



Pengaruh Media E-Comic Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas IV

Nurdyta Risnovia^{1}, Pebrian Tarmizi², Atika Susanti³*

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bengkulu, Indonesia

¹²³Jl. WR Supratman Kandang Limun, Kec. Muara Bangka Hulu, Sumatera, Bengkulu 38371

* Korespondensi: nurdytar@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the Effect Of E-comic Media Based On Canva Application On Understanding The Values Of Pancasila In Grade IV Students Of SD Negeri Cluster X Bengkulu City. This research is a type of quantitative research. The research method used is a quasi experimental method with the research design The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were fourth grade elementary school students of Gugus X Bengkulu City. The research sample was taken using the Cluster Random Sampling technique, resulting in grade VI of State Elementary School 58 Bengkulu City as the experimental class and grade IV of State Elementary School 15 Bengkulu City as the control class. The instrument used was a written test sheet in the form of multiple choice questions totaling ten items with data collection techniques in the form of pretest and posttest. Based on the results of the t-test calculation, the student posttest score obtained a sig. (2- tailed). This shows that there is a difference in posttest results between the experimental class and the control class due to the treatment of the two different classes. Thus, it can be concluded that there is an effect of e-comic media based on canva application on understanding the values of Pancasila in grade IV students of SD Negeri cluster X Bengkulu City.

Keyword: E-Comic Media, Pancasila Values, Student Understanding.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas untuk masa depan bangsa. Di Indonesia, sistem pendidikan nasional tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter, moral, dan keterampilan berbasis nilai-nilai luhur. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), pendidikan nasional berhubungan dengan pembentukan kehidupan bangsa dan pencapaian

tujuan nasional. Undang-undang tersebut dengan jelas menyatakan bahwa tujuan pendidikan bukan hanya mendidik siswa secara akademis, tetapi juga membangun karakter dan kepribadian generasi berikutnya. Pengetahuan, kesadaran, atau persiapan untuk menerapkan nilai-nilai Pancasila (Bhughe, 2022). Penerapan nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran dalam bentuk Pendidikan Pancasila merupakan hal yang wajib untuk diterapkan karena akan berdampak positif pada karakter generasi penerus bangsa, khususnya dari tingkat sekolah dasar sebagai dasar pembentukan karakter generasi muda.

Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk membentuk karakter yang baik berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila (Lestari, 2022). Sejak dulu penerapan nilai-nilai Pancasila dirasakan belum optimal bagi setiap warga negara, akibat adanya pengaruh budaya luar dan globalisasi yang lambat laun menyebar luas ke berbagai kalangan Indonesia. Hal ini didukung oleh Balqis (2022) yang menyatakan bahwa arus globalisasi memberikan dampak yang positif maupun negatif. Dampak negatif globalisasi dapat dibuktikan dengan banyaknya remaja yang lebih memilih dan mengapresiasi budaya dari luar dibandingkan budaya Indonesia itu sendiri. Aiman, (2018) berpendapat bahwa banyak siswa yang kurang memahami makna nilai-nilai Pancasila dan belum memahami secara utuh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan secara nyata.

Sejalan dengan hasil wawancara pada guru kelas IV di SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu, peneliti memperoleh informasi bahwa pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila masih terbilang rendah, selain itu siswa mengalami kesulitan untuk menyebutkan contoh dari penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan, penyampaian materi yang kurang efektif dan guru hanya memanfaatkan buku paket sebagai media belajar sehingga siswa merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan adanya suatu inovasi media untuk menunjang pembelajaran serta mendukung keberhasilan pencapaian pemahaman siswa. Menurut Winkel (2014: 289) terdapat beberapa indikator

pemahaman dalam ranah kognitif yaitu: (1) menjelaskan (C2); (2) memberi contoh (C2); (3) membedakan (C2). Heinich dalam Winarni (2018: 218) mengatakan bahwa media digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Oleh karena itu, radio, televisi, film, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan cetakan, dan berbagai jenis media lainnya adalah bentuk media komunikasi.

