

PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* BERBASIS AUDIOVISUAL UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

Miyanti Eka Martasari, Susilo Tri Widodo

Program Studi PGSD Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Diterima : 5 Mei 2025

Disetujui : 22 Mei 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan menurut Borg and Gall melalui beberapa langkah diantaranya potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Setelah media dikembangkan, maka dilakukan penilaian kelayakan meliputi validasi materi dan validasi media oleh ahli. Berdasarkan hasil penilaian ahli validasi materi mendapatkan nilai presentase 88,15% dan nilai presentase 94,73% untuk validasi media dengan kategori layak. Uji normalitas menggunakan uji Shapiro Wilk dan diperoleh nilai Sig. pre-test 0,142 dan post-test 0,63 sehingga data berdistribusi normal karena nilai Sig. > 0,05. Hasil uji T diperoleh nilai Sig. 0,000 sehingga disimpulkan nilai Sig. 0,000 < 0,05 maka H1 diterima. Hasil uji N-Gain memperoleh nilai mean 0,3593 sehingga masuk dalam kategori $0,30 \leq g \leq 0,70$ yang berarti terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan interpretasi sedang. Dengan demikian, media *E-Comic* berbasis audiovisual pada materi karakter para perumus Pancasila kelas IV SDN 2 Cepiring Kendal sudah memenuhi kriteria layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori interpretasi sedang.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Pengembangan, Media, *E-Comic*.

Abstract

The purpose of this study was to develop audiovisual-based E-Comic learning media to improve student learning outcomes. This study uses a research and development method or Research and Development with a development model according to Borg and Gall through several steps including potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trials, product revisions, and usage trials. After the media was developed, a feasibility assessment was carried out including material validation and media validation by experts. Based on the results of the expert assessment, material validation obtained a percentage value of 88.15% and a percentage value of 94.73% for media validation with a feasible category. The normality test used the Shapiro Wilk test and obtained a Sig. pre-test value of 0.142 and a post-test of 0.63 so that the data was normally distributed because the Sig. value > 0.05. The T test results obtained a Sig. value of 0.000 so it was concluded that the Sig. value of 0.000 < 0.05 then H1 was accepted. The N-Gain test results obtained a mean value of 0.3593 so that it falls into the category of $0.30 \leq g \leq 0.70$ which means that there is an increase in student learning outcomes with moderate interpretation. Thus, the audiovisual-based E-Comic media on the character material of the Pancasila formulators of class IV SDN 2 Cepiring Kendal has met the criteria for being suitable for use and increasing student learning outcomes with a moderate interpretation category.

Keywords: Pancasila Education, Development, Media, E-Comic.

Corresponding Author

miyantika83@students.unnes.ac.id

Program Studi PGSD Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” (Indonesia, 2012). Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi 4 tingkatan diantaranya pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Dalam kurikulum pendidikan dasar wajib memuat pendidikan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 pasal 40 ayat 2 yang menyatakan “kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a. pendidikan agama; b. pendidikan Pancasila; c. pendidikan kewarganegaraan; d. bahasa; e. matematika; ilmu pengetahuan alam; ilmu pengetahuan sosial; h. seni dan budaya; i. pendidikan jasmani dan olahraga; keterampilan/kejuruan; dan k. muatan lokal”. (Indonesia, 2022).

Menurut (Puji Lestari et al., 2024) Pendidikan Pancasila dikenal sebagai pendidikan ideologi di Indonesia dengan tujuan untuk membangun pemahaman yang jelas mengenai hak dan kewajiban bagi setiap individu sebagai warga negara dan mempunyai jiwa nasionalisme terhadap negara Indonesia. Menurut (Akhyar & Dewi, 2022) Pendidikan Pancasila merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan individu yang bertanggung jawab, menyadari hak dan kewajiban, mencintai tanah air, serta memiliki semangat jiwa kebangsaan Indonesia. Menurut (Martati et al., 2023) materi pendidikan Pancasila dirancang untuk

meningkatkan kecerdasan siswa sebagai warga negara Indonesia. Kecerdasan spiritual, kecerdasan akademis, dan kecerdasan emosional adalah aset berharga dalam menjalankan kehidupan, ketiga aspek kecerdasan ini harus dikembangkan secara maksimal sebagai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, dalam pembelajarannya membutuhkan suatu perhatian serius pada penerapan metode, strategi, dan media pembelajaran.

