

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK EDUKATIF
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA TENTANG NORMA
DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

Arkamaini

NIM. 220209005

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M/1448 H**



LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMK EDUKATIF TERHADAP PEMAHAMAN SISWA TENTANG NORMA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI MI/SD

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Arkamaini

NIM : 220209005

Mahasiswa (i) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi PGMI



Dr. Herawati, S.Pd. I, M.Pd.
NIP. 198204042015032005



Yuni Setia Ningsih, S.Ag, M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK EDUKATIF
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA TENTANG NORMA
DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI SD/MI**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Jumat, 21 Agustus 2026 M
08 Rabiul Awal 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 198204042015032005



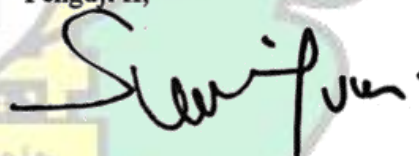
Mulia, S.Pd.I., M.Ed.
NIP. 197810132014111001

Penguji I,

Penguji II,



Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196905141994021002



**Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd.,
M.Pd.**
NIP. 198811172015032008



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Prof. Safrul Muluk, S.Ag./M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19730108191997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arkamaini
Nim : 220209005
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Edukatif terhadap Pemahaman Siswa Tentang Norma dalam Kehidupan Sehari-hari di SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 15 Agustus 2026
Yang Menyatakan



Arkamaini
Arkamaini
NIM. 220209005

ABSTRAK

Nama : Arkamaini
Nim : 220209005
Fakultas / Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Edukatif Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Norma Dalam Kehidupan Sehari-hari di SD/MI
Pembimbing : Dr. Herawati, S.Pd.I, M.Pd
Kata Kunci : Media Komik Edukatif, Pemahaman Siswa, Norma, Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn), pada materi Norma dalam Kehidupan Sehari-hari sering penyajiannya yang cenderung konvensional, berorientasi pada hafalan, kurang melibatkan keaktifan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik cenderung merasa jenuh dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa dan semangat belajar yang menurun. Pembelajaran di MIS Lamgugob Banda Aceh, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif masih belum optimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukatif terhadap pemahaman siswa kelas V di MIS Lamgugob Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Quasi-Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian melibatkan seluruh peserta didik kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan kelas V-A sebagai kelas kontrol di MIS Lamgugob Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* berbentuk pilihan ganda. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran komik edukatif, sedangkan pembelajaran konvensional digunakan untuk kelas kontrol. Analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS *Statistics versi 32* melalui uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney U Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata yang signifikan antara sesi sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukatif terhadap pemahaman siswa kelas V di MIS Lamgugob Banda Aceh pada materi Norma dalam Kehidupan Sehari-hari.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atasrahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Edukatif Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Norma Dalam Kehidupan Sehari-hari di MI/SD”. Shalawat dan salampenulis tujukan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnyadari zaman jahiliyah ke zaman yang terang benderang. Skripsi ini disusun sebagaisalah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidakterlepas dari berbagai kendala dan hambatan. Namun, berkat bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan FakultasTarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku ketua Program Studi PendidikanGuru Madrasah Ibtidaiyah, ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak/Ibu dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Bapak Al-Juhra, S.Sos., M.S.I. Selaku Penasehat Akademik penulis dan Ibu Dr.Herawati, S.Pd.I, M.Pd. Selaku pembimbing penulis yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Mistaruddin, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Sekolah MIS Lamgugob Kota Banda Aceh dan Ibu Fajri , S.Pd. selaku Guru Wali Kelas VB yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama pelaksanaan penelitian.

6. Seluruh peserta didik MIS Lamgugob Kota Banda Aceh, khususnya kelas VB, yang telah berpartisipasi dan menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Kepada kedua orang tua penulis, Ayah tercinta Alamin dan Mamak tersayang Dahlia yang menjadi alasan untuk selalu berjuang dan menjadi sumber kekuatan bagi penulis. Yang selalu menghadirkan doa di dalam setiap sujudnya, memberikan kasih sayang tanpa batas, serta berjuang tanpa lelah demi masa depan penulis. Terimakasih atas segala pengorbanan, kesabaran, dan keikhlasan yang tidak akan pernah tergantikan.
8. Kepada saudara penulis, Eri Gunawan, Iman Rahmawan, Ramaida, S.Hum., Ima Yohani dan Surya Dewi atas semangat dan motivasi untuk terus menyelesaikan kuliah S1 ini.
9. Kepada teman-teman penulis Sariana, Hafni, Nadilla, Tawarni, Mariana, Mila Sartika yang telah membuat masa perkuliahan penulis menjadi berwarna dan terus memberikan segala sesuatu yang baik dalam keadaan apapun, terimakasih telah memberikan semangat sehingga membuat motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Kepada teman-teman suka duka, Aqis, Desy, Fatih, Rizki, terimakasih sudah selalu kebersamai dari awal SMP sampai detik ini dan teman penulis Sophia, Elka dari awal SMA sampai saat ini memberikan kebahagiaan disetiap waktu dan selalu ada dalam keadaan apapun.
11. Kepada diri sendiri Arkamaini yang telah bertahan sejauh ini, yang tidak pernah merasa lelah dan tidak menyerah meskipun diliputi keraguan. Perjalanan ini tidak mudah, namun setiap usaha, air mata, dan doa akhirnya sampai pada penyelesaian skripsi ini.

