Journal of Authentic Research
https://journal-center.litpam.com/index.php/jar/index

August 2026 Vol. 5, No. 3
e-ISSN: 2828-3724
pp. 7171-7190

Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MIN 1 Lombok Barat

[1*] Fiza Saputri, [2] Alwan Mahsul, [3] Syudirman

[1] Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: saputrifiza@gmail.com

Received: May 2026; Revised: July 2026; Published: August 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kesenjangan penelitian terletak pada masih terbatasnya kajian yang secara khusus menguji pengaruh media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan kerangka *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) pada konteks Madrasah Ibtidaiyah, khususnya MIN 1 Lombok Barat. Oleh karena itu, digunakan media komik berbasis digital yang menyajikan materi melalui gambar, cerita, dan dialog untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan menarik dan mudah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 1 Lombok Barat. Rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV MIN 1 Lombok Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan *Pretest* dan *Posttest*. Data dikumpulkan melalui tes uraian dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, *independent samples t-test*, dan *effect size* Cohen's *d* berbantu JASP. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *Posttest* kelas eksperimen sebesar 77,67, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,4. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan (p) < 0,001, sehingga Ha diterima Ho ditolak. Nilai *effect size* Cohen's *d* sebesar 1,17 yang tergolong besar, sehingga pengaruh media komik berbasis digital tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga praktis. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa.

Kata kunci: Media Komik Berbasis Digital, Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila, Pendidikan Pancasila, Siswa Kelas IV, *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML).

How to Cite: Saputri, F., Mahsul, A., & Syudirman. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MIN 1 Lombok Barat. *Journal of Authentic Research*, *5*(3), 4422–4431 https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6944

https://doi.org/10.36312/jar.v5i3.6944

Copyright© 2026, Saputri et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Hajar & Marwan, 2025). Interaksi tersebut terjadi secara timbal balik, di mana guru berperan sebagai penyampai materi sekaligus fasilitator, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima sekaligus pengolah informasi (Hajar & Marwan, 2025). Melalui proses ini, terjadi pertukaran pengetahuan, pengalaman, serta pemahaman yang

bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan (Aqib, 2025). Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga merupakan proses komunikasi dan keterlibatan aktif antara kedua belah pihak guru dan peserta didik yang dilaksanakan secara terencana (Hajar & Marwan, 2025). Proses pembelajaran diselenggarakan dengan tujuan untuk mencapai target pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya (Hajar & Marwan, 2025).

Dalam kondisi yang seharusnya atau ideal, pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan juga dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Aqib, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dikemas sedemikian rupa sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang dipelajari secara lebih mendalam (Aqib, 2025). Selain berfokus pada penyampaian materi, pembelajaran juga harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Aqib, 2025). Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memiliki tanggung jawab penting dalam merancang pembelajaran agar berjalan secara efektif (Simbolon & Naibaho, 2024). Hal tersebut dapat dilakukan melalui pemilihan strategi, metode, dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa (Simbolon & Naibaho, 2024).

Dalam kerangka *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML), pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal, memilih informasi penting, mengorganisasikannya, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan awal (Mayer, 2024). Prinsip ini relevan dengan penggunaan media komik digital yang menggabungkan gambar, teks, dan dialog sehingga dapat mengurangi beban kognitif serta memperkuat pemahaman konseptual siswa (Mayer, 2024). Oleh karena itu, landasan teoretis CTML perlu ditempatkan sejak pendahuluan untuk menjelaskan mengapa media komik digital berpotensi meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Peran media pembelajaran sangatlah krusial dalam menciptakan suasana belajar yang optimal karena berfungsi sebagai sarana penyampai informasi yang mampu membangkitkan minat, perhatian, serta keterlibatan emosional siswa (Simbolon & Naibaho, 2024). Dengan memanfaatkan media yang relevan, guru dapat menyederhanakan materi yang bersifat kompleks atau abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Simbolon & Naibaho, 2024). Kehadiran media ini menjadi sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang secara psikologis masih berada pada fase perkembangan operasional konkret, di mana mereka cenderung lebih mudah menyerap pengetahuan melalui representasi objek yang nyata dan terlihat jelas, serta mudah memahami materi apabila disajikan dalam bentuk visual, gambar, cerita, maupun contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Puspita, 2026). Oleh karena itu, dalam kondisi ideal, guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang variatif, kreatif, dan inovatif (Simbolon & Naibaho, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan dukungan media pembelajaran menarik untuk mencapai tujuan idealnya, yakni membentuk warga negara yang berkarakter sesuai nilai-nilai

Pancasila (Puspita, 2026). Pembelajaran ini tidak boleh sekadar berfokus pada hafalan teks sila-sila Pancasila, melainkan harus diarahkan pada pemahaman mendalam dan implementasi nyata dalam keseharian (Puspita, 2026). Oleh karena itu, penyampaian materi perlu dikemas secara kontekstual dan bermakna agar siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara tulus (Ana et al., 2025). Dukungan media yang mampu memvisualisasikan contoh perilaku konkret menjadi sangat penting agar siswa tidak hanya berhenti pada tahap pengetahuan, tetapi benar-benar memahami dan mampu mempraktikkan nilai Pancasila dalam kehidupan mereka (Ana et al., 2025).