Menurut (Rodenayana et al., 2023) media pembelajaran merupakan elemen penting dalam kegiatan belajar dan sebagai penghubung bagi guru untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan ilmunya kepada siswa, sehingga materi yang disampaikan dapat lebih mudah dimengerti. Menurut (Wijayanti et al., 2022) menjelaskan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi; 1) media pembelajaran berbasis audio, 2) media pembelajaran berbasis visual, 3) media pembelajaran berbasis audiovisual, dan 4) media pembelajaran berbasis cetak. Menurut (Nurchayanti & Tirtoni, 2023) media audiovisual adalah media yang menggabungkan paling tidak dua indera manusia yaitu indera pendengaran dan penglihatan dalam satu pengalaman. Melalui program audiovisual seperti dokumenter, film drama, dan lainnya, informasi yang bersifat audio dan visual dapat disampaikan. Media audiovisual ini memiliki elemen suara dan gambar secara bersamaan. Kegiatan pembelajaran melalui media audiovisual menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana yang lebih menarik perhatian siswa, salah satu contoh dari media ini yaitu media *E-Comic* berbasis audiovisual.

E-Comic atau komik digital adalah suatu jenis narasi yang memiliki karakter tertentu, ditampilkan melalui ilustrasi, dan disajikan dengan perangkat elektronik. Dalam konteks pembelajaran, komik digital berperan sebagai pendukung atau pelengkap (Marliana & Subrata, 2023). Siswa dapat meningkatkan pemahaman materi yang disajikan melalui membaca

dan memahami cerita pada media *E-Comic*. Menurut (Yusiana & Prasetya, 2022) *E-Comic* sebagai media mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir siswa, serta mempermudah guru dalam memanfaatkan media dengan meningkatnya pemahaman siswa sehingga memaksimalkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Cepiring Kendal melalui kegiatan observasi dan wawancara pada kepala sekolah, guru kelas, dan siswa diperoleh beberapa data yang menjadi kendala atau permasalahan selama proses pembelajaran salah satunya guru belum memaksimalkan adanya media pembelajaran pada saat kegiatan belajar terutama media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi. Permasalahan tersebut berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian ulangan harian semester genap tahun pelajaran 2024/2025 yang menunjukkan bahwa di kelas IV yang terdiri dari 31 siswa, terdapat 18 siswa yang nilainya masih dibawah KKTP (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 75.

Adapun penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Maharani et al., 2023) menghasilkan temuan bahwa pengembangan media e-comic digital berbasis proyek dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu media pembelajaran untuk menguatkan nilai profil pelajar Pancasila kelas IV SDN 1 Cepoko. Penelitian yang dilakukan oleh (Agustina, 2020) mendapatkan hasil temuan penggunaan media pembelajaran komik edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari & Suniasih, 2022) mendapatkan hasil temuan pengembangan media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPkn mendapatkan hasil kualifikasi sangat baik sehingga media ini layak digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian diatas belum ada yang melakukan penelitian tentang pengembangan media *E-Comic* berbasis audiovisual sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar sehingga peneliti akan melakukan penelitian pengembangan berupa pengembangan media *E-Comic* atau komik digital berbasis audiovisual yang berisikan alur cerita berisikan materi karakter para perumus pancasila disertai dengan adanya suara tokoh dalam media *E-Comic*. Pengembangan media *E-Comic* berbasis audiovisual ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi karakter para perumus Pancasila Kelas IV di SDN 2 Cepiring.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Menurut (Sugiyono, 2019:396) *Research and Development* merupakan suatu metode yang berkaitan dengan pengembangan produk, melalui tahap perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain atau model pengembangan Borg and Gall. Menurut (Sugiyono, 2016:406) model pengembangan Borg and Gall dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah diantaranya 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi produk, dan 10) Produksi Massal.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall menurut Sugiyono, 2016:406 yang terdapat 10 langkah pengembangan, namun pada penelitian dan pengembangan ini disederhanakan menjadi 8 langkah yaitu pada langkah awal dilakukan kegiatan observasi dan wawancara untuk mencari potensi dan masalah yang ada pada lokasi penelitian. Langkah kedua yaitu

pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan angket kebutuhan. Langkah ketiga penulis mulai mendesain produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru SDN 2 Cepiring Kendal.

