

## Pengembangan Komik Audio Visual Pendidikan Pancasila Berorientasi Kearifan Lokal

I Ketut Ngurah Ardiawan

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia  
ngurahaardiawan90@gmail.com

### Abstract

*The low interest of students in the subject of Pancasila education is often perceived as monotonous and less relevant. There are also impacts caused by the lack of variation in the delivery of Pancasila material, leading students to feel bored and less interested in participating in the learning process. This highlights the need for the development of learning media that is not only informative but also engaging and contextual. This research aims to develop and test the effectiveness of local wisdom-oriented audio-visual comics for Pancasila education aimed at elementary school students. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4-D model, which consists of the defining, designing, developing, and disseminating stages. The research was conducted at the Gugus III Elementary School located in Tejakula District, Buleleng Regency. Data were collected through interviews, questionnaires, and observations, focusing on the feasibility, practicality, and effectiveness of the product. The results show that the developed audio-visual comics are categorized as very good, with an average feasibility score of 81.60. The practicality results from both teachers and students indicate that overall, teachers gave a score of 3.65, categorized as very practical, while students assessed it with a score of 3.84, also categorized as very practical. A significant increase was also observed in student interest after using the local wisdom-oriented audio-visual comics for Pancasila education. These findings indicate that local wisdom-oriented audio-visual comics for Pancasila education are effective in enhancing student interest in Pancasila education and are suitable for integration into the learning process in elementary schools.*

**Keywords:** Local Wisdom; Audio-Visual Comics; Pancasila Education

### Abstrak

Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap monoton dan kurang relevan. Terdapat pula dampak yang ditimbulkan akibat kurangnya variasi dalam penyampaian materi Pancasila membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini mendorong perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas komik audio visual Pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal untuk siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D, yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Gugus III yang terletak di Kecamatan Tejakula, Kabupaten Buleleng. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan observasi, yang difokuskan pada kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik audio visual yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor kelayakan sebesar 81,60. Hasil kepraktisan oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa secara keseluruhan, guru memberikan skor 3,65 dengan kategori sangat praktis,

sementara siswa memberikan penilaian dengan skor 3,84, juga dengan kategori sangat praktis. Peningkatan signifikan juga terlihat pada minat siswa setelah penggunaan komik audio visual Pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal. Temuan ini mengindikasikan bahwa komik audio visual Pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap Pendidikan Pancasila, serta layak diintegrasikan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci: Kearifan Lokal; Komik Audio Visual; Pendidikan Pancasila**

## **Pendahuluan**

Pendidikan Pancasila di Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai pengantar pemahaman ideologi negara, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral generasi muda. Pancasila sebagai dasar negara merupakan pilar utama yang harus dipahami dan diterapkan oleh setiap warga negara. Namun, dalam praktiknya, pengajaran nilai-nilai Pancasila seringkali kurang menarik dan tidak relevan bagi siswa, sehingga mengurangi efektivitas pendidikan tersebut (Zulkarnaen, 2021).

Menurut Rukmini (2020), Pendidikan Pancasila seharusnya menjadi penguat karakter siswa, tetapi banyak metode pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan konvensional, yang membuat siswa kurang tertarik dan tidak aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan dari Nurdin & Sari (2022) yang menyatakan bahwa kurangnya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berkontribusi pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, yang seharusnya menjadi bagian integral dalam pengembangan karakter. Sebagai tambahan, Supriyadi (2023) menekankan bahwa efektivitas Pendidikan Pancasila dapat meningkat secara signifikan melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Pada konteks ini, penggunaan media yang inovatif seperti komik audio visual menjadi sangat relevan. Mengapa demikian? hal ini dikarena media komik audio visual merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sejalan dengan Ramadhani (2022), komik audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menggabungkan unsur visual dan audio yang menarik, serta dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah dipahami. Selain itu, data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 40% (Kemdikbud, 2023). Begitu pula Maryam *et al.* (2022) menggarisbawahi bahwa media audio visual, termasuk komik yang memiliki elemen visual dan audio, mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan metode konvensional. Penggunaan media ini memberikan dampak positif pada pemahaman materi yang lebih kompleks dan membantu siswa yang memiliki berbagai tingkat pemahaman untuk lebih fokus dalam pembelajaran. Penelitian oleh Putri & Rahman (2021) juga mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif, termasuk komik audio visual, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Sependapat dengan Setiawan (2020), penggunaan teknologi seperti video dan komik digital, dapat merangsang kreativitas siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Sisi lain, mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam materi pendidikan sangat penting. Kearifan lokal mencerminkan nilai-nilai budaya yang telah ada sejak lama dan dapat memberikan konteks yang lebih mendalam bagi siswa. Ketika komik berbasis kearifan lokal, cerita dan tokoh yang ditampilkan akan lebih relevan bagi siswa. Ini