Namun dalam realitasnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila kerap kali masih terpaku pada metode konvensional, di mana penjelasan lisan dan ketergantungan pada buku teks menjadi sumber informasi yang paling dominan (Pradnyana & Indrayanti, 2024). Minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif menyebabkan interaksi di dalam kelas terasa kurang hidup, yang pada akhirnya memicu rasa bosan dan menurunkan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran (Pradnyana & Indrayanti, 2024). Materi nilai-nilai Pancasila yang seharusnya dapat dipahami melalui contoh konkret sering kali hanya disampaikan dalam bentuk penjelasan lisan dan teks, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna yang sebenarnya (Pradnyana & Indrayanti, 2024). Akibatnya, pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila masih rendah dan cenderung bersifat hafalan (Ginting & Siagian, 2020). Kondisi tersebut turut dipengaruhi oleh karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada materi berbasis visual, narasi, dan ilustrasi (Puspita, 2026). Jika proses belajar hanya mengandalkan buku teks tanpa bantuan media yang atraktif, siswa akan cepat merasa jenuh dan kehilangan motivasi (Simbolon & Naibaho, 2024). Sebagai solusinya, diperlukan instrumen pembelajaran yang sanggup mencuri perhatian, menyederhanakan pemahaman, serta menghubungkan materi dengan realitas keseharian (Paingningsih & Dewi, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV MIN 1 Lombok Barat pada tanggal 9 Desember 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila, masih didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan buku paket sebagai sumber utama belajar. Guru juga belum banyak memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat inovatif, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Akibatnya, sebagian peserta didik tampak kurang antusias, cepat merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami makna dari nilai-nilai Pancasila yang diajarkan. Pemahaman siswa pun masih sebatas pada kemampuan menghafal bunyi sila-sila Pancasila, belum sampai pada tahap menjelaskan makna serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum berjalan secara optimal dan masih memerlukan adanya inovasi, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Guna menyikapi persoalan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih impresif, nyata, dan mudah dicerna oleh peserta didik (Paingningsih & Dewi, 2025). Penggunaan komik berbasis digital menjadi solusi yang tepat karena tidak hanya menawarkan visualisasi yang memikat, tetapi juga selaras dengan kemajuan

teknologi serta praktis untuk diimplementasikan (Paingningsih & Dewi, 2025). Melalui format digital ini, materi mengenai nilai-nilai Pancasila dapat dikemas ke dalam narasi bergambar yang relevan dengan keseharian siswa, sehingga diharapkan mampu memicu antusiasme sekaligus memperdalam pemahaman mereka secara lebih efektif (Suhada et al., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan media komik digital diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Atas dasar tersebut, peneliti bermaksud melakukan kajian lebih mendalam melalui penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di MIN 1 Lombok Barat."

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif sebagai metode utamanya. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan studi untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media komik terhadap penguasaan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV di MIN 1 Lombok Barat dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan ini berfokus pada penilaian variabel secara objektif, penghimpunan data berbasis angka, serta penerapan analisis statistik guna menguji hipotesis yang telah disusun (Subhaktiyasa, 2024). Penelitian ini menerapkan metode eksperimen semu (quasi-experimental). Metode ini dipilih karena peneliti akan mengawasi dua kelompok belajar, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Meskipun kedua kelas tersebut menerima materi pelajaran yang identik, keduanya diberikan perlakuan yang berbeda dalam proses pembelajarannya. Untuk mengukur sejauh mana pemahaman awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas tersebut sama-sama diberikan tes awal (*Pretest*) (Arib et al., 2024).

Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh subjek yang diteliti dan sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti (Subhaktiyasa, 2024). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 1 Lombok Barat tahun pelajaran 2025/2026 sebanyak 53 siswa.

Tabel 1. Distribusi Siswa Kelas IV MIN 1 Lombok Barat

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV A	28
2	IV B	25
	Jumlah	**53**

Sampel digunakan untuk mempermudah penulisan ketika melakukan pengambilan data objek yang akan diteliti. Sampel yang diambil harus mewakili keadaan populasi yang sesungguhnya, maka agar diperoleh sampel yang cukup mewakili digunakan teknik sampling jenuh. Justifikasi penggunaan sampling jenuh adalah karena populasi penelitian sangat kecil, yaitu hanya 53 siswa, sehingga