Bantuan ini penulis kembalikan kepada Allah SWT untuk diberikan pahala yang setimpal. Penulis ucapkan terima kasih atas arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan benar. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat keterbatasan dan kekurangan.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 15 Agustus 2026

Penulis

Arkamaini

Arkamaini



DAFTAR ISI

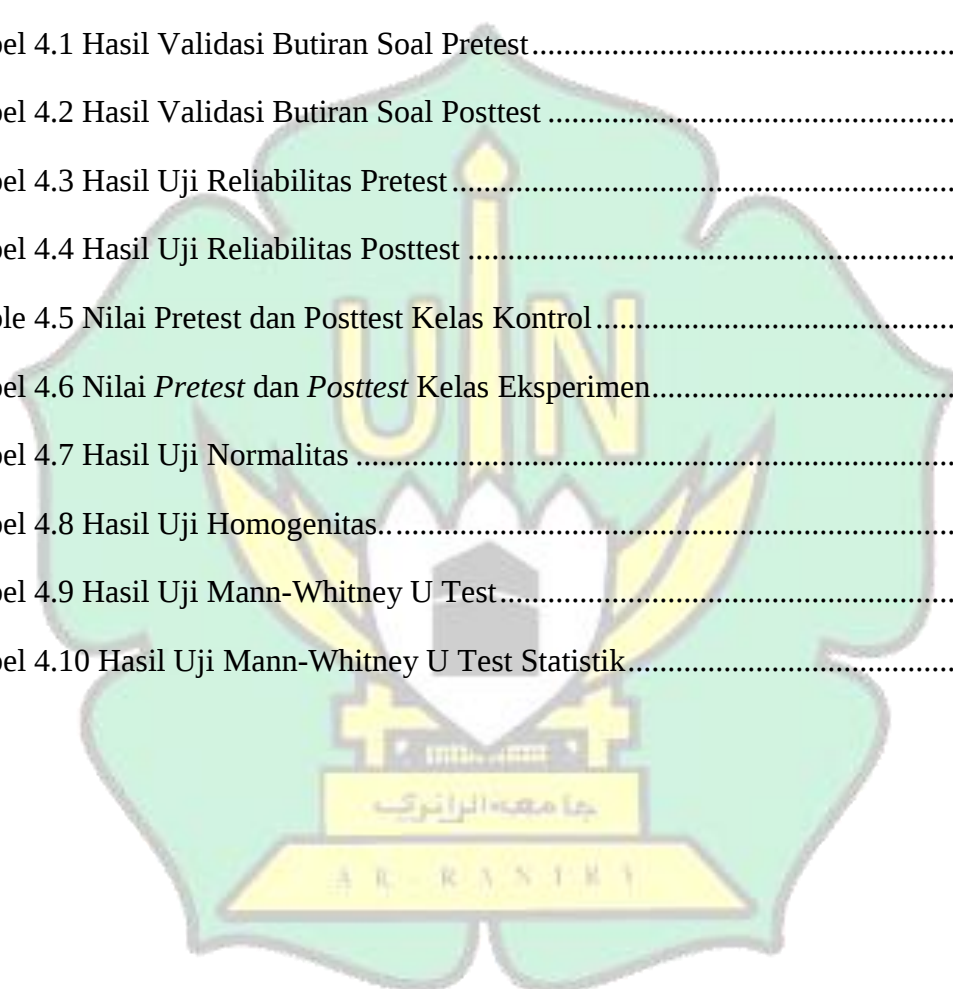
LEMBAR PENGESAHAN.	ii
ABSTRAK.	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.	ix
DAFTAR LAMPIRAN.	x
BAB I PENDAHULUAN.	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Hipotesisi Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu	9
BAB II LANDASAN TEORI.	13
A. Media Pembelajaran	13
B. Pemahaman Siswa	22
C. Pembelajaran PKN	29
D. Norma	34
BAB III METODE PENELITIAN.	40
A. Jenis dan Desain Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Peneliti	44
C. Populasi dan Sampel	45
D. Instrumen Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan	60

BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.	10
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	43
Tabel 3.2 Kegiatan Penelitian	45
Tabel 3.3 Jumlah Populasi.	45
Tabel 4.1 Hasil Validasi Butiran Soal Pretest.....	51
Tabel 4.2 Hasil Validasi Butiran Soal Posttest	52
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Pretest.....	53
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Posttest	53
Table 4.5 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.6 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	57
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	58
Tabel 4.9 Hasil Uji Mann-Whitney U Test.....	59
Tabel 4.10 Hasil Uji Mann-Whitney U Test Statistik.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi.	72
Lampiran 2: Surat Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa	73
Lampiran 3: Surat Telah Mengadakan Penelitian	74
Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi	75
Lampiran 5: Lembar Validasi Modul Ajar.....	76
Lampiran 6: Lembar Validasi Media Pembelajaran	79
Lampiran 7: Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda	81
Lampiran 8: Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen	83
Lampiran 9: Data Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	84
Lampiran10: Data Nilai Pretest Kelas Kontrol.	85
Lampiran11: Data Nilai Posttest Kelas Kontrol.	86
Lampiran 12: Hasil Uji Validitas Butir Soal Pretest Menggunakan SPSS 32	87
Lampiran 13: Hasil Uji Validitas Butir Soal Posttest Menggunakan SPSS 32.....	88
Lampiran 14: Lembar Instrumen Soal Pretest Pilihan Ganda.....	89
Lampiran 15: Lembar Instrumen Soal Posttest Pilihan Ganda.	92
Lampiran 16: Modul Ajar	95
Lampiran 17: Dokumentasi.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting karena membantu siswa memperoleh pengetahuan, nilai-nilai, dan kemampuan yang mereka butuhkan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya mencakup sejauh mana siswa memahami mata pelajaran sekolah, tetapi juga tentang membantu mereka mengembangkan sikap dan perilaku yang baik agar dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai dan aturan yang penting dalam masyarakat.¹ Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang membantu membentuk sikap dan perilaku siswa. Pengajaran mata pelajaran ini di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa memahami gagasan-gagasan dalam materi pelajaran serta belajar menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.² Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila sebaiknya diajarkan dengan cara yang memudahkan siswa untuk memahami gagasan-gagasannya serta melihat relevansinya dengan kehidupan mereka sendiri.