Komik merupakan salah satu media yang efektif dalam proses penyampaian materi pembelajaran karena membuat siswa cenderung lebih tertarik membaca buku cerita bergambar daripada buku pelajaran biasa, selain itu komik memiliki alur cerita yang runtut dan sistematis sehingga memudahkan untuk diingat kembali (Faoziah, 2023). Media yang dikemas dalam bentuk elektronik atau media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ini dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik sesuai dengan perkembangan zaman dan kompetitif di abad 21. Selaras dengan pendapat Aini (2023) pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi pada proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan akses pendidikan, membuat materi pembelajaran yang lebih menarik, mempermudah pemahaman materi, interaktif dan partisipatif, penghubung antara materi dan pembelajaran, mudah untuk memantau dan menilai serta fleksibilitas waktu dan tempat. Menurut Widayati (2023: 17), Canva merupakan sebuah program yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis media *e-comic* dengan menawarkan berbagai contoh

desain yang mudah untuk diaplikasikan dan diakses.

Andini (2024) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan media e-comic sebagai media pembelajaran diantaranya: (1) membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran; (2) e-comic sebagai media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk belajar karena kontennya menjadi lebih menarik; (3) materi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami ; (4) dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa khawatir tentang buku kotor karena menggunakan teknologi dan jaringan internet.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait media E-comic ini telah dilakukan oleh Putri, Ati & Zativalen (2024) dan penelitian berikutnya oleh Fitri, Aeni & Nugraha (2023). Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian media e-comic menunjukkan bahwa media e-comic menjadi media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan materi dan memberikan hasil peningkatan terhadap pembelajaran di kelas dan ditinjau dari jenjang pendidikan, kelas, mata pelajaran, dan materi pelajaran. Namun pada penelitian sebelumnya, belum ada yang fokus meneliti mengenai pemahaman terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui Pengaruh Media E-comic Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Pemahaman Nilai -Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (*Quasy Experiment*) yang menggunakan desain

penelitian "*The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design*". Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang ada di gugus X Kota Bengkulu. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 58 Kota Bengkulu sebanyak 29 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri 15 Kota Bengkulu sebanyak 32 orang sebagai kelas kontrol. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*e-comic* berbasis aplikasi canva) dan variabel terikat (pemahaman nilai-nilai Pancasila). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik tes dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Tes bertujuan untuk mengukur kemampuan pada aspek kognitif/pemahaman siswa pada materi nilai-nilai Pancasila.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan media *e-comic* materi nilai-nilai Pancasila, sedangkan analisis inferensial untuk menguji normalitas data dengan *Shapiro-Wilk*. Data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi dua sisi hasil perhitungan $> 0,05$. Selanjutnya data diuji homogenitasnya menggunakan Levene Statistic. Data dikatakan homogen jika nilai sig. $> 0,05$. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test*. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi-22 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jika nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara

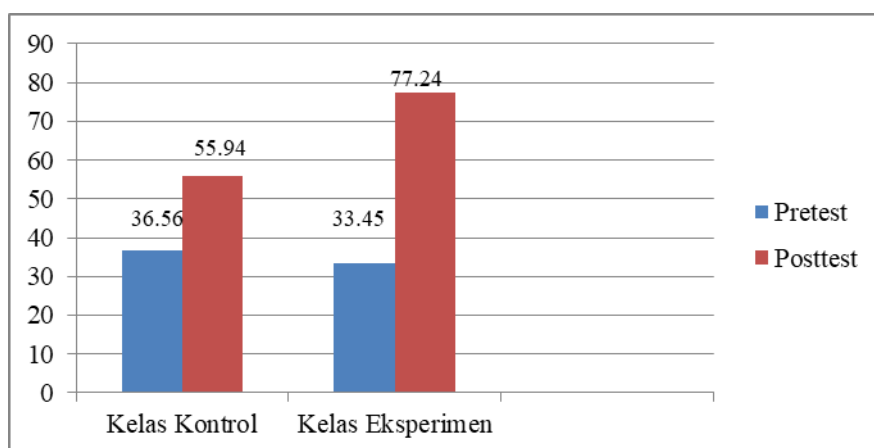
pemahaman siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa SDN 58 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan SDN 15 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan yaitu soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa. Soal *pre-test* diberikan kepada siswa sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui

kemampuan awal siswa. Dan *post-test* diberikan kepada siswa setelah melakukan proses pembelajaran untuk mengetahui pemahaman siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, pembelajaran kelas eksperimen dengan menggunakan media *e-comic* yang memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 77.24. Nilai ini lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran kelas kontrol yang tidak menggunakan buku cetak, yaitu diperoleh rata-rata *posttest* sebesar 55.94

Adapun perbedaan nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam gambar 1. berikut ini.