seluruh anggota populasi dijadikan sampel untuk menghindari bias pemilihan sampel dan memenuhi keterwakilan data (Subhaktiyasa, 2024). Di dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah seluruh anggota populasi yang berjumlah 53 siswa, yaitu kelas IVA 28 siswa sebagai kelas eksperimen, dan IVB 25 siswa sebagai kelas kontrol.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026 di MIN 1 Lombok Barat, Desa Langko, Kecamatan Lingsar, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Adapun tahap penelitian yang dilakukan meliputi: (1) Tahap Persiapan: Meliputi penyusunan instrumen penelitian (soal *Pretest-Posttest*, lembar observasi, dan media komik), konsultasi dengan pembimbing serta pengurusan izin penelitian ke sekolah; (2) Tahap Pelaksanaan: Pada tahap ini penelitian melakukan kemampuan awal siswa *Pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pemberian perlakuan berupa penggunaan media komik dalam pembelajaran; (3) Tahap Analisis Data: Data hasil *Pretest*, *Posttest*, dan observasi dianalisis untuk melihat signifikansi pengaruh penggunaan media komik berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila; (4) Tahap Penyusunan: Peneliti menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan ilmiah sesuai ketentuan akademik.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan unsur-unsur yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diamati guna memperoleh jawaban atas permasalahan yang telah dirumuskan, yang nantinya akan dituangkan dalam bentuk kesimpulan. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama yang menjadi fokus perhatian:

a) Variabel bebas (independen): Penggunaan media komik berbasis digital.
b) Variabel terikat (dependen): Pemahaman nilai-nilai Pancasila.

Desain Penelitian

Pada penelitian ini yang digunakan adalah *Pretest-Posttest* Control Group Design. Peneliti menggunakan desain *Pretest-Posttest* Control Group Design sebab tujuan dari pemakaian desain ini yakni untuk mengetahui perihal awal serta apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam desain ini terdapat dua kelas yang akan dijadikan sampel, kemudian diberi *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar Pendidikan Pancasila, kemudian diberikan perlakuan yang berbeda, dan terakhir diberikan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MIN 1 Lombok Barat.

Tabel 2. Model Eksperimen *Pretest Posttest* Control Group Design

Kelompok	*Pretest*	Treatment (Perlakuan)	*Posttest*
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_1	-	O_2

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar proses pengumpulan informasi menjadi lebih mudah serta menghasilkan data yang lebih akurat, lengkap, dan tersusun secara sistematis sehingga memudahkan dalam pengelolaan hasil penelitian (Ernawati & Setiawaty, 2021). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes Uraian

Lembar instrumen berupa tes ini berisi beberapa pertanyaan. Setiap pertanyaan mewakili satu jenis variabel yang diukur. Pada penelitian ini tes yang diberikan adalah soal uraian dengan jumlah 5 soal yang mencakup materi menerapkan sikap gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Tes uraian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik berbasis digital dengan pemberian soal *Pretest* dan post-test.

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung fenomena apa yang akan diteliti. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran selama penerapan media komik. Hasil observasi dimanfaatkan sebagai data pendukung dalam penafsiran hasil uji hipotesis, sehingga dapat memberikan gambaran apakah hasil penelitian dipengaruhi oleh karakteristik media komik yang digunakan atau oleh faktor keterlaksanaan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku-buku, surat kabar, majalah, agenda harian dan lain sebagainya. Metode dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data-data peserta didik di MIN 1 Lombok Barat. Peneliti mengambil dokumentasi pada saat pembelajaran langsung selama di dalam kelas.

Teknik Analisis Data

1) Data Deskriptif

Data deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Data deskriptif ini akan mencari nilai tes, nilai minimum dan maksimum, dan rata-rata (means) (Sutisna & Pauweni, 2024). Adapun rumusnya sebagai berikut:

a) Data Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila

Untuk menentukan pencapaian pemahaman nilai-nilai Pancasila secara individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Ginting & Siagian, 2020):

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S = Nilai yang diharapkan/dicari

R = Jumlah skor dari item

N = Skor maksimum tes tersebut

b) Nilai Mean

Nilai mean merupakan nilai rata-rata dari setiap variabel yang diteliti. Nilai mean digunakan untuk menunjukkan tingkat rata-rata pemahaman nilai-nilai Pancasila secara keseluruhan berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan.

c) Nilai Minimum dan Nilai Maksimum

Nilai minimum adalah nilai terendah untuk setiap variabel, sedangkan nilai maksimum adalah nilai tertinggi untuk setiap variabel. Nilai minimum menggambarkan tingkat pemahaman nilai-nilai Pancasila terendah yang dimiliki siswa, sedangkan nilai maksimum menunjukkan tingkat pemahaman nilai-nilai Pancasila tertinggi yang berhasil dicapai.

2) Data Statistik

Dalam penelitian ini, data statistik berfungsi untuk menguji hipotesis dan memastikan apakah media komik berbasis digital memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila. Melalui uji normalitas, homogenitas, uji t. Data statistik membantu menilai signifikan dan besarnya peningkatan hasil belajar secara objektif. Berikut langkahnya:

1) Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan data hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan dijadikan sebagai syarat analisis selanjutnya.

a) Uji Normalitas

Setelah data penelitian diperoleh dari hasil penelitian, maka selanjutnya akan dilakukan perhitungan uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan uji statistik Shapiro Wilk karena sampel penelitian kurang dari 50 (Lima puluh) yang dianalisis dengan bantuan aplikasi JASP. Adapun rumus Shapiro Wilk yang dilakukan untuk uji normalitas data adalah sebagai berikut (Syafrida Hafni, 2021):

$$T^3 = \left(\sum(-X_i)^2\right)$$

Keterangan:

D = koefisien test Shapiro Wilk

X_1 = angka ke 1 pada data

X = rata-rata data

T_3 = konversi statistik Shapiro Wilk pendekatan distribusi normal

Analisis statistik dilihat dari signifikasi uji Shapiro Wilk dengan batas signifikasi 0,05. Data residual dinyatakan normal apabila nilai signifikasi uji melebihi 0,05.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Nuryadi et al., 2022). Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas dengan rumus uji F:

$$F_{hitung} = \frac{varians\ terbesar}{varians\ terkecil}$$

Berdasarkan rumus diatas, dinyatakan bahwa derajat kebebasan atau dk n1-1 merupakan pembimbing dan gk n-1 merupakan penyebut. Kriteria pengambilan keputusan pada taraf signifikasi 0,05 apabila f hitung < f tabel maka data dikatakan homogen dan sebaliknya, apabila f hitung > f tabel maka data tidak akan homogen. Untuk memudahkan peneliti, data pada penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan aplikasi JASP.

c) Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan perhitungan nilai uji-t yang dianalisis dengan bantuan JASP dengan menggunakan dua rumus yaitu:

1. Polled varians:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S^2 + (n_2 - 1)S^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = Variabel yang diuji
X_1 = Nilai rata-rata hasil tes siswa eksperimen
X_2 = Nilai rata-rata hasil tes siswa kontrol
S = Standar deviasi gabungan
n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen
n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

2. Separated Varians:

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

t = Variabel yang diuji
X_1 = Nilai rata-rata hasil tes siswa eksperimen
X_2 = Nilai rata-rata hasil tes siswa kontrol
S_1^2 = Varians kelas eksperimen
S_2^2 = Varians kelas kontrol
n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen
n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

Beberapa pertimbangan dalam memilih kedua rumus diatas antara lain:

a) Hitung homogenitas kedua sampel dengan rumus F = Varians Besar / Varians Kecil
   H_0 Diterima jika Fhitung < Ftabel (varians data homogen)
   H_0 ditolak jika Fhitung > Ftabel (varians data tidak homogen)
b) Jika jumlah sampel $n_1 = n_2$, varians homogen, bisa menggunakan separated varians maupun polled varians, dk = $n_1 + n_2 - 2$
c) Jika jumlah sampel $n_1 \neq n_2$, varians homogen, gunakan polled varians, dk = $n_1 + n_2 - 2$
d) Jika jumlah sampel $n_1 = n_2$, varians tidak homogen, bisa menggunakan separated varians maupun polled varians, dk = $n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$

e) Jika jumlah sampel $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen, gunakan separated varians, ttabel = ttabel dari dk = n_1 - 1 dikurangi ttabel dari dk = n_2 – 1, kemudian hasil ini ditambah dengan ttabel yang terkecil diantara 2 dk tersebut.

Pengujian dilakukan pada taraf signifikasi α = 0,05 dengan derajat kebebasan dk = $n_1 + n_2 - 2$, dimana kriteria pengujian tolak H_0 jika thitung < ttabel.
Adapun rumusan hipotesis yang dihitung adalah sebagai berikut: H_a: $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:
H_a: Terdapat pengaruh penggunaan media komik berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV di MIN 1 Lombok Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Instrumen Penelitian

a) Hasil Validasi Ahli

Validasi telah dilakukan oleh dosen tadris PGMI UIN Mataram, yaitu Ibu Ati Sukmawati, M.Pd. pada tanggal 25 Mei 2026. Hasil validasi menyatakan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpul data, karena setiap butir soal yang ada dalam instrumen tes sudah sesuai dengan kisi-kisi instrumen, begitu juga dengan rubrik penilaian yang dinilai cukup baik.

b) Hasil Uji Validasi Instrumen

Pada tanggal 3 Juni 2026 instrumen diujicobakan kepada 30 siswa kelas IV MI Yaqin Kaliwangkok. Dari hasil uji coba dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan aplikasi JASP. Kriteria pengujian ditetapkan berdasarkan taraf signifikasi (α) sebesar 0,05, yang berarti bahwa suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai signifikasi (p value) < 0,05, dan dinyatakan tidak valid apabila nilai signifikasi (p value) > 0,05. Adapun hasil uji validitas instrumen tes dapat dilihat pada Tabel 4 dan 5:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas *Pretest*

No	P Value	Keterangan
1	< .001	Valid
2	< .001	Valid
3	< .001	Valid
4	< .001	Valid
5	< .001	Valid

Tabel 5. Hasil Uji Validitas *Posttest*

No	P Value	Keterangan
1	< .001	Valid
2	< .001	Valid
3	< .001	Valid
4	< .001	Valid
5	< .001	Valid

Berdasarkan Tabel 4 dan 5, dapat disimpulkan bahwa semua soal dinyatakan valid.

c) Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan terhadap 5 soal dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan aplikasi JASP. Adapun kriteria pengujiannya adalah apabila nilai Cronbach's Alpha > 0,70 maka tes dinyatakan reliabel dan sebaliknya apabila nilai Cronbach's Alpha < 0,70 maka tes dinyatakan tidak reliabel. Adapun hasil uji reliabilitas tes dapat dilihat pada Tabel 6 dan 7:

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Cronbach's Alpha	Keterangan
0,849	Reliabel

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

Cronbach's Alpha	Keterangan
0,857	Reliabel

d) Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran dalam bentuk soal uraian dapat dihitung dengan rumus:

$$p = \frac{rata - rata\ skor - skor\ minimum}{skor\ maksimum - skor\ minimum}$$

Setelah dilakukan perhitungan, maka butir soal dapat dikategorikan menjadi butir soal yang sukar, sedang dan mudah. Hal ini bergantung koefisien tingkat kesukarannya pada Tabel 8-10.