membantu mereka mengenali nilai-nilai budaya yang ada di sekitarnya dan memahami bagaimana nilai-nilai Pancasila diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Cerita yang mengangkat budaya lokal juga membangun rasa bangga dan identitas budaya di kalangan siswa (Sari *et al.* 2024). Menurut Supriyanto (2020), pelestarian kearifan lokal dalam pendidikan tidak hanya memperkaya materi ajar, tetapi juga memperkuat identitas budaya bangsa. Penelitian oleh Lestari & Anwar (2023) menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui materi yang berorientasi pada kearifan lokal menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep Pendidikan Pancasila dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, Djamaluddin (2021) menekankan bahwa penggunaan kearifan lokal dalam pendidikan dapat menciptakan konektivitas antara siswa dengan lingkungan sosial dan budaya mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selanjutnya didukung penelitian dari Hidayati (2022), yang menemukan bahwa integrasi nilai-nilai lokal dalam kurikulum pendidikan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat rasa cinta dan bangga terhadap budaya sendiri.

Permasalahan krusial yang muncul adalah masih rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap monoton dan kurang relevan. Terdapat pula dampak yang ditimbulkan akibat kurangnya variasi dalam penyampaian materi Pancasila membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Seperti halnya yang dikatakan oleh Sari & Fitria (2021), kurangnya variasi dalam metode pengajaran Pancasila menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar. Hal ini mendorong perlunya pengembangan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan kontekstual. Penelitian oleh Utami (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi siswa hingga 50%, sehingga mereka lebih aktif dan tertarik dalam memahami materi yang diajarkan.

Salah satu inovasi yang efektif adalah pengembangan komik audio visual berbasis kearifan lokal. Penulis berupaya untuk mengembangkan komik audio visual yang berorientasi pada kearifan lokal ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menggabungkan elemen visual dan suara, sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, komik berbasis kearifan lokal juga memiliki manfaat dalam memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai budaya yang ada di sekitar siswa, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia. Dengan pendekatan berbasis cerita yang mengangkat tema-tema lokal, komik ini diharapkan dapat memperkuat identitas budaya siswa sekaligus mempermudah proses pembelajaran di kelas. Penelitian oleh Iskandar & Rahmawati (2023) mendukung pendekatan ini, dengan menyatakan bahwa materi ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal dan metode interaktif, seperti komik audio visual, mampu memperkuat hubungan siswa dengan budaya mereka sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi sangat relevan dan penting untuk dilaksanakan, karena pengembangan komik audio visual Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada kearifan lokal tidak hanya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pelestarian dan penguatan budaya lokal di tengah arus globalisasi yang semakin menguat.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) menggunakan model 4-D, yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penggunaan model ini dirancang agar lebih sederhana dan mudah dipahami dalam proses pengembangan. Data

yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan angket. Subjek penelitian ini terdiri dari tiga orang ahli di bidang materi, media, dan bahasa yang akan memvalidasi media yang dikembangkan, Enam guru SD dari Gugus III Kec. Tejakula, Kabupaten Buleleng, serta peserta didik kelas V yang akan menjadi pengguna media dan menguji efektivitas produk. Objek penelitian ini adalah komik audio visual Pendidikan Pancasila, pada materi nilai-nilai Pancasila yang berorientasi pada kearifan lokal, dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu, pendefinisian (*define*), pada tahapan pertama ini, kegiatan yang dilakukan adalah identifikasi dan analisis kebutuhan berkaitan dengan pengembangan komik audio visual. Tahap perancangan (*design*), tahap desain atau rancangan adalah tahapan untuk merancang tujuan pembelajaran khusus, materi nilai-nilai pancasila pada muatan Pendidikan Pancasila, integrasi muatan kearifan lokal, kerangka produk, dan evaluasi yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap pengembangan (*develop*), dilakukan pengujian produk agar valid, layak dan praktis digunakan oleh pengguna (guru dan siswa). Tahap penyebaran (*disseminate*), dilakukan uji coba lapangan dengan skup terbatas untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa Sekolah Dasar.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. *Prototype* Komik Audio Visual

Tahap pertama yang dilakukan yakni mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pengembangan produk komik untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Pancasila. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket yang diberikan kepada guru dan siswa di 6 Sekolah Dasar di Gugus III Kecamatan Tejakula. Hasil wawancara awal yang dilakukan dengan 6 guru dan 6 siswa. Temuan menunjukkan bahwa guru membutuhkan produk menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa zaman sekarang cenderung menyukai produk berbasis elektronik. Oleh karena itu, peneliti merancang produk komik audio visual berbasis kearifan lokal. Integrasi kearifan lokal ke dalam komik sangat penting karena tidak hanya memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk memahami dan menghargai nilai-nilai budaya yang ada di sekitar mereka, sehingga menjadikan pembelajaran lebih relevan dan kontekstual.

Mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam komik sangat penting untuk memperkaya konten pendidikan, terutama dalam membangun perkembangan karakter di kalangan siswa. Penelitian menunjukkan bahwa komik pendidikan yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap konteks budaya, sehingga mendorong apresiasi yang lebih dalam terhadap warisan mereka. Sebagaimana dicatat dalam sebuah studi baru-baru ini, "pengembangan media komik pendidikan dengan kearifan lokal sangat penting untuk memenuhi kebutuhan siswa sekolah dasar sebagai upaya untuk membangun karakter" (Murti, Gunarhadi, & Winarno, 2020).




Pendekatan ini tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga berfungsi untuk memperkuat nilai-nilai moral dan identitas budaya mereka. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Indrawan, Sudirgayasa, & Wijaya (2020) yang menyatakan kearifan lokal memegang peranan penting dalam pelestarian nilai-nilai budaya dan moral bangsa. Selain itu pemanfaatan kearifan lokal bisa diawali proses pengajaran dan implementasinya di berbagai lembaga pendidikan. Memasukan unsur kearifan lokal yang menjadi asal usul adanya Pancasila di Indonesia memperkaya wawasan siswa tentang

perjalanannya sejarah adanya Pancasila. Alasan lain kearifan lokal penting dituangkan dalam komik audio visual ini, karena secara lisan menyampaikan bahwa *ajegnya* ideologi bangsa yakni Pancasila disebabkan oleh nilai-nilai Pancasila yang bersumber dari penggabungan berbagai nilai-nilai kearifan lokal masyarakat yang secara turun-temurun diturunkan oleh leluhur. Sehingga implementasi nilai-nilai Pancasila oleh siswa dapat dilakukan melalui kearifan lokal yang ada.

Selanjutnya bahan materi yang diambil adalah tentang materi nilai-nilai Pancasila mulai dari hakikat, konsep, aspek-aspek yang ada serta contoh-contoh nilai-nilai Pancasila dan dipadukan dengan kearifan lokal yaitu *Tri Kaya Parisudha, Rwa Bhineda, Tri Hita Karana* serta *Bhuana Agung* dan *Bhuana Alit*. Dipilihnya kearifan lokal tersebut memang mencerminkan nilai-nilai Pancasila mulai dari nilai sila pertama sampai nilai sila kelima, sehingga relevan bagi siswa untuk memahami bahkan mengimplementasikan kearifan lokal tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pengumpulan materi ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan minat siswa Sekolah Dasar. Produk awal komik berbasis audio visual diawali dengan merancang kerangka komik berbasis audio visual selanjutnya dilakukan penyusunan naskah komik.