Salah satu hal yang sangat lekat dengan pengalaman sehari-hari siswa adalah aturan. Norma ibarat aturan atau anjuran yang membantu seseorang mengetahui cara bertindak dan berperilaku di tengah masyarakat.³ Sangatlah penting untuk mulai mempelajari norma sejak di sekolah dasar karena anak-anak menjumpai berbagai aturan setiap hari, baik saat berada di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Siswa diajarkan mengenai aturan agar mereka mengetahui perilaku apa yang dapat diterima dan memahami konsekuensi jika seseorang melanggar aturan tersebut.

Untuk benar-benar memahami norma, siswa memerlukan lebih dari sekadar menghafal definisi dan kategori; mereka juga perlu mengetahui bagaimana norma diterapkan dalam situasi nyata yang memengaruhi kehidupan mereka. Sebagai contoh, mereka perlu memahami pentingnya mematuhi peraturan

¹ Winarno, *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Pendidikan untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa* (Surakarta: FKIP UNS, 2013).

² Winarno, *Pendidikan Pancasila* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

³ Kaelan, *Pendidikan Pancasila* (Yogyakarta: Paradigma, 2016).

sekolah, menghormati guru dan orang tua, peduli terhadap teman, bersikap sopan, dan bertanggung jawab atas tindakan mereka. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai norma tidak boleh hanya sebatas teori, melainkan harus dikaitkan dengan perilaku nyata siswa sehari-hari. Dalam pendidikan Pancasila, khususnya saat membahas norma, masih terdapat tantangan dalam membantu siswa mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari mereka. Siswa umumnya dapat mengenali apa itu norma dan berbagai jenisnya, namun sering kali kesulitan menentukan tindakan mana yang sesuai dengan norma-norma tersebut dalam situasi tertentu. Misalnya, saat menghadapi situasi yang melibatkan kepatuhan terhadap aturan sekolah, penghormatan kepada guru dan orang tua, sikap baik terhadap teman sekelas, menjaga kebersihan, atau membantu orang lain, siswa tidak cukup hanya mengetahui bahwa tindakan-tindakan tersebut adalah hal yang baik; mereka juga perlu memahami mengapa perilaku-perilaku itu selaras dengan aturan dan nilai-nilai yang berlaku. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai materi tersebut tidak hanya mencakup kemampuan mengingat definisi dan kategori, tetapi juga kemampuan untuk memahami, memberikan contoh, serta menjelaskan penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa penelitian terdahulu telah menyoroti adanya kendala terkait pemahaman siswa mengenai norma. Sebagai contoh, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh dkk. terhadap siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan bantuan lebih lanjut untuk memahami berbagai jenis norma serta cara menerapkannya dalam situasi nyata.⁴ Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran mengenai norma masih memerlukan metode yang memudahkan siswa untuk memahami gagasan-gagasan tersebut serta cara menerapkannya.

Selain itu, siswa merasa lebih mudah memahami aturan dan norma perilaku ketika mereka diberikan contoh dari kehidupan nyata. Hal ini dikarenakan siswa sekolah dasar membutuhkan informasi yang relevan dengan

⁴ Siti Munawaroh,dkk.“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Norma Dalam Kehidupan Sehari-Hari Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V ”.*Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, Vol.11,No. 04, (Desember 2025): h. 483, <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/9829>.

kehidupan mereka sendiri, sehingga mereka dapat benar-benar memahami konsep-konsep tersebut alih-alih sekadar menghafalnya. Penggunaan alat bantu pengajaran dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran dengan cara yang lebih jelas dan menarik.

Media pembelajaran digunakan untuk membantu menyajikan pesan atau materi pembelajaran, yang berperan dalam menarik perhatian siswa, membangkitkan minat, mendorong daya pikir, serta menggugah emosi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.⁵ Oleh karena itu, pemilihan sarana pengajaran yang tepat harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan karakteristik siswanya. Media yang menampilkan situasi nyata dapat membantu siswa memahami kaitan antara materi pelajaran dengan tindakan mereka sehari-hari. Salah satu jenis media yang efektif untuk tujuan ini adalah komik edukasi. Komik memadukan gambar dan kata-kata untuk menyampaikan cerita atau pesan. Di lingkungan sekolah, komik dapat dirancang untuk memuat materi pembelajaran, sehingga ceritanya tidak hanya menghibur tetapi juga mengajarkan hal baru kepada siswa. Sebuah kajian literatur oleh Puspitasari, Santoso, dan Rodiyana menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan metode alternatif yang baik, karena dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik.⁶

Komik edukasi dapat membantu mengajarkan tentang norma melalui cerita yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Sebagai contoh, sebuah cerita dapat menampilkan perilaku siswa di sekolah seperti mematuhi peraturan, bersikap sopan kepada guru, saling membantu, menjaga kebersihan lingkungan, serta tidak membuat keributan di dalam kelas. Dengan mengamati gambar dan cerita yang menyertai materi tersebut, siswa dapat lebih memahami perilaku mana yang sesuai dengan norma dan mana yang tidak. Inilah sebabnya mengapa komik edukasi dianggap sebagai sarana yang baik untuk mengajarkan tentang norma.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

⁶ Wina Dwi Puspitasari, Erik Santoso, dan Roni Rodiyana, "Sistematic Literatur Review: Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 3 (2021): 738, <http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1202>.

