

PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V MIN MEDAN SUNGGAL

Maulana Arafat Lubis^{1*} Reh Bungana Br. Perangin-angin² Deny Setiawan³

1. Mahasiswa Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan
 2. Dosen Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan
 3. Dosen Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan
- Email: maulanaarafat62@gmail.com

Abstract: This research is aimed to know: (1) planning teaching of comic material form developed model of *Based Learning* on civics education learning as a main discussion of decision together (2) improving the result of students learning using teaching comic material basis of *problem based learning model* (3) the effectiveness of teaching comic material developed. The subjects of this research are the fifth grade students MIN Medan Sunggal at second semester at year 2015/2016 that has total 23 students. The total of men is 10 students and women is 13 students. The research is development research Research and Develoment/ R&D), model of ADDIE development has steps, namely: (1) analysis (2) designing (3) developing (4) implementation (5) evaluation.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) rancangan bahan ajar bentuk komik yang dikembangkan berbasis model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama (2) peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar komik berbasis model *problem based learning* (3) efektivitas penerapan bahan ajar komik yang dikembangkan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Medan Sunggal pada semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 23 siswa. Siswa laki-laki berjumlah 10 orang dan siswa perempuan 13 orang. Penelitian merupakan penelitian pengembangan (*Research and Develoment/R&D*) model pengembangan ADDIE. ADDIE memiliki tahapan-tahapan, yakni: (1) analisis (2) desain (3) pengembangan (4) implementasi (5) evaluasi.

Kata Kunci : Hasil Belajar PKn, Komik, dan PBL

PENDAHULUAN

Untuk membentuk manusia agar dapat diandalkan, maka diperlukan sebuah pengetahuan yang berperan dalam pembentukan karakter dan watak luhur seseorang. Hal tersebut berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang mata pelajaran Pendidikan Kewarga-negaraan (PKn). Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 bahwasanya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada

pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Untuk itu Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Selain itu PKn juga merupakan mata pelajaran yang memiliki fokus pada pembinaan karakter warga Negara dalam perspektif kene-garaan, dimana diharapkan melalui mata pelajaran ini dapat terbina sosok warga Negara yang

baik (*good citizenship*). Pentingnya PKn diajarkan di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melak-sanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Susanto, 2013:233).

Berdasarkan pemahaman ini, maka dapat disimpulkan bahwa sebuah pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila siswa telah mampu menguasai berbagai penanaman sikap dan karakter demokratis, positif, kritis, dan rasional dalam menanggapi kemajuan teknologi baik dari dalam maupun dari luar negeri. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Berdasarkan tingkat kognitif siswa, maka sebuah pembelajaran dikatakan telah berhasil jika 80% siswa telah mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MIN Medan Sunggal tergambar bahwa pelaksanaan pembelajaran masih memprihatinkan. Dalam pembelajaran PKn, proses pembelajaran hanya menciptakan siswa yang mampu menguasai teori secara kognitif yakni pemahaman dan ingatan saja, tetapi jarang sekali guru menyentuh ranah aplikasi, sintesis, evaluasi, dan analisis siswa. Dari berbagai pernyataan diatas maka wajar kiranya hasil belajar siswa masih rendah. Hal tersebut didukung dengan pemerolehan hasil belajar PKn siswa kelas V T.P 2015/2016 pada semester I, yaitu :

Tabel 1
Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V
MIN Medan Sunggal

No	Nilai Sumatif PKn	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	V-A	8	7	53%
2	V-B	14	15	48,3%
3	V-C	12	14	46,2%
Jumlah		34	36	48,6%

(Sumber : Tata Usaha MIN Medan Sunggal)

Berdasarkan tabel 1 di atas, syarat ketuntasan adalah 80% siswa harus mencapai nilai 70. Namun, terlihat bahwa di kelas V-A sebanyak 8 orang (53%) siswa yang tuntas, V-B sebanyak 14 siswa (48,3%) yang tuntas, V-C sebanyak 12 siswa (46,6%) yang tuntas. Jika diakumulasikan siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 48%. Hal ini membuktikan bahwa nilai siswa masih berada di bawah KKM.

