & Nihayati, I. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134.