Tahapan lanjut dari desain yang direncanakan dan dibentuk hingga menjadi suatu produk. Tabel 1 dibawah ini merupakan tahapan pembuatan komik audio visual berorientasi kearifan lokal pada pembelajaran yang disituasikan dan dikembangkan berdasarkan materi nilai-nilai Pancasila

Tabel 1. Tahapan Pembuatan Komik Audio Visual Berorientasi Kearifan Lokal

No	Tahapan	Tampilan
1	Membuat karakter di <i>comic.ai</i>	
2	Mencari latar belakang kelas di <i>pinterest</i>	
3	Gambar pendukung sejarah Pancasila, contoh nilai Pancasila dan kearifan lokal di <i>bing image generator</i>	

4 Semua komponen disatukan di ms.Word mulai dari pembuatan panel memasukan adegan per panel sampai pembuatan narasi dan dialog karakter.



5 Kemudian hasil komik di word dijadikan pdf



6 Untuk memasukan audio digunakan aplikasi pdf *flip corporate* dengan memasukan file pdf komik digital



7 Dialog komik diisi oleh 7 orang yang terdiri dari 3 orang perempuan dan 4 Laki-laki dengan cara *dubbing*



8 Hasil dubbing setiap karakter berupa ACC diubah menjadi MP3



9 Cover komik interaktif dibuat menggunakan aplikasi *pixellab* dan backgroundnya *eraser*



10 Komponen cakupan materi, sambutan pak dharma, petunjuk penggunaan, glosarium diedit menggunakan aplikasi *pixellab*



Pada gambar 1 di bawah ini merupakan gambar tampilan pada aplikasi <https://online.flipbuilder.com>, tampilan isi komik dan tampilan materi yang didukung dengan adanya kearifan lokal



Gambar 1. Tampilan Komik *Audio Visual*  
(Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2024)

## 2. Kelayakan Komik Audio Visual

Kelayakan komik audio visual yang dikembangkan sebagai alat untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penilaian uji validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan dengan menggunakan skala validasi dan angket yang dilakukan oleh para ahli dan guru terhadap produk. Produk yang dikembangkan dianggap layak untuk diujicobakan jika hasil penilaian validator berada dalam kategori "sangat baik" atau setidaknya kategori "baik". Pada tabel 2 diuraikan hasil validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Rangkuman Skor Uji Validasi

No	Aspek yang di Uji	Skor Rerata (%)	Keterangan
1	Isi/Materi	81,67	Sangat Baik
2	Media	81,00	Sangat Baik
2	Bahasa	82,14	Sangat Baik
Keseluruhan Aspek		81,60	Sangat Baik

Berdasarkan dari penilaian ahli isi, media dan bahasa, keseluruhan hasil perhitungan memperoleh hasil dengan kriteria “sangat baik” serta dapat dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penilaian ahli terhadap isi, media, dan bahasa adalah langkah penting dalam memastikan kualitas sebuah produk sebelum digunakan oleh siswa. Pada konteks komik audio visual, penilaian yang menunjukkan hasil "sangat baik" menunjukkan bahwa produk tersebut memiliki potensi yang kuat untuk digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Isi dari komik audio visual harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku. Menurut Dick, Carey, dan Carey (2009), materi yang disajikan dalam produk pembelajaran harus akurat, relevan, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Komik yang berbasis audio visual dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dalam Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih konkret dan menarik.

Penggunaan media dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Mayer (2009) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Komik audio visual, dengan kombinasi narasi dan gambar, berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Bahasa yang digunakan dalam produk komik harus mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Vygotsky (1978) menekankan bahwa bahasa adalah alat penting dalam proses belajar, yang membantu siswa untuk berpikir dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Bahasa yang sederhana dan lugas dalam komik audio visual dapat membantu siswa lebih fokus pada isi pelajaran tanpa terhambat oleh kesulitan bahasa. Berdasarkan penilaian ahli yang memberikan kriteria "sangat baik" pada aspek isi, media, dan bahasa, dapat disimpulkan bahwa produk komik audio visual ini layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk ini tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efektif.