Tabel 8. Kategori Tingkat Kesukaran

Koefisien	Kategori
p < 0,3	Sukar
0,3 < p < 0,7	Sedang
p > 0,7	Mudah

Tabel 9. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal *Pretest*

No	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,4	Sedang
2	0,6	Sedang
3	0,4	Sedang
4	0,4	Sedang
5	0,5	Sedang

Tabel 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal *Posttest*

No	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	0,4	Sedang
2	0,6	Sedang
3	0,4	Sedang
4	0,4	Sedang
5	0,5	Sedang

Berdasarkan Tabel 8-10 hasil uji tingkat kesukaran soal di atas, hasil uji taraf kesukaran dari soal *Pretest* dan post-test semua butir soal tergolong sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata instrumen yang digunakan peneliti masuk ke dalam kategori baik, karena soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit untuk dikerjakan oleh siswa atau berada pada kategori sedang. Sehingga semua item soal layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

e) Daya Pembeda

Uji daya beda dilakukan untuk mengetahui kemampuan suatu soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Kriteria keputusan daya pembeda soal adalah apabila daya pembeda 0,00 < (DP) < 0,20 maka daya pembeda soal dinyatakan jelek, 0,20 < (DP) < 0,40 maka daya pembeda soal dinyatakan cukup, 0,40 < (DP) < 0,70 maka daya pembeda soal dinyatakan baik. Adapun hasil uji tingkat kesukaran *Pretest* dapat dilihat pada Tabel 11-12.

Tabel 11. Hasil Uji Daya Beda Soal *Pretest*

No	Daya Pembeda	Kategori
1	0,31	Cukup
2	0,28	Cukup
3	0,28	Cukup
4	0,31	Cukup
5	0,25	Cukup

Tabel 12. Hasil Uji Daya Beda Soal *Posttest*

No	Daya Pembeda	Kategori
1	0,25	Cukup
2	0,22	Cukup
3	0,25	Cukup
4	0,28	Cukup
5	0,34	Cukup

Dari Tabel 11-12 hasil uji daya beda soal *Pretest* dan post test di atas, dinyatakan bahwa semua soal termasuk kedalam kategori cukup karena berada pada nilai 0,20 < (DP) < 0,40 maka daya pembeda soal dinyatakan cukup. Berdasarkan hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda serta dengan mempertimbangkan bahwa setiap soal mengandung satu indikator pemahaman konsep, peneliti menetapkan semua soal yang layak untuk digunakan pada soal *Pretest* dan *Posttest*.

2. Penyajian Data

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan tes dan lembar observasi. Tes digunakan sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran menggunakan media komik berbasis digital pada kelas eksperimen dan model konvensional di kelas kontrol, adapun lembar observasi digunakan saat

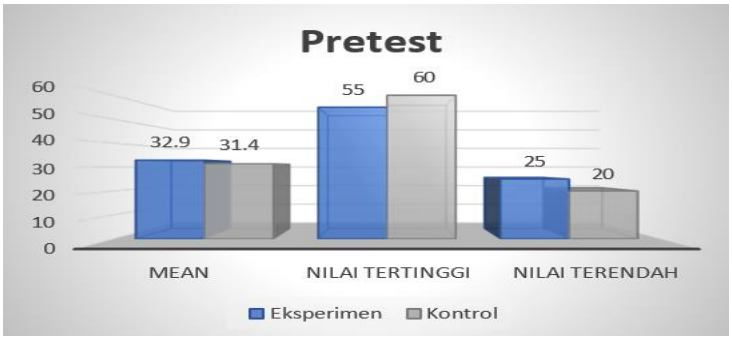
proses pembelajaran pada kelas eksperimen untuk memastikan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media komik berbasis digital.

a. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian. Tes uraian bertujuan untuk mendapatkan data tentang pemahaman konsep siswa. Soal *Pretest* dan *Posttest* masing-masing berjumlah 5 soal, berdasarkan indikator yang telah disusun. Adapun data yang dikumpulkan berupa nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa sebagai berikut:

1) Data *Pretest*

Pretest dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2026 di kelas eksperimen dan kelas kontrol di MIN 1 Lombok Barat. Pelaksanaan *Pretest* tersebut dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun hasil *Pretest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut ini:

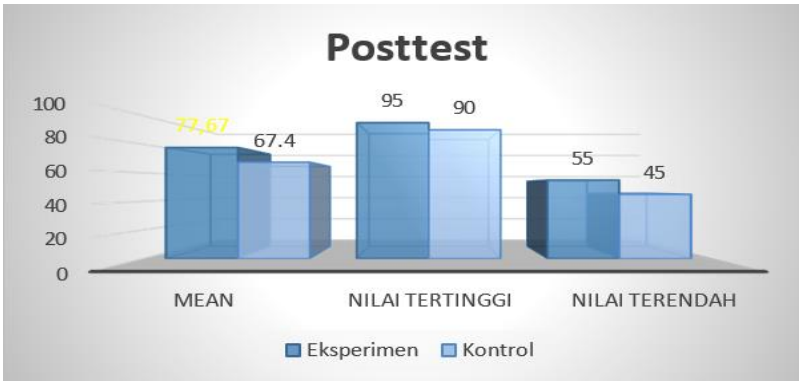


Gambar 1. Data Hasil *Pretest* Siswa

Berdasarkan data hasil *Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, dapat dilihat adanya perbedaan nilai tertinggi baik itu di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Adapun data lengkap dari nilai *Pretest* dapat dilihat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran.

2) Data *Posttest*

Posttest dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2026 di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan *Posttest* tersebut dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik berbasis digital dan tanpa media komik berbasis digital (model konvensional) pada kelas kontrol dengan tujuan untuk membandingkan antara kedua kelas tersebut setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Adapun hasil *Posttest* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Data Hasil *Posttest* Siswa

Berdasarkan data hasil *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, dapat dilihat adanya perbedaan nilai tertinggi baik itu di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.

3. Analisis Data Penelitian

Langkah-langkah analisis data penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data memakai analisis statistik yaitu dengan menggunakan uji statistik shapiro wilk dengan bantuan aplikasi JASP. Adapun kriteria pengujiannya adalah jika p value < 0,05 maka data terdistribusi tidak normal, dan jika p value > 0,05, maka data terdistribusi normal. Berikut data hasil uji normalitas yang disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality (Shapiro-Wilk)	W	p	Nilai
Eksperimen	0.960	0.351	
Kontrol	0.945	0.189	

Note. Significant results suggest a deviation from normality.

Berdasarkan hasil uji shapiro wilk di atas, diperoleh p value pada kelas eksperimen yaitu 0,351 > 0,05, maka data terdistribusi normal dan p value pada kelas kontrol yaitu 0,189 > 0,05, maka data terdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk memastikan apakah data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini, dengan bantuan aplikasi JASP, adapun kriteria uji homogenitas yaitu jika p value < 0,05 maka varians data tidak homogen, dan jika p value > 0,05, maka varians data homogen. Berikut data hasil uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 14.

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

Test of Equality of Variances (Levene's)	F	df1	df2	p	Nilai
	0.494	1	51	0.485	

Berdasarkan Tabel 14 diperoleh nilai p value sebesar 0,485 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

3) Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, yaitu data berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan independent samples t-test dengan bantuan aplikasi JASP. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15. Hasil Uji Independent Samples T-Test

	t	df	p	Mean Difference	SE Difference
Nilai	4.252	51	< .001	10.267	2.414

Berdasarkan Tabel 15 diperoleh nilai t sebesar 4,252 dengan nilai signifikansi p < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (p < 0,05), maka Ha diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV MIN 1 Lombok Barat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV MIN 1 Lombok Barat. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik berbasis digital terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV MIN 1 Lombok Barat. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional. Pengaruh tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami makna setiap sila Pancasila, memberikan contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta menyelesaikan permasalahan berdasarkan nilai yang terkandung dalam Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai media yang mampu membangun pemahaman konseptual siswa.

Peningkatan pemahaman tersebut terjadi karena komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Cerita yang disertai ilustrasi berwarna, dialog sederhana, dan alur yang mudah dipahami mampu mengubah konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Materi mengenai nilai-nilai Pancasila yang sebelumnya hanya dijelaskan melalui ceramah atau buku teks menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat contoh perilaku secara langsung melalui tokoh-tokoh dalam komik. Dengan

demikian, siswa tidak hanya mengetahui isi materi, tetapi juga memahami bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang dikemukakan Mayer, bahwa peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal yang berbeda serta melakukan proses memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi. Penyajian teks melalui dialog dan gambar melalui ilustrasi dalam komik digital memungkinkan siswa menghubungkan informasi verbal dengan representasi visual sehingga dapat membantu terbentuknya pemahaman yang lebih bermakna (Mayer, 2024). Selain itu, media komik digital mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran sehingga proses penerimaan informasi berlangsung lebih optimal. Ketika perhatian siswa meningkat, informasi yang diterima akan lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih mudah mengingat sekaligus memahami makna setiap sila Pancasila. Secara teoretis, kondisi ini sejalan dengan prinsip multimedia learning yang menempatkan perhatian dan pemrosesan aktif sebagai bagian penting dalam terbentuknya pembelajaran bermakna. Penggunaan kombinasi teks dan gambar yang relevan dapat membantu siswa memilih informasi penting, mengorganisasikannya, dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Melalui cerita yang disajikan dalam komik, siswa diajak mengamati suatu peristiwa, memahami masalah yang dialami tokoh, kemudian menemukan penyelesaian berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Proses tersebut melatih siswa untuk berpikir, menganalisis, dan menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan CTML bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi secara aktif mengorganisasi informasi yang diterima dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang telah tersimpan dalam memori jangka panjang (Mayer, 2024). Dengan demikian, alur cerita dalam komik digital dapat menjadi stimulus yang membantu siswa menghubungkan konsep nilai Pancasila dengan situasi nyata yang mereka temui.