Langkah keempat produk yang dikembangkan harus melalui tahap penilaian oleh ahli sebelum digunakan. Langkah kelima yaitu revisi desain sesuai saran dan masukan dari validasi ahli saat penilaian dilakukan. Langkah keenam yaitu uji coba produk, produk yang dikembangkan akan diuji coba melalui praktik uji coba skala kecil dan pada tahap ini siswa diberikan angket tanggapan untuk mengetahui kualitas produk yang dikembangkan, tahap ketujuh revisi produk, dari hasil angket tanggapan uji skala kecil produk yang dikembangkan tidak diperlukan revisi maka dapat melanjutkan langkah selanjutnya yaitu uji coba pemakaian. Langkah uji coba pemakaian dilakukan dengan praktik uji skala besar dengan jumlah 31 siswa. Dalam uji skala besar siswa akan diminta untuk menjawab 20 soal pretest dan posttest dengan model pilihan ganda untuk mengetahui tingkat keefektifan media *E-Comic* berbasis audiovisual yang dikembangkan pada materi karakter para perumus Pancasila. Langkah ini merupakan langkah terakhir pada penelitian pengembangan ini.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Cepiring dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang terdiri dari 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah melalui teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi tes tertulis dengan jumlah butir 20 soal pilihan ganda dengan KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu memperoleh nilai secara individu minimal 75. Tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pada materi karakter para perumus Pancasila setelah diberikan perlakuan. Sedangkan teknik non tes yaitu observasi, wawancara, dan angket. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu media *E-Comic* dan variabel terikat yaitu hasil belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa hasil temuan yang berkaitan dengan pengembangan media *E-Comic* berbasis audiovisual untuk peningkatan hasil belajar materi karakter para perumus Pancasila kelas IV SDN 2 Cepiring Kendal. Berikut beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 2 Cepiring Kendal:

Desain Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual

Desain pengembangan media pembelajaran *E-Comic* berbasis audiovisual dilaksanakan sesuai dengan langkah pengembangan Borg and Gall. Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran melewati 3 langkah awal yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, dan desain produk. Berikut ini beberapa contoh hasil desain media *E-Comic* berbasis audiovisual yang telah dikembangkan:

Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual Materi Karakter Para Perumus Pancasila



Heyzine Flipbooks

Gambar 1. Desain Halaman Cover *E-Comic*

@ + -

Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual Materi Karakter Para Perumus Pancasila



Heyzine Flipbooks

Gambar 2. Desain Isi *E-Comic*

Kelayakan Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual

Kelayakan media *E-Comic* berbasis audiovisual dapat dilakukan melalui tahap validasi desain dan revisi desain. Tahap

validasi desain pada penelitian ini meliputi validasi materi dan validasi media oleh ahli. Berikut tabel hasil penelitian uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli:

Tabel 1. Hasil Penelitian Validasi Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Skor Per Indikator
Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan CP	9
	Kebenaran dari segi keilmuan	9
	Kesesuaian dengan konteks dan lingkungan	11
Standar Penyajian	Kelayakan penyampaian isi	14
	Kelayakan penggunaan bahasa	24
Total		67

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Media

Aspek	Indikator	Jumlah Skor Per Indikator
Standar Penyajian	Kelayakan penyampaian isi	12
	Kelayakan penggunaan bahasa	11
Standar Desain	Penggunaan ilustrasi	15
	Desain halamansi	8
	Desain cover	4
Kombinasi Slide dan Suara	Keefektifan penyajian	22
Total		72

Untuk menguji kelayakan materi dan media pada produk yang dikembangkan yaitu media *E-Comic* berbasis audiovisual yang dikembangkan dapat menggunakan rumus presentase

menurut Sugiyono (dalam Darwin R.N Tangga et al., 2021). Rumus presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut penilaian validasi materi memperoleh hasil 88,15% dan penilaian validasi media memperoleh hasil 94,73%.