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Selanjutnya selain menentukan kriteria pencapaian hasil belajar, guru juga perlu menentukan instrumen beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat ditentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran. Maka dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaran (PKn) siswa dituntut untuk memiliki hasil belajar sesuai tujuan yang telah dirancang oleh guru tersebut.

Untuk meningkatkan hasil belajar dan menunjang minimnya ranah kognitif dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru tidak lagi sekedar menyampaikan materi saja, namun lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai fasilitator, manajer, mediator, dan motivator bagi siswanya. Untuk itu, guru dengan berbagai keahlian

pedagogik yang dimilikinya harus mampu menciptakan pembelajaran semenarik mungkin dan tepat pada sasaran. Pembelajaran yang dimaksud bukan hanya meliputi model dan cara mengajar guru, melainkan kelengkapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang harus dirancang sendiri. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang guru dalam menyusun RPP adalah mengembangkan bahan ajar.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar (Lubis, 2017: 248).

Pengembangan bahan ajar penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya. Kompetensi mengembangkan bahan ajar idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menguasainya, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih banyak yang bersifat konvensional. Dampak dari pembelajaran konvensional ini antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya siswa kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Kemudian, pembelajaran yang dilakukannya juga kurang menarik karena pembelajaran kurang variatif. Selain itu, guru masih saja bersifat *textbook center* (berpusat pada buku pelajaran) saja, sehingga sumber belajar siswa hanya sebatas dari buku. Selain berpusat pada buku pelajaran, siswa juga kurang memahami maksud dari materi yang terdapat pada buku pelajaran tersebut. Bahan ajar berupa buku pelajaran kurang diminati siswa dalam memahami ketika proses kegiatan belajar berlangsung, padahal

banyak bahan ajar untuk mendukung minat belajar siswa.

Bahan ajar terdiri dari berbagai macam seperti buku pelajaran, modul maupun *leaflet*. Namun bahan ajar yang bersifat buku pelajaran, modul maupun *leaflet* sudah dianggap mulai usang dan membosankan. Hal tersebut disebabkan bahan ajar cetak tersebut hanya berisi materi-materi dengan pembahasan yang kurang membuat siswa lebih meminati pelajaran dan minimnya contoh gambar, sehingga tidak menimbulkan rasa ketertarikan pada siswa untuk membacanya. Guru luput dari bahan ajar cetak lainnya, seperti komik. Komik merupakan salah satu media cetak yang sangat diminati para pembacanya khususnya anak Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Komik merupakan selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang sederhana dan komik juga digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah. Rohani berpendapat bahwa komik pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi, yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. Komik juga bukan sekedar gambar saja, akan tetapi ada suatu pesan pembelajaran di dalamnya (Lesmono dkk, 2012:101).

Menurut Taksonomi Bloom untuk menilai hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, yaitu: pengetahuan (C₁), pemahaman (C₂), penerapan (C₃), analisis (C₄), sintesis (C₅), dan penilaian (C₆) (Daryanto, 2010:102). Namun, ranah kognitif tersebut dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl pada ranah kognitif,

meliputi: mengingat (C₁), memahami (C₂), menerapkan (C₃), menganalisis (C₄), mengevaluasi (C₅), dan berkreasi (C₆) (Sani, 2014: 55). Untuk itu dalam penelitian ini hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif C₁ sampai C₅.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan menggunakan model ADDIE. Model ini digunakan untuk mengembangkan komik sebagai bahan ajar kelas V SD/MI materi keputusan ber-sama berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang bercirikan model *Problem Based Learning* (PBL).

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Medan Sunggal yang terletak di Jl. Balam No. 52 Kelurahan Sei Kambing B Kec. Medan Sunggal dengan jumlah 23 siswa. Validitas Tes Hasil Belajar (THB) dilakukan di kelas 5^c. Adapun objek dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar komik. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar komik.