Gambar 1. Rata-Rata Pretest-Posttest Siswa Kelas IV

Adapun uji normalitas data *pretest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Pemahaman Siswa	Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
	Pretest Eksperimen	0.936	29	0.077
	Pretest Kontrol	0.940	32	0.076

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil output data *pretest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0.05 (0.077 > 0.05) dan hasil output data *pretest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada kelompok kontrol diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-

tailed) > 0.05 (0.076 > 0.05). Hasil ini memberikan indikasi bahwa data *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Adapun uji normalitas data *posttest* pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Pemahaman Siswa	Kelas	<i>Sahpiro Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0.944	29	0.124
	<i>Posttest</i> Kontrol	0.944	32	0.098

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil output data *posttest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0.05 (0.124 > 0.05) dan hasil output data *posttest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada kelompok kontrol diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) > 0.05 (0.098 > 0.05). Hasil ini

memberikan indikasi bahwa data *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal.

Adapun uji homogenitas data pemahaman siswa pada materi nilai-nilai Pancasila kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Prettest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>Df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1.528	1	59	.221

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0.221 yang berarti nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 (0.221 > 0.05). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa status varian hasil

pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian yang homogen.

Adapun uji homogenitas data *posttest* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>Df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.319	1	59	.574

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *posttest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 0.574 yang berarti nilai signifikansi (Sig.) > 0.05 (0.574 > 0.05). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa status varian hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari varian

yang homogen. Oleh sebab itu, kedua sampel yang berdistribusi normal dan homogen pada pengujian ini dapat dihitung menggunakan uji parametrik dengan menggunakan uji-t.

Adapun uji hipotesis data *pretest* hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis Pretest

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pemahaman Nlai-Nilai Pancasila Siswa	Equal variances assumed	1.528	.221	-.934	59	.354	-3.114	3.334	-9.786	3.557
	Equal variances not assumed			-.942	58.628	.350	-3.114	3.304	-9.727	3.499

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = -0.934 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0.354. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ adalah 2.001, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (-0.934 < 2.001) dan Sig (2-tailed) 0.354 > 0.05. Data

ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada *pretest* di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adapun uji hipotesis data *posttest* pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Posttest

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pemahaman Nlai-Nilai Pancasila Siswa	Equal variances assumed	.788	.378	11.893	59	.000	40.679	3.420	33.835	47.523
	Equal variances not assumed			11.962	58.984	.000	40.679	3.401	33.874	47.484

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* = 11.893 dan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. Nilai distribusi t_{tabel} berdasarkan $df = 59$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ adalah 2.001, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (11.893 > 2.001) dan Sig (2-tailed) 0.000 < 0.05. Data ini menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang rata-rata pada pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan oleh perlakuan kedua kelas yang berbeda, yaitu dengan menggunakan media *e-comic* pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut

dapat disimpulkan bahwa Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh media *e-comic* berbasis aplikasi canva terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 58 Kota Bengkulu sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV SD Negeri 15 Kota Bengkulu sebagai kelompok kontrol. Tahap awal penelitian yaitu dilaksanakan *Pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Pretest* dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelas tersebut diberikan lembar tes berupa *Pretest* pilihan ganda berjumlah 10 soal. *Pretest* ini diberikan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa mengenai materi yang akan dipelajari yaitu materi nilai-nilai Pancasila pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari hasil *Pretest* yang telah dilakukan diperoleh nilai rata-rata 33.45 pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, dengan nilai rata-rata 36.56. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat tidak terdapat perbedaan rata-rata pemahaman awal siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, kedua sampel tersebut berdistribusi normal dan memiliki kemampuan awal yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan penelitian pada kedua sampel. Setelah diberikan *Pretest*, selanjutnya kedua kelas melakukan proses pembelajaran.

Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, di kelompok eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda yaitu

menggunakan media *e-comic* sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran di kelompok eksperimen dilaksanakan pada satu kali pertemuan dan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *e-comic* nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga menuntut guru untuk merancang proses pembelajaran secara efektif, mulai dari pemilihan metode hingga penggunaan media yang mendukung. Hal ini didukung oleh Wulandari (2023) media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran, guru umumnya memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membantu memperjelas materi, tetapi juga dapat menumbuhkan minat serta keinginan baru, meningkatkan motivasi, dan memberikan dampak psikologis yang positif terhadap proses belajar.

Pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila di kelompok eksperimen menggunakan media *e-comic*. Media *e-comic* digunakan sebagai sarana visual yang menggambarkan secara mendalam dan detail nilai-nilai Pancasila, memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. *E-comic* menyajikan cerita serta karakter dalam bentuk gambar yang tersusun dalam panel berbentuk kotak atau garis-garis horizontal. Selain itu, *e-comic* menampilkan petualangan beberapa karakter dalam alur cerita yang berkaitan dengan situasi sehari-hari atau konteks yang relevan, sehingga siswa dapat memahami penerapan nilai-nilai

tersebut dalam kehidupan nyata. Dengan bantuan gambar, penjelasan bacaan atau topik pembelajaran yang panjang dan kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Siswa bahkan dapat memvisualisasikan terlebih dahulu materi yang mereka pelajari melalui ilustrasi yang tersedia (Fitri, 2023). Media *e-comic* lebih disukai oleh siswa karena visual gambar dapat menghidupkan teks yang menyertainya, membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Sejalan dengan pendapat Andre (2023) *e-comic* yang berkesan mampu merangsang imajinasi siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran awal pada kelompok eksperimen, guru membagi siswa ke dalam empat kelompok kecil, setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setiap kelompok diberikan satu ponsel sebagai media pembelajaran untuk mengakses *e-comic*. Setelah pembagian kelompok, guru menginstruksikan setiap kelompok untuk mengakses dan membaca salah satu bagian dari cerita "Petualangan Cerdas Pancasila" secara bergantian. Sementara anggota kelompok membacakan cerita, anggota lainnya menyimak dengan saksama serta mencatat poin-poin penting yang terkandung dalam cerita *e-comic* tersebut. Setelah sesi membaca selesai, guru memberikan pertanyaan secara acak kepada siswa untuk memperkuat pemahaman mereka mengenai makna nilai-nilai Pancasila dalam cerita. Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih antusias untuk menjawab pertanyaan berdasarkan isi cerita, serta menginterpretasikan makna nilai-nilai Pancasila yang terkandung di dalamnya dengan baik. Interaksi ini menunjukkan bahwa penggunaan media *e-comic* membuat

kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Sejalan dengan pendapat Aini (2020) *e-comic* dapat membantu mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran dengan mempermudah pemahaman dan pengingatan informasi atau pesan yang disampaikan melalui gambar. Selain itu, *e-comic* juga mendukung siswa yang memiliki keterbatasan dalam membaca dengan membantu mereka mengorganisasikan informasi dalam teks serta mengingatkannya kembali dengan lebih efektif.

Kegiatan selanjutnya, guru mengarahkan siswa untuk membuka kembali media *e-comic* pada bagian cerita "Penerapan Nilai-Nilai Pancasila". Setelah itu, setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang harus mereka selesaikan bersama kelompok masing-masing. Guru menjelaskan bahwa informasi dari cerita tersebut akan menjadi sumber utama dalam menyelesaikan LKPD yang telah diberikan. Melalui penyelidikan dan pemecahan masalah dalam LKPD, siswa saling berbicara dan berdiskusi secara teratur dengan tujuan untuk mencapai pemahaman yang lebih baik, menyelesaikan masalah, atau mencapai keputusan bersama. Dengan demikian, media *e-comic* tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi serta menjawab permasalahan atau pertanyaan dalam LKPD berdasarkan isi informasi yang terdapat dalam *e-comic*. Setelah diskusi kelompok selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Dalam sesi ini, siswa berlatih mengomunikasikan ide mereka dengan jelas serta belajar bekerja sama dalam menyampaikan

pendapat. Presentasi ini juga menjadi kesempatan bagi siswa untuk saling berbagi wawasan, memberikan tanggapan, serta memperkuat pemahaman mereka melalui interaksi dengan teman sebaya. Sejalan dengan pendapat Tjhani (2020), kegiatan presentasi dapat melatih kepercayaan diri, kreativitas, kerja sama, dan kemampuan komunikasi siswa dalam menyampaikan gagasan di depan kelas. Namun, terdapat hambatan dalam penelitian ini yang terkait dengan tampilan media *e-comic*. Beberapa bagian cerita memiliki teks yang terlalu banyak dengan ukuran gambar yang relatif kecil, sehingga tampilan *e-comic* terlihat padat. Hal ini dapat mengurangi kenyamanan siswa dalam membaca dan memahami isi cerita.