Selanjutnya untuk menentukan kualitas dan kelayakan materi dan media pada produk yang dikembangkan dapat diketahui berdasarkan tabel presentase berikut.

Tabel 3. Presentase Kategori Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	76% - 100%	Layak
2	56% - 75%	Cukup Layak
3	40% - 55%	Kurang Layak
4	0 - 39%	Tidak Layak

Arikunto (dalam Darwin R.N Tangga et al., 2021)

Berdasarkan hasil presentase kelayakan materi memperoleh hasil 88,15% sehingga materi pada media *E-Comic* berbasis audiovisual ini dikategorikan Layak dan presentase kelayakan media memperoleh hasil 94,73%

sehingga media *E-Comic* berbasis audiovisual ini dikategorikan “**Layak**” untuk digunakan. Berikut ini adalah kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli beserta hasil revisi atau perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4. Hasil Revisi Validator Materi

Saran Validator	Sebelum	Sesudah
Tambahkan foto atau gambar 3 tokoh para perumus Pancasila		
Berikan contoh sikap dan karakter dari ketiga tokoh tidak hanya menyebutkan saja		

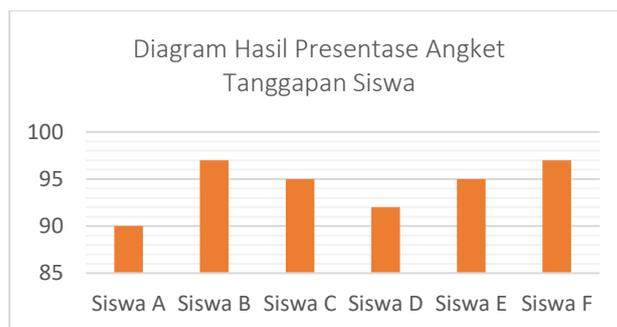
Tabel 5. Hasil Revisi Validator Media

Saran Validator	Sebelum	Sesudah
Tambahkan elemen karena desain media masih terlalu monoton dan nomor halaman tidak rata.		
Tambahkan profil pengembang dengan dosen pembimbing		

Keefektifan Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual

Keefektifan media *E-Comic* berbasis audiovisual dilakukan melalui tahap uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian. Tahap uji coba produk

dilaksanakan dalam kegiatan praktik uji coba skala kecil yang hanya melibatkan 6 siswa. Berikut ini diagram hasil angket tanggapan siswa setelah melakukan uji coba skala kecil:



Gambar 3. Diagram Hasil Presentase Angket Tanggapan Siswa

Selanjutnya tahap uji coba pemakaian dilakukan dengan praktik uji coba skala besar di kelas IV SDN 2 Cepiring Kendal dengan jumlah 31 siswa. Peneliti membagikan lembar pre-test dan post-test yang mencakup 20 pertanyaan pilihan ganda. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Agustini et al., 2020) bahwa uji coba lapangan dilakukan untuk

melihat hasil proses pembelajaran melalui tes yang meliputi tes awal dan tes akhir. Dari hasil pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan yaitu media *E-Comic* berbasis audiovisual. Berikut ini tabel hasil uji normalitas, uji-T *paired sampel* T-Test, dan uji N-Gain pada praktik uji skala besar.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.949	31	.142
Post-Test	.936	31	.063

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan program SPSS versi 26.0. Dari tabel diatas hasil pre-test mendapatkan nilai Sig. 0,142

dan 0,63 untuk hasil post-test sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pre-test dan post-test berdistribusi normal karena nilai Sig. > 0,05.