Penggunaan komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga telah diteliti sebelumnya. Amryna dkk, melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman materi pengamalan nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media komik terhadap pemahaman siswa pada materi yang diteliti.⁷ Hasil penelitian tersebut dapat menjadi pendukung bahwa media komik memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan Pendidikan Pancasila. Penelitian lain yang dilakukan oleh Amalia dan Paksi menciptakan buku komik digital yang mengajarkan tentang peraturan sekolah kepada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi yang tinggi dan hasil uji *N-Gain* berada dalam kategori tinggi.⁸ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai salah satu media yang mendukung pembelajaran materi norma. Walaupun penelitian mengenai komik dan materi norma sudah pernah dilakukan, terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian Amalia dan Paksi berfokus pada pengembangan *Digital Comic Book* pada materi norma di lingkungan sekolah, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media komik edukatif terhadap pemahaman siswa tentang norma dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat kelayakan atau pengembangan suatu media, tetapi menguji pengaruh penggunaannya terhadap pemahaman siswa.

Perbedaan lainnya terletak pada ruang lingkup materi. Penelitian sebelumnya lebih menekankan norma di lingkungan sekolah, sedangkan penelitian ini mengaitkan norma dengan kehidupan sehari-hari siswa secara lebih luas. Norma dalam kehidupan sehari-hari dapat ditemukan dalam berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh sebab itu, penyajian

⁷Nazila Amryna, Siti Nurjanah, Dayu Rika Perdana, dan Muhammad Nurwahidin, "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Pemahaman Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 01 (2026): h. 155-156, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/42119/22754>.

⁸Putri Amelia dan Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Digital Comic Book pada Materi Norma di Lingkungan Sekolah untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, no. 7 (2024): h. 1318, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/61808>.

materi melalui cerita komik dapat diarahkan pada berbagai situasi yang dekat dengan pengalaman siswa. Berdasarkan uraian penelitian terdahulu tersebut, dapat dilihat bahwa penggunaan media komik mempunyai potensi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran, termasuk materi Pendidikan Pancasila dan norma. Akan tetapi, masih diperlukan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan media komik edukatif terhadap pemahaman siswa tentang norma dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadi celah penelitian yang ingin dikaji dalam penelitian ini.

Penggunaan media komik edukatif dipilih sebagai solusi karena materi dapat disampaikan melalui gambar, teks, tokoh, dan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan cara tersebut, siswa diharapkan tidak hanya menghafal pengertian dan jenis-jenis norma, tetapi juga mampu memahami contoh penerapan norma dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Pada akhirnya, penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi norma.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Edukatif terhadap Pemahaman Siswa tentang Norma dalam Kehidupan Sehari-hari di SD/MI.” Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media komik edukatif terhadap pemahaman siswa mengenai norma serta memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik edukatif terhadap pemahaman peserta didik tentang norma dalam kehidupan sehari-hari di kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media

komik edukatif terhadap pemahaman peserta didik tentang norma dalam kehidupan sehari-hari di kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini mencakup hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o). Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang memprediksi hasil yang kita harapkan, sedangkan hipotesis nol adalah hipotesis yang memprediksi hasil yang tidak kita harapkan berdasarkan ide utama penelitian.⁹ Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik edukatif dapat memengaruhi pemahaman siswa kelas V MIS Lamgugop Banda Aceh tentang norma sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran komik edukatif sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang norma dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami norma dalam kehidupan sehari-hari dengan cara menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami melalui media komik edukatif.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi norma, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif di sekolah.

d. Bagi Mahasiswa

⁹Sugiyono, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.96.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dalam bidang pendidikan, terkhususnya terkait penggunaan media komik edukatif. Penelitian ini juga menjadi sarana untuk mengaplikasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan kedalam praktik pembelajaran disekolah.

F. Definisi Operasional

1. Media Komik Edukatif

Komik edukasi merupakan sarana pembelajaran yang menggunakan rangkaian gambar serta kata-kata atau bahasa lisan untuk menyampaikan informasi baru. Media ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, mudah, dan lebih sederhana untuk dipahami oleh siswa. Komik edukasi menawarkan cara belajar yang berbeda dengan mengubah topik pelajaran menjadi cerita yang seru dan menarik. Cerita-cerita tersebut digambar dengan gaya kartun untuk membantu siswa memahami gagasan dalam teks dengan lebih mudah. Penggunaan kata-kata dan gambar secara bersamaan membantu siswa memahami serta mengingat informasi tersebut dengan lebih baik.¹⁰ Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik edukatif satu halaman yang membantu mengajarkan siswa tentang norma-norma dalam kehidupan sehari-hari, yang dirancang khusus untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dan setiap kelompok menerima salinan komik serta lembar kerja berisi pertanyaan untuk dijawab. Komik edukatif ini dibuat secara khusus bagi siswa kelas lima sekolah dasar; oleh karena itu, cerita, pilihan kata, gambar, karakter, serta alur keseluruhannya disesuaikan dengan pengetahuan dan tahap perkembangan mereka. Hal ini bertujuan untuk memastikan agar mereka dapat dengan mudah memahami informasi mengenai aturan dan standar kehidupan sehari-