Media komik berbasis digital yang digunakan dalam penelitian ini dirancang tidak hanya untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga untuk membantu mereka mencapai indikator pemahaman konsep. Berdasarkan indikator pemahaman yang digunakan dalam penelitian, setiap bagian media memiliki kontribusi yang berbeda terhadap peningkatan pemahaman siswa. Indikator pertama, yaitu menyatakan ulang sebuah konsep, tampak ketika siswa membaca dialog dan narasi yang menjelaskan makna suatu sila Pancasila. Setelah membaca cerita, siswa mampu menjelaskan kembali makna nilai Pancasila menggunakan bahasa mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa dialog dalam komik tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap cerita, tetapi juga sebagai media penyampaian konsep. Indikator kedua, yaitu mengklasifikasikan objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, terlihat pada ilustrasi perilaku tokoh yang sesuai maupun yang bertentangan

dengan nilai Pancasila. Setelah mengamati gambar tersebut, siswa mampu mengelompokkan perilaku yang mencerminkan nilai Pancasila dan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai tersebut. Kemampuan mengklasifikasikan ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami karakteristik setiap nilai Pancasila. Indikator ketiga, yaitu memberikan contoh dan noncontoh dari konsep, muncul melalui konflik yang dialami tokoh dalam cerita. Misalnya, terdapat tokoh yang membantu teman sebagai contoh penerapan sila kedua dan tokoh yang mengejek temannya sebagai noncontoh. Melalui perbandingan tersebut, siswa dapat membedakan perilaku yang sesuai maupun yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Indikator keempat, yaitu menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu, tampak ketika tokoh dalam komik menghadapi suatu permasalahan. Penyelesaian masalah dilakukan melalui langkah-langkah yang sesuai dengan nilai Pancasila, seperti musyawarah, gotong royong, maupun saling menghargai pendapat. Melalui cerita tersebut, siswa belajar memilih prosedur yang tepat dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Indikator kelima, yaitu mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah, terlihat pada bagian akhir cerita ketika tokoh berhasil menyelesaikan konflik berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Setelah mempelajari cerita tersebut, siswa mampu menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam menjawab soal maupun ketika menghadapi situasi yang serupa dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital tidak hanya meningkatkan kemampuan mengingat konsep, tetapi juga kemampuan menerapkannya dalam konteks nyata.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media komik merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitri et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SD menghasilkan perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest*, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000<0,05. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa komik digital efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila. Kesamaan tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa komik digital dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi Pancasila. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Qoiruni dan Wicaksono (2022) yang mengembangkan komik digital untuk materi pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 85,5% dan respon siswa sebesar 80,21%, sehingga dinilai layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian nilai-nilai Pancasila melalui media komik digital dapat menjadi alternatif media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, Nurfauzi et al., (2024) mengembangkan komik digital tentang Bhinneka Tunggal Ika dan Pancasila untuk siswa sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila. Hasil penelitian tersebut semakin memperkuat bahwa media komik digital memiliki relevansi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan nilai Pancasila karena materi dapat disampaikan melalui cerita dan visual yang lebih dekat dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penggunaan media komik digital terbukti mampu mengubah pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif membaca, mengamati ilustrasi, memahami dialog, berdiskusi, serta menghubungkan cerita dengan pengalaman yang mereka miliki. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan adanya pengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan penjelasan mengenai mekanisme pembelajaran yang memungkinkan pengaruh tersebut terjadi, yaitu melalui keterlibatan visual, verbal, dan aktivitas kognitif siswa selama menggunakan media komik digital. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa karakteristik media komik digital sangat sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pada usia tersebut, siswa lebih mudah memahami konsep yang disajikan melalui ilustrasi visual dibandingkan melalui penjelasan abstrak. Oleh karena itu, penyajian materi Pendidikan Pancasila dalam bentuk cerita bergambar mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal tersebut didukung oleh penelitian Silvian (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh respon sangat praktis dari siswa sebesar 92,5% dan guru sebesar 100%, serta menghasilkan N-Gain sebesar 0,69. Temuan tersebut menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi untuk membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan efektif.