Tabel 7. Hasil Uji T Paired sampel T-test

Pair 1	Mean	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Sebelum diberikan perlakuan – Setelah diberikan perlakuan	-17.419	1.910	,000

Berdasarkan hasil Uji-T diperoleh nilai Sig. 0,000 sehingga dapat disimpulkan nilai Sig. 0,000 < 0,05 maka dinyatakan bahwa perbedaan tersebut signifikan atau H1 diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar materi

karakter para perumus Pancasila kelas IV SDN 2 Cepiring Kendal sebelum dan sesudah menggunakan media *E-Comic* berbasis audiovisual. Berikut tabel hasil uji N-gain dan tabel kriteria Gain ternormalisasi;

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain

N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
31	.00	.60	.3593	.17232

Tabel 9. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sukarelawan et al., 2024)

Keefektifan media *E-Comic* berbasis audiovisual materi karakter para perumus Pancasila kelas IV dapat diketahui dengan nilai yang diperoleh melalui uji N-Gain. Menurut (Sukarelawan et al., 2024:9) uji N-Gain merupakan teknik yang digunakan untuk menilai seberapa efektif suatu proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui keefektifan media *E-Comic* berbasis audiovisual melalui hasil uji N-Gain. Dari tabel 8 diketahui nilai mean yaitu 0,3593 sehingga masuk dalam kategori nilai N-Gain $0,30 \leq g \leq 0,70$ dengan interpretasi sedang. Hal ini berarti media *E-Comic* berbasis audiovisual efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori interpretasi sedang.

Desain Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual

Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa media *E-Comic* berbasis audiovisual materi karakter para perumus Pancasila kelas IV SD. Melalui penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Daryanes et al., 2023) dengan diberikan pembelajaran melalui media interaktif akan meningkatkan minat dan motivasi serta mendorong siswa untuk memahami konsep materi. Menurut (Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb, 2024) pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan perlu diselaraskan dengan materi yang diajarkan oleh guru kepada siswa supaya siswa dapat menangkap pemahaman mengenai materi tersebut.

Selain itu, media pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga proses belajar menjadi berkualitas dan berjalan dengan efisien yang berorientasi pada tingkat pemahaman siswa. Untuk itu, diperlukan pemilihan media yang cocok untuk digunakan untuk siswa salah satunya yaitu media *E-Comic* atau komik digital. Menurut (Nurrizki,

2025) pemilihan penggunaan media komik digital sebagai sarana pembelajaran dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yang sangat sesuai, seperti meningkatkan minat dan ketertarikan siswa, menjadikan materi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami gagasan atau konsep yang cenderung abstrak. Media *E-Comic* yang dikembangkan harus melewati 3 langkah pertama model pengembangan Borg and Gall.

Pada tahap potensi dan masalah, langkah pertama dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara sehingga ditemukan faktor yang menjadi kendala atau permasalahan yang meliputi materi lebih mengarah teks bacaan sehingga menyebabkan siswa merasa bosan, guru belum memaksimalkan media pembelajaran terutama yang berkaitan dengan teknologi, dan kegiatan belajar mengajar masih dilakukan dengan pembelajaran klasik dan metode ceramah diskusi.

Tahap kedua dilakukannya pengumpulan data melalui hasil angket kebutuhan guru dan siswa kelas IV SDN 2 Cepiring. Hasil pengisian angket akan digunakan untuk menganalisis data guna merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. Menurut (Mulia & Kristin, 2023) media pembelajaran digunakan pada proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi siswa dan dikemas atau dikembangkan untuk menyampaikan isi materi dengan menarik. Pengembangan media *E-Comic* berbasis audiovisual merupakan media yang dibutuhkan oleh guru dan siswa kelas IV SDN 2 Cepiring. Media *E-Comic* berbasis audiovisual yang dikembangkan akan menarik perhatian siswa yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti musik, gambar, narasi cerita, dan efek suara. Selain itu, menurut (Syahmi & Ulfa, 2022) media

E-Comic ini menarik karena menjadikan pengalaman belajar baru dan pembelajaran lebih inovatif yang disajikan dalam format komik yang dapat diakses melalui smartphone, komputer, ataupun laptop sehingga pembaca akan merasa nyaman dan mudah untuk mengaksesnya kapan saja.