Penelitian oleh Hamalik (2011) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa produk komik yang menggabungkan antara elemen visual dan audio, sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Selanjutnya, Arsyad (2017) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama ketika materi disajikan dalam bentuk yang sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa.

Penelitian terkini terus mengeksplorasi model perkembangan kognitif Piaget, menyoroti bahwa siswa membentuk pemahaman mereka melalui pengalaman konkret sebelum beralih ke pemikiran abstrak, seperti yang ditekankan oleh tahapan perkembangan Piaget (Cerovac & Keane, 2024). Media pembelajaran seperti komik audio visual memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten secara aktif, yang memperkuat proses pembelajaran. Menurut teori belajar sosial Vygotsky, interaksi sosial serta penggunaan alat bantu seperti bahasa dan simbol, termasuk dalam konteks komik audio visual, sangat penting untuk perkembangan kognitif siswa. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan intelektual individu berkaitan erat dengan interaksi sosial yang terjadi dalam lingkungan budaya mereka, di mana alat kognitif seperti bahasa berfungsi sebagai mediator dalam proses berpikir (Fitriani & Maemonah, 2023). Pembahasan ini menekankan bahwa berdasarkan hasil penilaian ahli, produk komik audio visual telah memenuhi standar kualitas dari segi isi, media, dan bahasa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat siswa.



### 3. Kepraktisan Komik Audio Visual

Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengevaluasi tanggapan guru dan siswa setelah penerapan komik berbasis audio visual dalam proses pembelajaran. Komik audio visual yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan panduan pembelajaran dan asesmen jenjang PAUD, Pendidikan Dasar dan Menengah (BSKAP No. 033 Tahun 2023). Komik yang dikembangkan memuat kerangka komik audio visual yakni terdiri dari halaman pertama terdapat cover dari komik audio visual, identitas penulis komik audio visual, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, cakupan materi, pengenalan tokoh komik audio visual, cover tiap episode, dialog/percakapan komik memuat materi pembelajarannya yakni nilai-nilai Pancasila. Tabel 3 dan 4 dibawah ini merupakan penjabaran hasil uji kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan

Tabel 3. Hasil Respon Guru

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian Materi	3,83	Sangat Praktis
2	Bahasa	3,75	Sangat Praktis
3	Kebermanfaatan	3,69	Sangat Praktis
4	Kemudahan Penggunaan	3,58	Sangat Praktis
5	Desain	3,50	Sangat Praktis
6	Keterbacaan	3,50	Sangat Praktis
7	Motivasi Siswa	3,67	Sangat Praktis
	Keseluruhan Aspek	3,65	Sangat Praktis

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No.	Aspek	Skor	Kriteria
1	Kemenarikan penyajian komik	3,74	Sangat Praktis
2	Sistematika Penyajian	3,95	Sangat Praktis
3	Kegrafisan Komik	3,73	Sangat Praktis
4	Kebahasaan yang digunakan	3,95	Sangat Praktis
	Keseluruhan Aspek	3,84	Sangat Praktis

Kepraktisan dalam konteks pembelajaran merujuk pada kemudahan penggunaan suatu produk atau media pembelajaran baik oleh guru maupun siswa. Menurut Tessmer (1998), kepraktisan adalah salah satu aspek penting dalam evaluasi produk pembelajaran yang menilai sejauh mana media atau alat pembelajaran dapat digunakan secara efisien dalam situasi nyata tanpa menimbulkan kesulitan bagi pengguna. Hasil uji kepraktisan dari responden guru yang memperoleh skor 68,5 dan responden siswa yang memperoleh skor 50,56, keduanya dengan kriteria “Sangat Praktis”, menunjukkan bahwa produk tersebut mudah digunakan dan diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini penting karena media pembelajaran yang praktis dapat meminimalkan waktu dan usaha yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk memahami serta menggunakan materi, sehingga memungkinkan fokus lebih pada proses belajar itu sendiri.