Secara statistik, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,01, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Nilai t = 4,252; df = 51; p < 0,001; dan *effect size* Cohen's d = 1,17 (efek besar). Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa bukan terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai akibat dari penggunaan media komik berbasis digital dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media komik digital terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV MIN 1 Lombok Barat. Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan penelitian terbaru mengenai penggunaan komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Wiraguna, Valen, dan Andita (2025) menunjukkan bahwa media komik digital Pendidikan Pancasila untuk kelas IV SD memperoleh penilaian validitas yang tinggi dari ahli bahasa, materi, dan media. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik digital memiliki kesesuaian dengan karakteristik materi Pendidikan Pancasila dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik berbasis digital memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena media komik digital mampu menyajikan materi secara menarik, konkret, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Temuan tersebut memperlihatkan adanya keterkaitan antara hasil penelitian, teori pembelajaran multimedia, dan penelitian terdahulu. Secara teoretis, penggunaan kombinasi teks, dialog, dan gambar mendukung proses pemilihan, pengorganisasian, serta pengintegrasian informasi dalam proses belajar. Secara empiris, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa komik digital dapat digunakan untuk mendukung

pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Oleh sebab itu, media komik digital layak dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep serta internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis digital berpengaruh signifikan dan praktis terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV MIN 1 Lombok Barat. Secara konseptual, media ini membantu siswa mengubah materi abstrak menjadi representasi visual-verbal yang lebih konkret, sehingga pemahaman tidak berhenti pada hafalan, tetapi sampai pada pemaknaan dan penerapan nilai. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *Posttest* kelas eksperimen sebesar 77,67, sedangkan kelas kontrol sebesar 67,4. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikan (p) < 0,001, sehingga Ha diterima Ho ditolak. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen sebesar 77,7, sedangkan rata-rata nilai *Posttest* kelas kontrol sebesar 67,4. Perbedaan rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media komik berbasis digital lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Hal tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test yang menunjukkan nilai t = 4,252 dengan nilai signifikansi p < 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (p < 0,05), maka Ha diterima dan H0 ditolak. Dengan demikian, penggunaan media komik berbasis digital berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV MIN 1 Lombok Barat.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan menggunakan media komik berbasis digital pada materi nilai-nilai Pancasila, mengintegrasikannya ke dalam kurikulum Pendidikan Pancasila, serta memanfaatkan fitur digital seperti navigasi interaktif dan kuis singkat. Sekolah disarankan menyediakan pelatihan pembuatan komik digital, fasilitas proyektor/tablet, dan mendorong kolaborasi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan komik digital untuk cakupan materi yang lebih luas, menambah kelompok kontrol dengan perlakuan berbeda, serta mengukur aspek afektif dan psikomotor, bukan hanya kognitif. Bagi siswa, penggunaan komik digital hendaknya diikuti dengan diskusi dan refleksi agar nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

REFERENSI

Ana, M. F., Syahri, M., & Tinus, A. (2025). The Contextual Teaching and Learning Using Media for Student Character Formation: Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media untuk Pembentukan Karakter

Siswa. *Academia Open*, *10*(1), 10-21070. https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.11077

Aqib, Z. (2025). *Pembelajaran Berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Penerbit Andi.

Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(1), 5497-5511.

Cohen, J. (1988). Set correlation and contingency tables. *Applied psychological measurement*, *12*(4), 425-434. https://doi.org/10.1177/014662168801200410

Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 220-235.

Hajar, S., & Marwan, A. (2025). Peran Komunikasi Efektif dan Efisien dalam Interaksi Belajar Mengajar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(1), 151-161. https://doi.org/10.47178/rvga2554

Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas layanan bimbingan kelompok dengan teknik psikodrama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIID di SMP Negeri 11 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *5*(2), 220-225. https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1), 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Ginting, S., & Siagian, Y. A. T. (2020). Hubungan pemahaman nilai-nilai Pancasila dengan karakter siswa di SMP Swasta HKBP Belawan tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal pendidikan pancasila dan kewarganegaraan*, *2*(1), 54-75.

Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Husna, S. K. N., Aulia, Z., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Komik Digital Tentang Bhinneka Tunggal Ika dan Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, *18*(2), 285-297. https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21774

Nuryadi, N., Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2022). Dasar-dasar statistik penelitian. *Yogyakarta: Sibuku Media*, 27-28.

Paingningsih, N. K. S., & Dewi, P. Y. A. (2025). peran komik digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 250-258. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38270

Pradnyana, P. B., & Indrayanti, R. (2024). Analisis Bahan Ajar Fase A Pendidikan Pancasila Kelas 1 Sd Negeri 2 Sulahan. *PROSIDING SEMINAR PENDIDIKAN*, 14(1).

Puspita, D. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gambar dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Eduprima: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 24-34.

Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *10*(04).

Silvian, L. B. (2024). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI" PERSATUAN

DAN KESATUAN DI WILAYAH KABUPATEN DAN KOTA" KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*(9).

Simbolon, B. S. Y., & Naibaho, D. (2024). Merencanakan strategi dan metode dalam pembelajaran. *Jurnal Magistra*, *2*(1), 39-48. https://doi.org/10.62200/magistra.v2i1.73

Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657

Suhada, S., et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip pada Materi Sistem Komputer. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 229-239.

Sutisna, I., & Pauweni, A. A. (2024). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun di TK. *Student Journal of Early Childhood Education*, *4*(1), 67-81. https://doi.org/10.37411/sjece.v4i1.2629

Syafrida Hafni. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.

Wiraguna, R. A., Valen, A., & Andita, C. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pendidikan Pancasila Kelas IV SD. *Educatio*, 20(2), 1-10.