Tahap ketiga yaitu desain produk yang akan dikembangkan. Pelaksanaan desain media dilakukan dengan menentukan CP dan tujuan pembelajaran (Rahmadani, 2023). Selain itu, terdapat beberapa tahap yaitu penyusunan desain media, mencari ilustrasi, elemen, dan gambar penyusunan materi, serta penyusunan musik dan efek suara untuk mengembangkan media *E-Comic* berbasis audiovisual.

Kelayakan Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual

Uji kelayakan dari media *E-Comic* berbasis audiovisual dapat dilakukan tahap validasi desain dan revisi produk. Menurut (Torang Siregar, 2023) validasi desain adalah serangkaian proses yang bertujuan untuk mengevaluasi dan menilai rancangan produk. Proses validasi dapat dilakukan dengan melibatkan beberapa pakar ahli yang memiliki pengalaman dan diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah dirancang. Dengan cara ini, kelemahan dan keunggulan dari produk tersebut dapat diketahui.

Tahap validasi desain pada penelitian ini meliputi validasi materi dan validasi media oleh ahli. Pada penelitian ini memperoleh nilai kelayakan materi dengan presentase 88,15% dan nilai kelayakan media dengan presentase 94,73%. Maka dapat disimpulkan bahwa media *E-Comic* berbasis audiovisual dikategorikan “**Layak**” untuk digunakan. Setelah dilakukannya validasi oleh ahli maka tahap selanjutnya yaitu tahap revisi produk. Revisi produk akan dilakukan melalui perbaikan desain produk yang telah dinilai oleh para validator yang berkompeten. Setelah itu, perbaikan akan dilakukan sesuai saran yang diberikan, sehingga

produk siap untuk menjadi tahap uji coba (Fajar & Aeni, 2024).

Keefektifan Media *E-Comic* Berbasis Audiovisual

Keefektifan media *E-Comic* berbasis audiovisual dilakukan melalui tahap uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian. Tahapan uji coba produk dalam proses pengembangan bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan dijadikan acuan dalam menilai keefektifan dan daya tarik dari produksi yang diciptakan (Hakim, 2020). Uji coba produk ini bertujuan untuk memperoleh respon atau tanggapan dari siswa mengenai media yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat diketahui tingkat kemenarikan dan kualitas produk. Tahap selanjutnya yaitu revisi produk, berdasarkan hasil angket tanggapan siswa dan guru pada uji coba produk atau uji coba skala kecil, produk yang dikembangkan tidak diperlukannya revisi atau perbaikan yang berarti media *E-Comic* berbasis audiovisual dapat melanjutkan ke tahap terakhir yaitu uji coba pemakaian.

Tahap uji coba pemakaian dilakukan dengan praktik uji coba skala besar di kelas IV SDN 2 Cepiring Kendal dengan jumlah 31 siswa. Peneliti membagikan lembar pre-test dan post-test yang mencakup 20 pertanyaan pilihan ganda. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Agustini et al., 2020) bahwa uji coba lapangan dilakukan untuk melihat hasil proses pembelajaran melalui tes yang meliputi tes awal dan tes akhir. Dari hasil pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan yaitu media *E-Comic* berbasis audiovisual. Keefektifan media *E-Comic* berbasis audiovisual ini dapat dilihat pada hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai mean 0,3593 sehingga masuk dalam kategori $0,30 \leq g \leq 0,70$ dengan interpretasi sedang.

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, penulis berhasil mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis audiovisual materi karakter para perumus Pancasila yang digunakan

sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar siswa untuk memahami materi atau konsep – konsep melalui alur cerita yang menarik dan dilengkapi dengan fitur gambar tokoh, elemen pendukung, musik, serta efek suara yang menyenangkan sehingga penggunaan media *E-Comic* berbasis audiovisual ini merupakan pengalaman belajar baru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cyntya et al., 2024) menyampaikan bahwa penggunaan *E-comic* sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran karena penyajiannya yang menarik, kaya warna, dan mengandung cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, menurut (Aulia, 2024) media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran Pkn dapat meningkatkan minat dan semangat siswa, memudahkan siswa memahami materi, dan mengurangi rasa bosan bosan siswa belajar Pkn. Maka dapat disimpulkan bahwa, pengalaman belajar dengan menggunakan media *E-Comic* selain memberikan kesan menarik dan pembelajaran yang inovatif, media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan maka dapat ditarik kesimpulan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yaitu media *E-Comic* berbasis audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi karakter para perumus Pancasila SDN 2 Cepiring Kendal. Dalam mengembangkan media *E-Comic* berbasis audiovisual diperlukan beberapa tahapan mulai dari pengembangan desain media, uji kelayakan media, dan uji keefektifan media. Pengembangan media *E-Comic* berbasis audiovisual pada materi karakter para perumus Pancasila kelas IV SDN 2 Cepiring Kendal dinyatakan layak untuk digunakan dengan nilai rata-rata dari validator materi memperoleh skor presentase 88% dan nilai rata-rata dari validator media memperoleh skor

presentase 94,7%. Hasil dari Uji-T atau uji hipotesis diperoleh nilai Sig. 0,000 maka dinyatakan perbedaan tersebut signifikan atau H1 diterima karena nilai Sig. 0,000 < 0,05. Hasil Uji N-Gain diperoleh nilai Mean 0,3593 sehingga masuk dalam kategori $0,30 \leq g \leq 0,70$ yang berarti terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan interpretasi sedang. Dengan demikian, penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dengan judul "Pengembangan media *E-Comic* berbasis audiovisual untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV" sudah memenuhi kriteria layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori interpretasi sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. A. (2020). *Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Agustini, M., Yufiarti, & Wuryani. (2020). Development of learning media based on android games for children with attention deficit hyperactivity disorder. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(6), 205–213. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I06.13401>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Aulia, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4, 7843–7858.
- Cyntya, G. W., Mufida, F., Sari, D. M., & Apriliyanti, W. (2024). Penerapan Media *E-Comic* Materi Sistem

- Pencernaan Manusia sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Burengan 02 Kediri. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), 301–312.
- Darwin R.N Tangga, V., Halimatus Sakdiyah, S., & Delawanti C, D. (2021). Pengembangan Media Peta Pada Pembelajaran IPS Materi Letak Geografis Berbasis Scanbarcode Kelas 5 SD. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 690–697. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Fajar, U. A., & Aeni, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Picture Berbasis Canva Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(September 2024), 968–981.
- Hakim, L. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Palajaran Pendidikan Agama Islam Berbentuk Modul Dengan Model Borg Dan Gall Terhadap Siswa Kelas Xi Semester Ganjil Di SMA Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Nusantara Journal of Islamic Studies*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.54471/njis.2020.1.1.51-65>
- Indonesia. (2012). *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158).
- Indonesia. (2022). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan* (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 14).
- Maharani, N., Lestari, S., & Suyanti. (2023). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Proyek Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 338–347. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID%0APengembangan>
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jpsd*, 11(6), 1274–1283.
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies*, 127–133.
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). JOTE Volume 4 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 293-302 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education. *Journal On Teacher Education*, 4, 293–302.
- Nurchayanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 265–270. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605>
- Nurriszki, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan*, 1(1), 45–55.
- Puji Lestari, L. A., Widodo, S. T., & Sari, Y. P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV-A SDN Karanganyar

- Gunung 01. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 5.
- Rahmadani, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2172–2182.
- Rodenayana, E., Worowirastri Ekowati, D., & Pudji Astutik, P. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media Microsite Dengan Penerapan Model Pembelajaran. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 703–711. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7622>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Syahmi, F. A., & Ulfa, S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS SMARTPHONE UNTUK SISWA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Tiara Febriani Harahap, & Zainal Efendi Hsb. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1468>
- Torang Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Wijayanti, R., Yusron, R. M., Hermanto, D., & Novitasari, A. T. (2022). Pengenalan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Pondok Pesantren Menggunakan Modul Ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (PkMN)*, 3(2), 782–788.
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>
- Yamin, A., & Harmanto. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID MATERI INTEGRASI NASIONAL DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA BAGI SISWA KELAS X SMAN 1 PURI MOJOKERTO Harmanto. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 153–167.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>