Penilaian guru dalam uji kepraktisan memainkan peran krusial karena guru adalah pengguna utama yang bertanggung jawab dalam mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses pengajaran. Reigeluth (1999) berpendapat bahwa media pembelajaran yang efektif seharusnya dapat mendukung dan memfasilitasi guru dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Hasil skor 68,5 menunjukkan bahwa produk ini memenuhi ekspektasi guru dalam hal kemudahan penggunaan dan fleksibilitas, sehingga dapat membantu guru menyampaikan materi secara efisien dan

menarik. Penilaian siswa terhadap kepraktisan juga sangat penting karena siswa adalah penerima utama dari proses pembelajaran. Hasil skor 50,56 dengan kriteria "Sangat Praktis" dari umpan balik berupa respons positif dari siswa menunjukkan bahwa produk ini disukai dan mudah digunakan oleh siswa. Terdapat beberapa tanggapan yang menunjukkan bahwa siswa merasa komik audio visual memiliki daya tarik visual dan cerita yang menyenangkan seperti gambar yang lucu sehingga siswa mau terus membaca bahkan sampai selesai dan ungkapan rasa suka karena penyajian komik *colorful* (penuh warna). Sistematika penyajian komik audio visual ini juga tak luput dari penilaian siswa, mereka menyatakan alur cerita komiknya mudah dimengerti, setiap halaman punya petunjuk yang jelas.

Selanjutnya segi gambar komik audio visual sangat bagus dan sesuai cerita, jadi siswa tahu apa yang sedang diceritakan. Tulisan dan gambar pas, tidak terlalu kecil jadi enak dibaca, audio percakapan karakter sangat menarik untuk didengarkan apalagi siswa yang cenderung memiliki gaya belajar audio visual. Respon lainnya seperti bahasanya gampang, karena menggunakan percakapan sehari-hari sehingga siswa langsung paham, kalimat-kalimatnya pendek dan tidak susah membuat siswa tidak perlu bertanya-tanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa yang sederhana dan sesuai usia siswa menjadi salah satu keunggulan komik ini. Dengan tanggapan siswa seperti di atas, media komik audio visual dengan materi nilai-nilai Pancasila berbasis kearifan lokal terbukti tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pernyataan ini sejalan, berdasarkan penjelasan tentang teori konstruktivisme oleh Piaget, siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman (Donaldson & Bucy, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media yang mudah dipahami dan digunakan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, penelitian oleh Arsyad (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis dan *user-friendly* memiliki dampak positif pada motivasi dan minat belajar siswa.

Berikut perilaku-perilaku yang menunjukkan adanya perubahan siswa setelah menggunakan komik audio visual ini antara lain: 1) sebelumnya siswa terlihat bosan saat belajar dengan metode tradisional, setelah menggunakan komik audio visual mereka lebih fokus dan menunjukkan rasa ingin tahu, 2) sebelumnya, siswa kesulitan memahami konsep yang abstrak, dengan komik ini siswa dapat mengingat informasi karena materi yang disampaikan melalui visual dan suara yang mendukung, 3) siswa sebelumnya pasif menjadi lebih berani untuk bertanya atau menjawab pertanyaan, 4) siswa berbagi ide atau pendapat tentang cerita di komik, sehingga keterampilan komunikasi mereka berkembang, 5) siswa mulai menunjukkan minat untuk mencari media pembelajaran lain yang serupa dengan komik audio visual seperti video edukasi atau aplikasi interaktif.

Dari respon tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa merasa nyaman dengan media yang digunakan, mereka lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dan cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Penjelasan tersebut mengidentifikasi bahwa uji kepraktisan media pembelajaran sangat penting dilakukan sebab dampak dari umpan balik baik dari siswa maupun guru menjadi tolak ukur apakah media yang dikembangkan sudah tepat sasaran dan sesuai tujuan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hamzah (2013) menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran adalah faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media yang dirancang dengan baik dan praktis mampu mempercepat proses belajar, meningkatkan retensi informasi, serta membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep yang diajarkan. Hasil uji kepraktisan

yang menunjukkan skor "Sangat Praktis" dari guru dan siswa ini mendukung temuan-temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran yang praktis mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efisien, dan efektif.