¹⁰ Zulfa Amanatul Muslimah, Darwin Effendi, Etty Pratiwi, "Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 21 Palembang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol.5, No.1, (Februari 2025), h. 626, <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1701/>.

hari tersebut.¹¹ Media komik edukasi dalam penelitian ini dinilai berdasarkan kesesuaiannya dengan usia dan karakteristik siswa, relevansi kontennya dengan topik mengenai norma, kemudahan pemahaman bahasa dan teks, kejelasan ilustrasi, daya tarik visual, serta keterkaitan cerita dengan pengalaman sehari-hari siswa.

2. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa adalah kemampuan siswa dalam menangkap dan memahami makna dari materi yang telah dipelajari. Pemahaman tidak hanya berarti siswa mampu mengingat informasi, tetapi juga mampu menjelaskan kembali, mengelompokkan, memberikan contoh, membedakan, dan menggunakan informasi yang telah dipelajari.¹² Indikator pemahaman yang digunakan meliputi menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan menjelaskan. Pemahaman siswa dalam penelitian ini pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila norma dalam kehidupan sehari-hari yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*.

3. Norma dalam Kehidupan Sehari-hari

Norma dalam kehidupan sehari-hari merupakan materi yang dipelajari oleh siswa dalam penelitian ini. Norma dapat dipahami sebagai aturan atau pedoman yang digunakan untuk perilaku manusia dalam kehidupan. Norma berfungsi sebagai pedoman agar seseorang dapat mengetahui perilaku yang sesuai dan tidak sesuai dalam kehidupan bersama.¹³ Dalam penelitian ini, materi norma yang difokuskan pada empat macam-macam norma yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Materi ini yang disusun menjadi butiran-butiran soal tes tertulis untuk mengetahui pemahaman siswa setelah proses pembelajaran.

¹¹ Nur Syahriani dan Sedyanto, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar dan Implikasinya dalam Pembelajaran," *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2024), h.131–140. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/14995>.

¹² Bergita Gela SukuMu Saka,dkk,"Identifikasi Pemahaman Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Materi Besaran dan Satuan di SMA 4 Toraja Utara". *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.6,No.2, (Desember 2022), h. 238, <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/2231>.

¹³ Fitri Ismawati, Ujang Jamaludin, dan Muhammad Taufik,"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Fabel pada Materi Aturan Norma yang Berlaku dalam Kehidupan Sehari-hari Pembelajaran di Kelas IV SDN Margasari". *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan* 17, no. 2 (2025). h 905, <https://coba.unimma.ac.id/edukasi/article/view/15605>.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Zulfa Amanatul Muslimah tentang pengaruh media komik edukatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, menunjukkan bahwa penggunaan media komik edukatif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Media komik edukatif dinilai mampu meningkatkan minat belajar, perhatian siswa, serta mempermudah siswa dalam memahami materi, hal ini disebabkan karena komik menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media komik edukatif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif di sekolah dasar. Penelitian ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual dan naratif, seperti komik edukatif, mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.¹⁴ Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Suci Ramadani tentang Pengembangan media komik edukatif IPAS untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik, media komik dikembangkan karena dianggap mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita dan gambar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media komik edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.¹⁵

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Dhea Mutiara Syahfitri tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap keterampilan membaca siswa usia sekolah dasar, menunjukkan bahwa

¹⁴Zulfa Amanatul Muslimah, Darwin Effendi, Etty Pratiwi, "Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 21 Palembang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol.5, No.1, (Februari 2025), h. 624-626, <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1701/>.

¹⁵Suci Rahmadani, Ahmad Harjono, Fitri Puji Astria, "Pengembangan Media Komik Edukatif IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V". *Journal of Classroom Action Research*, Vol.7, Issue. 3, (August 2025), h.904, <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/11694>.

penggunaan media komik digital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, mengenali kosakata, serta meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media komik digital dianggap mampu menyajikan teks bacaan yang disertai gambar menarik, sehingga membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah dan menyenangkan.¹⁶

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Zulf Amanatul Muslimah Pengaruh Media Komik Edukatif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 21 Palembang	Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengkaji bagaimana pengaruh media komik edukatif terhadap hasil pembelajaran siswa, baik dari aspek pemahaman maupun hasil belajar.	Perbedaannya dengan penelitian sekarang yaitu pada penelitian terdahulu mengkaji pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sementara penelitian sekarang ingin berfokus pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari, yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan sosial.
2	Suci Ramadani Pengembangan Media Komik Edukatif IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media	Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan penelitian R&D serta berfokus pada mata

¹⁶ Dhea Mutiara Syahfitri, Mandra Saragih, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar". *Journal of Primary Education*, Vol. 6, No. 1, (April 2025), h. 48, <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/4926>

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
	Sains Peserta Didik Kelas V	komik edukatif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar serta sama-sama menekankan pentingnya media pembelajaran yang menarik, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	pelajaran IPAS dan peningkatan literasi sains dan bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media komik edukatif sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan penelitian kuantitatif serta berfokus pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik edukatif terhadap pemahaman siswa.
3	Dhea Mutiara Syahfitri Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui media yang menarik dan edukatif serta sama-sama	Perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu variabel terikat adalah keterampilan membaca serta materi pembelajaran pada penelitian terdahulu berfokus pada bahasa/membaca, dan