Pembelajaran pada kelompok kontrol juga dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan model pembelajaran yang sama yaitu *problem based learning* namun dengan media yang berbeda. Jika pada kelompok eksperimen menggunakan media *e-comic* nilai-nilai Pancasila, sedangkan pada kelompok kontrol kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Langkah-langkah pembelajaran kelompok kontrol dilakukan sama seperti kelompok eksperimen hanya saja menggunakan buku cetak dalam menyampaikan materi. Pembelajaran pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa penggunaan buku cetak dalam menyampaikan materi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi juga berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman belajar siswa. Didukung oleh pendapat Wahiddah (2022) Guru

hanya berpusat pada buku pelajaran saja dapat menjadikan anak kurang berminat serta tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Setelah melaksanakan proses pembelajaran di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kedua kelas tersebut diberikan lembar tes berupa *Posttest* pilihan ganda berjumlah 10 soal. *Posttest* ini diberikan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila setelah mengikuti pembelajaran dengan diberikan perlakuan yang berbeda. Gambar *posttest* kelompok eksperimen. Gambar *posttest* kelompok kontrol. Dari hasil *Posttest* rata-rata nilai siswa kelompok eksperimen sebesar 77,24 dan rata-rata nilai *Posttest* kelompok kontrol sebesar 55,94.. Berdasarkan nilai rata-rata, kelompok eksperimen yang menggunakan media *e-comic* dalam proses pembelajaran lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan pada kelompok eksperimen siswa lebih tertarik dan antusias saat belajar, selain itu dengan menggunakan media *e-comic* siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi atau pesan yang disampaikan melalui visual cerita, sedangkan pada kelompok kontrol siswa belajar menggunakan buku cetak yang membuat siswa lebih cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami serta mengingat materi. Dapat disimpulkan bahwa Ha diterima sehingga terdapat pengaruh yang signifikan media *e-comic* berbasis aplikasi canva terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, mengolah data, dan pembahasan, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa thitung dengan menggunakan Equal Variances Assumed = 11.893 lebih besar dari yaitu 2.001 pada taraf signifika $\alpha = 0,05$ dan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Dengan demikian, $11.893 > 2.001$ dan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima

sehingga terdapat perbedaan rata-rata pemahaman siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang disebabkan oleh perlakuan kedua kelas yang berbeda, yaitu dengan menggunakan media e-comic pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol dan dapat disimpulkan terdapat pengaruh media e-comic berbasis aplikasi canva terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Gugus X Kota Bengkulu.

6. REFERENSI

- Aiman, U. (2018). Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKN dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Model Picture and Picture di MIN 2 Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1), 159–168. DOI: <https://doi.org/10.14421/jpm.2018.31-13>
- Aini, K., Arifah, S., Astutik, C., Hodairiyah., Misbahudholam, M. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic Bagi Guru Sdn Kebunagung Li Sumenep. *Jurnal Abdimas*, 4(2), 1622–1635. DOI: <https://doi.org/10.46306/jabb.v4i2.741>
- Andini, W. S., Septiani, P., Sarti, S., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan E-Comic Berbasis AI “Petinju” (Petualangan Tino Jujur) Tentang Materi Perilaku Terpuji Pada Pembelajaran PAI Kelas 3 SD. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 243–263. DOI: <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/paramurobi/article/view/6956>
- Andre, H., Jamiah, Y., & Rif'at, M. (2023). Pengaruh Media E-Comic Materi Aritmatika Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 15–26. DOI: <https://doi.org/10.36526/tr.v7i1.2464>
- Balqis, S. D. P., & Najicha, F. U. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Era Pandemi Covid-19. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(6), 210–216. DOI: <https://doi.org/10.56393/decive.v2i6.634>
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(9), 113–125. DOI: <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- 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 Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*,

7(1), 220. DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>

- Faoziah, R. N., & Azka, R. (2023). Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Untuk Memfasilitasi Pemahaman. *Jurnal Ilmiah: Pendidikan Matematika*, 11(1), 81–94. DOI: <https://doi.org/10.31941/delta.v11i1.2021>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. DOI: <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Tjhajani, L. (2020). Inovasi Menghadapi Revolusi Industri 4.0 & Masyarakat 5.0. Uwais Inspirasi Indonesia
- Winarni, E. W. (2018). *Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bengkulu: FKIP UNIB
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Widayati, M. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- W.S. Winkel. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: SKETSA
- Wahiddah, S. A, L Lathipah, D Indaryanti, Z. P Fadilah, dan A. N Aeni. 2022. “Cerita Ihsan: E-book Interaktif sebagai Upaya Pengembangan Materi Ulul Azmi di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4182 – 4191. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2778>