Pembahasan ini mendukung bahwa hasil uji kepraktisan yang menunjukkan kriteria "Sangat Praktis" baik dari responden guru maupun siswa menandakan bahwa produk pembelajaran ini memiliki kualitas tinggi dalam hal kemudahan penggunaan. Hal ini memungkinkan integrasi yang efektif dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.

#### 4. Efektivitas Komik Audio Visual untuk Meningkatkan Minat Siswa

Komik audio visual terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, karena menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep yang kompleks, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Adanya kombinasi elemen visual dan audio, komik ini dapat menangkap perhatian siswa lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kelas dan mendalami materi yang diajarkan. Pada tabel 5 dibawah ini dijabarkan ringkasan hasil uji ANAVA satu jalur.

Tabel 5. Hasil ANAVA Satu Jalur Data Minat Siswa  
*Dependent Variable: Minat Siswa*

<i>Source</i>	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Corrected Model</i>	616,439 <sup>a</sup>	1	616,439	19,979	<0,001
<i>Intercept</i>	448423,867	1	448423,867	14533,74 4	<0,001
<i>PA</i>	616,439	1	616,439	19,979	<0,001
<i>Error</i>	1666,115	54	30,854		
<i>Total</i>	452469,000	56			
<i>Corrected Total</i>	2282,554	55			

Berdasarkan tabel 5 diperoleh hasil perhitungan ANAVA bahwa pengaruh komik audio visual yang dikembangkan terhadap variabel terikat (minat siswa) diperoleh nilai  $F = 19,979$  dan nilai sig. sebesar  $<0,001$ . Ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, penerapan komik berbasis audio visual yang mengandung muatan Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila yang berorientasi pada kearifan lokal terbukti memiliki pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Setelah ditemukan koefisien  $F$ , ditransformasi ke koefisien  $t$  sebagai berikut.

$$t = \sqrt{19,979} \quad t = 4,47$$

Selanjutnya mencari nilai  $ES$ nya dari hasil transformasi ke koefisien  $t$  dengan hasil dibawah ini.

$$ES = 4,47 \sqrt{\frac{1}{29} + \frac{1}{27}}$$

$$ES = 1,21$$

Efektivitas dalam pembelajaran adalah ukuran seberapa baik suatu metode, media, atau alat bantu belajar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Nilai  $t$  sebesar 4,47 dengan signifikansi  $<0,001$  dan *effect size* (ES) sebesar 1,21 menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis audio visual dalam muatan Pendidikan Pancasila sangat efektif. Menurut Cohen (1988), nilai *effect size* di atas 0,8 sudah termasuk dalam kategori besar, yang menandakan bahwa media ini memberikan dampak yang signifikan atau memiliki efektivitas tinggi terhadap peningkatan minat siswa.

Komik berbasis audio visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen gambar, teks, dan suara untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Mayer (2009), teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa kombinasi *visual* dan *auditory* dapat meningkatkan proses belajar dengan cara mengaktifkan lebih banyak saluran kognitif di otak. Ini membantu siswa mengintegrasikan informasi dengan lebih efektif dan meningkatkan retensi memori. Pada konteks nilai-nilai Pancasila yang berorientasi kearifan lokal, penggunaan komik audio visual memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan situasi nyata yang relevan dengan budaya mereka. Hal ini sesuai dengan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran yang menyarankan agar materi disajikan dalam konteks yang dekat dengan pengalaman siswa sehari-hari (Arends, 2012).

Menurut teori belajar konstruktivisme oleh Vygotsky (1978), siswa belajar dengan membangun pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Media yang kaya visual seperti komik audio visual memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar dengan cara yang lebih interaktif dan bermakna, terutama ketika materi yang dipelajari mengaitkan nilai budaya dan kearifan lokal yang ada. Selain itu, teori *Social Learning Theory* oleh Bandura (1977) juga relevan dalam konteks ini. Bandura menekankan bahwa siswa belajar melalui observasi dan interaksi dengan lingkungan mereka. Komik audio visual, dengan elemen-elemen visual yang kaya dan cerita yang berorientasi pada kearifan lokal, memungkinkan siswa untuk mengamati dan memahami konsep nilai-nilai Pancasila dengan cara yang lebih langsung dan mudah dipahami.