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
		menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran.	menggunakan komik digital sedangkan penelitian sekarang variabel terikat adalah pemahaman siswa tentang norma dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan penelitian ini berfokus pada pendidikan karakter dan norma sosial serta menggunakan komik edukatif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir. Briggs menyatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merujuk pada segala alat yang digunakan dalam pengajaran yang membantu menyampaikan pesan dan informasi. Media ini dirancang untuk melibatkan siswa dengan menarik minat, emosi, dan perhatian mereka, sehingga memudahkan terjadinya komunikasi yang bermakna dan efektif antara guru dan siswa.¹⁷

Media pembelajaran terdiri dari dua kata: media dan pembelajaran. Media merujuk pada alat atau metode apa pun yang digunakan seseorang untuk berbagi pesan atau informasi dengan orang lain. Sementara itu, pembelajaran adalah proses dimana guru, siswa, dan materi pembelajaran bekerjasama dalam lingkungan belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk berbagi informasi dan pengetahuan dengan siswa, membantu mereka memahami dan mempelajari materi dengan lebih mudah.¹⁸

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam mempercepat pencapaian tujuan belajar di kelas. Kehadirannya tidak hanya membantu guru menyampaikan materi dengan efektif, tetapi juga mengemas konsep yang rumit menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Berikut ini manfaat media pembelajaran menurut Meri Ulina dkk.

¹⁷ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h.3-4.

¹⁸ Ahmad Fakhri Hutaeruk, dkk. *Media Pembelajaran dan TIK*, (:Yayasan Kita Menulis, 2022), h.4.

- a. Media membantu memperjelas penjelasan materi.
- b. Meningkatkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- c. Menyajikan pengalaman belajar yang lebih kaya.
- d. Pemilihan media yang tepat dapat memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik.
- e. Tujuan pembelajaran dapat diraih dengan lebih efektif dan efisien.¹⁹

Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam dinamika kelas. Tanpa adanya variasi media dari pengajar, siswa cenderung merasa bosan sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu, kehadiran media sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang aktif sekaligus mempermudah siswa dalam menyerap materi yang disampaikan. Menurut Fahrin, peran dan manfaat media sendiri dijabarkan sebagai berikut.

- a. Memperjelas Penyampaian Pesan: Membantu memvisualisasikan materi agar tidak hanya bergantung pada penjelasan verbal atau tulisan semata.
- b. Melampaui Keterbatasan Fisik: Mengatasi kendala ruang, durasi waktu, serta keterbatasan daya tangkap indra siswa dalam mengamati suatu fenomena.
- c. Mendorong Partisipasi Aktif: Mengikis sikap pasif siswa dengan menyajikan stimulasi belajar yang lebih interaktif.
- d. Minimisasi Miskonsepsi: Mencegah kekeliruan pemahaman siswa terhadap konsep atau objek pelajaran yang diajarkan.
- e. Penghubung Konsep Abstrak: Menjadi sarana konkrit yang menjembatani gagasan abstrak agar lebih mudah dipahami secara nyata.²⁰

¹⁹Meri Ulina Br Ginting Dkk, "Arti Dan Manfaat Media Pembelajaran", *Jurnal Kajian Pendidikan*, Vol. 8, No. 1, (Februari 2026), h. 170-175, <https://share.google/nlSV2aLOfXo9D2A6L>

Berdasarkan beberapa pandangan teoretis di atas, dapat dirangkum bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial dalam menciptakan dinamika kelas yang kondusif, interaktif, dan berorientasi pada pencapaian tujuan belajar secara efektif dan efisien. Kehadiran variasi media tidak hanya memperjelas materi yang rumit menjadi lebih visual dan konkrit untuk mengikis ketidakpahaman, tetapi juga menumbuhkan motivasi serta partisipasi aktif siswa di kelas.

3. Media komik Edukatif

Komik adalah jenis bercerita yang menggunakan gambar dan kata-kata yang disusun dengan cara khusus untuk menyampaikan sebuah cerita.²¹ Komik tersedia dalam berbagai kategori yang dibedakan berdasarkan struktur dan tujuannya. Dari segi struktur, komik dapat diklasifikasikan menjadi komik strip, buku komik, atau komik digital. Komik strip terdiri atas serangkaian panel yang umumnya menyajikan cerita secara singkat. Buku komik memiliki format layaknya buku yang memuat cerita lebih panjang dan alur yang lebih kompleks, sedangkan komik digital diakses melalui platform elektronik atau perangkat gawai.²² Berdasarkan pembahasan sebelumnya, komik dapat diklasifikasikan dengan berbagai cara, terutama berdasarkan bentuk dan tujuannya. Komik yang dikaji dalam penelitian ini adalah komik strip edukatif, karena komik tersebut ditujukan untuk keperluan pembelajaran serta terdiri atas rangkaian gambar dan teks yang disajikan secara berurutan. Materi yang diangkat berkaitan dengan tema norma sehari-hari, dengan tujuan membantu peserta didik memahami konten edukatif tersebut. Komik instruksional ini dirancang untuk menyampaikan wawasan pendidikan kepada audiens usia muda.²³ Komik edukasi memiliki kemampuan untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan cara yang sederhana, praktis, dan

²⁰Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, dan Mas'odi Mas'odi, "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars*, Vol. 15 No. 2, Desember 2024, h. 211-222, <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/view/5768>.