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Gagne dkk (Januszewski, 2008:108) memberikan perluasan dari dasar tahap-tahap ADDIE ke dalam sebuah panduan prosedural yang lebih rinci, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (pelaksanaan), *evaluation* (evaluasi).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 4 macam yaitu: (1) Instrumen validasi bahan ajar komik, (2) Instrumen tes hasil belajar, (3) Lembar pengamatan, dan (4) Angket kesan guru.

Adapun Variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini yaitu: (1) penentuan validitas kualitas bahan ajar komik, (2) penentuan validitas kualitas tes hasil belajar (3) model *problem based learning* (PBL), (4) kemampuan guru mengelola pembelajaran, (5) aktivitas siswa, (6) kesan guru, (7) hasil belajar siswa.

Pengembangan bahan ajar divalidkan oleh Validator ahli yaitu dalam bidang bahasa, materi dan ilustrasi gambar, meliputi: satu orang ahli menggambar ilustrasi bernama Adek Cerah Kurnia Azis, S.Pd., M.Pd merupakan dosen di Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Seni Rupa UNIMED, dua orang ahli bahasa bernama Dr. Wisman Hadi, S.Pd., M.Hum merupakan Kepala Program Studi Bahasa Indonesia di Fakultas Bahasa dan Seni UNIMED, dan Tasnim Lubis, S.Pd.I., M.Hum yang merupakan Dosen di Politeknik LP3I Medan, dua orang ahli dalam Pendidikan Kewarganegaraan bernama Drs. Halking, M.Si yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Sosial Jurusan PPKn UNIMED, dan Apiek Gandamana, S.Pd., M.Pd yang merupakan Dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan PGSD UNIMED.

Analisis data validitas bahan ajar komik menggunakan metode analisis deskriptif persentase dengan ketentuan sebagai berikut (Sudjana, 2007:129):

$$PRS = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

90%	≤ PRS ≤ 100%	= SB
80%	≤ PRS < 90%	= B
70%	≤ PRS < 80%	= C
60%	≤ PRS < 70%	= K
0%	≤ PRS < 60%	= SK

Penelitian ini menggunakan penghitungan reliabilitas untuk

menunjukkan bahwa tes hasil belajar dalam penelitian reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Butir soal berbentuk uraian maka dapat digunakan rumus Alpha Cronbach (Arikunto, 2012: 122) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma^2} \right)$$

Selain itu untuk mengetahui taraf kesukaran butir tes yang disusun dilakukan uji taraf kesukaran, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X_i}{SM} \quad \text{Arikunto (2003)}$$

Kemudian analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang atau lemah prestasinya. Untuk menghitung daya beda tes dapat dilakukan dengan rumus indek diskriminasi sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \quad \text{Arikunto (2013)}$$

Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama PBM berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase (%). Dengan rumus :

$$PRS = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil belajar siswa ditentukan berdasarkan penilaian acuan patokan. Skor yang diperoleh siswa melalui THB akan digunakan untuk menentukan ketuntasan individual yang telah ditetapkan. Ketuntasan individual atau ketuntasan persiswa ditentukan dengan rumus:

$$p = \frac{S_i}{S_m} \times 100\% \quad (\text{dikembangkan dari Depdiknas, 2008})$$

Untuk menggeneralisasikan keefektifan hasil belajar materi keputusan bersama antara sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran dihitung dengan rumus berikut :

Purnamasari (2012:42) mengemukakan rumus *N-Gain* beserta kriteria penilaiannya sebagai berikut.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pre test}}$$

Kriteria Penilaian:

G-tinggi = skor *N-Gain* $\geq 0,70$

G-sedang = $0,30 \leq \text{skor } N\text{-Gain} < 0,70$

G-rendah = skor *N-Gain* $< 0,30$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh validator materi PKn terhadap bahan ajar komik menunjukkan bahwa materi PKn mengenai keputusan bersama yang telah dibuat tergolong sangat baik. Hal ini dapat terlihat dari skor yang diberikan pada aspek isi materi, susunan materi dan mendorong rasa keingintahuan memperoleh rata rata 3,72 (93,1%) dan 3,55 (88,9%). Kemudian kelayakan ilustrasi gambar, pada bagian ini validator juga memberikan nilai yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari aspek desain komik dengan memperoleh rata-rata 3,7 (92,5 %). Selanjutnya kelayakan bahasa, pada bagian akhir ini validator juga memberikan nilai sangat baik dan baik dengan rata-rata 3,6 (91,6%) dan 3,4 (85%).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Rancang model bahan ajar yang dikembangkan, menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, *development* (pengembangan), implementasi, dan evaluasi.
2. Hasil belajar siswa dengan bahan ajar komik yang dikembangkan melalui model *problem based learning* mengalami peningkatan yang sangat baik dengan memperoleh nilai rata-rata 81,8. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan bahan ajar komik berbasis model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi keputusan bersama.
3. Penerapan bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* sangat efektif.

Guru disarankan untuk memanfaatkan buku komik ini secara optimal. berguna untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan mempermudah siswa memahami konsep-konsep pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Siswa disarankan untuk menggunakan buku komik yang dikembangkan oleh peneliti. Penggunaan komik ini diyakini dapat membantu menumbuhkembangkan minat membaca siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi keputusan bersama. Sehingga dengan pemahaman ini diharapkan hasil pembelajaran dapat lebih meningkat. Peneliti lain disarankan untuk mempertimbangkan prosedur pengembangan bahan ajar pada penelitian ini. Penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi peneliti lain

untuk mengembangkan bahan ajar PKn demi memenuhi kebutuhan siswa akan sebuah media PAIKEM yang bermutu.

Selain itu berdasarkan hasil observasi keterpakaian bahan ajar komik juga sangat baik dan cukup tinggi, siswa sangat senang belajar menggunakan komik. Selama proses pembelajaran berlangsung, komik yang dikembangkan oleh peneliti selalu menjadi acuan bagi siswa. Hal ini disebabkan ketertarikan siswa pada tampilan dan gambar-gambar yang menarik yang terdapat dalam komik yang dikembangkan oleh peneliti. Selain gambar dan pewarnaan yang menarik, serta suatu bahan ajar yang baru bagi siswa dan siswa senang dengan komik, disebabkan soal yang dituangkan membuat siswa tertantang untuk melakukan model *problem based learning*.

Pemahaman siswa terhadap materi keputusan bersama mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes awal dan tes akhir. Pada hasil tes awal (*pretest*) sebelum pembelajaran menggunakan komik yang dikembangkan oleh peneliti, persentase siswa yang belum mencapai standar nilai pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan materi keputusan bersama sebanyak 23 siswa dengan rata-rata 28,8. Sedangkan pada tes akhir (*posttest*), siswa yang mencapai standar nilai pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan materi keputusan bersama sebanyak 21 siswa dengan rata-rata 81,8.

Selain itu, Hasil hitung uji-t dua sampel berpasangan (*paired samples t-test*) menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh 0,000 kurang dari signifikansi yang ditetapkan 0,05 sehingga H_0 ditolak. Ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar

siswa yang signifikan sebelum menggunakan bahan ajar komik dengan setelah menggunakan bahan ajar komik.

Hasil *gain score* pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,74. Skor ini berada pada kriteria tinggi. Jadi, tingkat keefektifan bahan ajar komik meningkatkan hasil belajar adalah tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Januszewski, A., Molenda, M. 2008. *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Lubis, Maulana Arafat. (2017). *The Using of Comic as a Teaching Material in Building Character of Elementary School Students*. JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education, 1(2), 2017, 246-258. <http://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/44> diakses pada tanggal 21 April 2018.
- Lesmono, Albertus D Dkk. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. (Online), Jilid 1, No. 1, (<http://library.unej.ac.id/client/nUS/default/search/asset/269?qu=WAHYUNI%2C+Sri&ic=true&ps=300>, diakses 11 Oktober 2015).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.
- Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Dirjen Mandikdasmen, Depdiknas.