Penelitian oleh Hamzah B. Uno (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti komik dan multimedia interaktif, memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian Arsyad (2017), bahwa pemanfaatan teknologi dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan serta bermakna. Hasil nilai  $t$  sebesar 4,47 dan *effect size* sebesar 1,21 dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa komik berbasis audio visual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila. Efektivitas yang tinggi ini tidak hanya meningkatkan minat siswa tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Pembahasan ini mendukung bahwa berdasarkan hasil analisis statistik dan teori yang relevan, komik berbasis audio visual muatan Pendidikan Pancasila menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan minat siswa. Media ini tidak hanya mampu membuat proses belajar lebih menarik tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai Pancasila secara lebih efektif dengan berorientasi pada kearifan lokal.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan komik berbasis audio visual muatan Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada nilai-nilai kearifan lokal, dapat disimpulkan bahwa *prototipe* komik ini efektif dalam meningkatkan minat siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pengembangan produk meliputi pengumpulan informasi, pengumpulan bahan materi, pembuatan naskah komik, dan produksi visual yang telah divalidasi oleh ahli isi, media, dan bahasa dengan hasil

yang sangat baik. Uji kepraktisan menunjukkan bahwa produk ini sangat praktis berdasarkan tanggapan guru dan siswa, dengan skor 68,5 dan 50,56 masing-masing untuk respon guru dan siswa. Selain itu, uji coba lapangan yang dilakukan di dua sekolah menunjukkan bahwa komik berbasis audio visual ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan minat siswa, dengan nilai *effect size* (ES) sebesar 1,21 yang menunjukkan efektivitas tinggi. Hasil ini menunjukkan potensi besar dari komik berbasis audio visual sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan dalam pendidikan nilai-nilai Pancasila.

### Daftar Pustaka

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Cerovac, M., & Keane, T. (2024). Early Insights Into Piaget's Cognitive Development Model Through The Lens Of The Technologies Curriculum. *International Journal of Technology and Design Education*, 30(3), 245-256.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Pearson.
- Djamaluddin, M. (2021). Kearifan Lokal Dalam Pendidikan: Membangun Koneksi Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 10(1), 15-28.
- Fitriani, F., & Maemonah. (2023). Perkembangan teori Vygotsky dan implikasi dalam pembelajaran matematika di MIS Rajadesa Ciamis. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 15-25.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B. U. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, N. (2022). Integrasi nilai lokal dalam kurikulum pendidikan: Efektivitas dan implikasinya. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(2), 45-58.
- Indrawan, I. P. O., Sudirgayasa, I. G., & Wijaya, I. K. W. B. (2020). Integrasi kearifan lokal Bali di dunia pendidikan. *Prosiding Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati Denpasar 2020*.
- Iskandar, A., & Rahmawati, S. (2023). Pengaruh Materi Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 15(1), 75-90.
- Lestari, D., & Anwar, H. (2023). Pentingnya Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 9(2), 112-125.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43-50.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Murti, D. K., Gunarhadi, & Winarno. (2020). Development of Educational Comic With Local Wisdom To Foster Morality Of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337-343.
- Putri, S., & Rahman, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(3), 90-105.
- Ramadhani, A. (2022). Komik Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45-58.

- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional Design Theories and Models: a New Paradigm of Instructional Theory*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rukmini, L. (2020). *Metode Pengajaran Pancasila: Teori dan Praktik*. Jakarta: Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sari, L., & Fitria, M. (2021). Minat Siswa terhadap Pembelajaran Pancasila: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 8(2), 20-35.
- Sari, M., Elvira, D. N., & Aprilia, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205-218.
- Setiawan, D. (2020). *Teknologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Supriyadi, R. (2023). Penggunaan Media Interaktif Dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 18(1), 45-60.
- Supriyanto, B. (2020). Pelestarian Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 7(3), 30-40.
- Utami, R. (2022). Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 100-115.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Zulkarnaen, M. (2021). Strategi Meningkatkan Minat Belajar Pancasila di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila*, 8(1), 75-88.