²¹Sudjana, Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung:Sinar Baru Algensindo, 2017), h. 64

²²Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2010), 27.

²³Waluyanto, *Komik sebagai Media Pembelajaran*, (Surabaya: Unesa Press, 2015), h. 52

bermakna. Media ini sangat efektif dalam pendidikan tingkat dasar, karena peserta didik usia muda umumnya tertarik pada unsur visual dan naratif.²⁴ Komik ini dibuat untuk menyampaikan informasi dan nilai-nilai penting dengan cara yang menyenangkan dan jelas, komik ini bukan hanya untuk hiburan tapi komik ini juga membantu siswa belajar dengan memadukan gambar dan teks untuk membuat pelajaran lebih menarik dan efektif. Media komik edukatif adalah jenis materi yang menggunakan serangkaian cerita bergambar untuk menunjukkan isi pelajaran, membantu siswa memahami maknanya dengan menggabungkan gambar dan teks.²⁵ Menurut Rohani komik yang digunakan sebagai alat pembelajaran bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dan lebih personal, sehingga menjadikannya informatif dan edukatif.²⁶

Komik ini dirancang untuk menyampaikan informasi dan nilai-nilai penting dengan cara yang menghibur dan lugas; komik ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mendukung pendidikan siswa dengan memadukan gambar dan kata-kata guna meningkatkan daya tarik serta dampak materi pelajaran. Komik edukatif merupakan salah satu bentuk sarana pembelajaran yang menggunakan rangkaian narasi bergambar untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga membantu siswa memahami konsep melalui perpaduan antara gambar dan teks.²⁷ Rohani menyatakan bahwa komik yang digunakan sebagai sumber pembelajaran bersifat lugas,

²⁴ Susilana, Riyana. *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2019), h. 78.

²⁵ Zulfa Amanatul Muslimah, Darwin Effendi, Etty Pratiwi, "Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 21 Palembang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol.5, No.1, (Februari 2025), h. 626, <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1701/>.

²⁶ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi*, (Jakarta Timur, 2022). Diakses pada tanggal 18 Januari 2026 dari situs: <https://share.google/qq0R41MfbvCw95mrp>.

²⁷ Zulfa Amanatul Muslimah, Darwin Effendi, Etty Pratiwi, "Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 21 Palembang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol.5, No.1, (Februari 2025), h. 626, <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1701/>.

jas, mudah dipahami, dan lebih dekat dengan keseharian pembaca, sehingga menjadikannya sarana yang informatif sekaligus instruksional.²⁸

Komik edukasi berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyampaikan materi melalui perpaduan unsur visual, kata-kata, karakter, dan narasi. Penggunaan komik dalam kegiatan belajar-mengajar dapat meningkatkan cara penyajian informasi, sehingga siswa tidak hanya menyerap teks, tetapi juga dapat membayangkan skenario dan konteks yang digambarkan dalam narasi tersebut. Selain itu, komik edukasi dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran yang dirancang khusus agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan unik para peserta didik.²⁹ Selain menyajikan materi edukatif, komik memiliki kemampuan untuk memuat beragam prinsip pendidikan, salah satunya adalah nilai-nilai moral. Nilai moral berkaitan dengan cara seseorang bertindak dan berperilaku dalam membedakan antara yang benar dan yang salah. Dalam komik, nilai-nilai moral tersebut dapat disampaikan melalui karakter, tindakan, dialog, ucapan, serta perkembangan alur cerita. Dengan demikian, pembelajar dapat memahami pelajaran moral melalui perilaku yang ditampilkan oleh karakter-karakter dalam cerita tersebut.³⁰ Komik yang memuat pesan moral dapat menjadi sarana menarik bagi pembelajar untuk mengenali dan memahami nilai-nilai penting dalam situasi sehari-hari. Prinsip-prinsip moral ini tidak hanya diajarkan melalui arahan langsung, tetapi juga dapat digambarkan lewat tindakan para tokoh saat menghadapi kesulitan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat melihat contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai tertentu serta memahami konsekuensi dari tindakan yang menyimpang dari nilai-nilai yang berlaku. Studi mengenai seri komik Panji Koming menunjukkan bahwa nilai-nilai moral dan etika dapat digambarkan melalui tindakan dan dialog

²⁸ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi*, (Jakarta Timur, 2022). Diakses pada tanggal 18 Januari 2026 dari situs: <https://share.google/qq0R41MfbvCw95mrp>.

²⁹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 112–121.

³⁰ Inni Inayati Istiana, “Nilai-Nilai Moral dalam Komik Upin dan Ipin,” *Alayasastra* 6, no. 1 (2010): 37–52. <https://balaibahasajateng.kemendikdasmen.go.id/2010/12/nilai-nilai-moral-dalam-komik-upin-dan-ipin/>

para tokoh dalam alur ceritanya.³¹ Komik mampu memadukan berbagai prinsip pendidikan, termasuk aspek keagamaan, etika, kemasyarakatan, dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pelajaran dan nilai-nilai kepada pembaca. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai sarana pendidikan menjadi metode untuk menanamkan nilai-nilai kepada peserta didik melalui narasi dan visual yang lebih relevan dengan pengalaman pribadi mereka.

Berdasarkan informasi sebelumnya, komik yang memuat tema moral dikategorikan sebagai komik edukatif yang menyampaikan pesan atau nilai etis melalui karakter, narasi, percakapan, tindakan, dan situasi di dalamnya. Penyajian nilai-nilai melalui narasi dan gambar membantu siswa memahami contoh perilaku yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Komik edukatif yang digunakan dalam studi mengenai pemahaman norma dalam konteks keseharian dapat digolongkan sebagai komik bertema moral, karena narasinya menggambarkan perilaku yang berkaitan dengan penerapan aturan dalam situasi umum. Melalui penggunaan karakter, dialog, visual, dan alur cerita, siswa diperkenalkan pada berbagai contoh perilaku yang mencerminkan kepatuhan maupun pelanggaran terhadap norma-norma yang berlaku tersebut.

Komik edukatif menggunakan bentuk komik strip (*Comic Strip*) berformat satu halaman penuh (*one-page comic*). Komik strip dirancang sebagai susunan panel horizontal atau vertikal yang memuat alur cerita ringkas dengan penyelesaian konflik yang cepat. Komik dapat dibagi menjadi dua jenis utama: buku komik dan strip komik. Sobur mengatakan bahwa strip komik adalah komik yang diterbitkan di surat kabar dan dirilis secara bertahap dari waktu ke waktu. Strip komik kini tidak hanya dibagikan di surat kabar tetapi juga di internet.³²

³¹ Ismail, Heru Nugroho, dan G.R. Lono Lastoro Simatupang, "Representasi Etika Budaya Jawa dalam Komik Panji Koming: Perspektif Pendidikan Islam," *El-Harakah* 13, no. 2 (2015): 151–168. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/infopub/article/view/3344>

³² Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 137.

Komik strip terdiri dari beberapa gambar yang bersama-sama menceritakan sebuah kisah. Gambar-gambar tersebut, yang dibuat dari pemikiran atau ide yang ditemukan dalam tulisan, menjadi bagian dari cerita yang digambar. Gambar-gambar ini juga diperkaya dengan fitur lain seperti karakter animasi, warna-warna cerah, gelembung dialog, dan cara khusus penggunaan kata-kata untuk membuat cerita lebih menarik bagi pembaca.

Komik strip biasanya membahas satu hal utama, seperti reaksi terhadap apa yang sedang terjadi atau topik-topik penting.³³ Komik strip banyak ditemukan di majalah dan surat kabar anak-anak. Komik strip populer di kalangan pembaca muda karena memiliki cerita pendek, gambar yang menyenangkan, dan humor yang mudah dipahami. Humor dalam komik strip dimaksudkan untuk membuat orang tertawa, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan ide-ide penting, mengolok-olok sesuatu dengan cara yang cerdas, atau membuat orang berpikir tentang sesuatu.

Kawamoto dalam Aulia mengatakan bahwa komik strip adalah jenis komik yang baik untuk pembelajaran karena menyajikan ide dengan cepat dan jelas menggunakan panel gambar.³⁴ Komik strip dibuat untuk menarik perhatian setiap pembaca dengan menggunakan gambar animasi khusus di bagian-bagian yang menunjukkan cerita yang diceritakan.

Komik strip bukan hanya tentang menggambar, komik strip juga membutuhkan pengembangan karakter yang baik dan kemampuan untuk menceritakan sebuah kisah.³⁵ Komik strip dibuat dengan menggabungkan gambar dan kata-kata sedemikian rupa sehingga dapat dengan jelas menyampaikan cerita dan gagasan. Pembaca komik strip dapat tetap tertarik dan terlibat dengan cerita dan gambar sepanjang waktu. Komik strip memiliki

³³ Ayub Siregar dan Dewi Irmawati Siregar, "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Sistem Informasi* vol. 2, no. 1 (2021): 118, <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/view/3342>.

³⁴ Nisa Aulia dan Wuri Wuryandani, "Multicultural Strip Comic as a Learning Media to Improve the Caring Character in Primary School," *Journal of Education and Learning* vol. 13, no. 4 (2019): 528, <http://edulearn.intelektual.org/index.php/EduLearn/article/view/13330>.

³⁵ Dwiki Setya Prayoga, "Teknik Membuat Komik Strip Digital," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia* vol. 4, no. 2 (2020): 88, <https://pdfs.semanticscholar.org/eb69/e613d0b3067406e4827785a2c4b988801a43.pdf>.

beberapa unsur atau elemen tertentu yang menjadi syarat dasar pembentukan desain komik secara menyeluruh. Menurut Maharsi terdapat beberapa elemen-elemen pembentukan komik di antaranya yaitu.³⁶

a. Panel

Panel adalah bingkai atau gambar yang menunjukkan peristiwa atau cerita utama dalam komik. Bentuk panel hadir dalam berbagai bentuk, bukan hanya kotak persegi, dan tidak ada aturan baku untuk membuat bentuk-bentuk ini. Komik strip biasanya memiliki antara 3 hingga 6 bagian, dan setiap bagian menunjukkan momen atau tempat yang berbeda.³⁷

b. Parit

Kata "parit" berarti ruang di antara panel komik, dan itu merupakan bagian penting dari cara sebuah komik disusun. Ruang atau celah di antara panel-panel tersebut membuat pembaca berimajinasi lebih luas; dua gambar berbeda dalam satu panel menjadi satu ide dalam pikiran pembaca, berdasarkan bagaimana mereka melihat sesuatu.³⁸

c. Balon dialog

Balon dialog menunjukkan apa yang dikatakan orang atau menceritakan sebuah kisah tentang sesuatu yang terjadi, dan kemudian hal itu digambarkan dalam panel. Ada tiga jenis utama balon dialog: balon dialog, balon pikiran, dan keterangan gambar.

d. Ilustrasi atau gambar

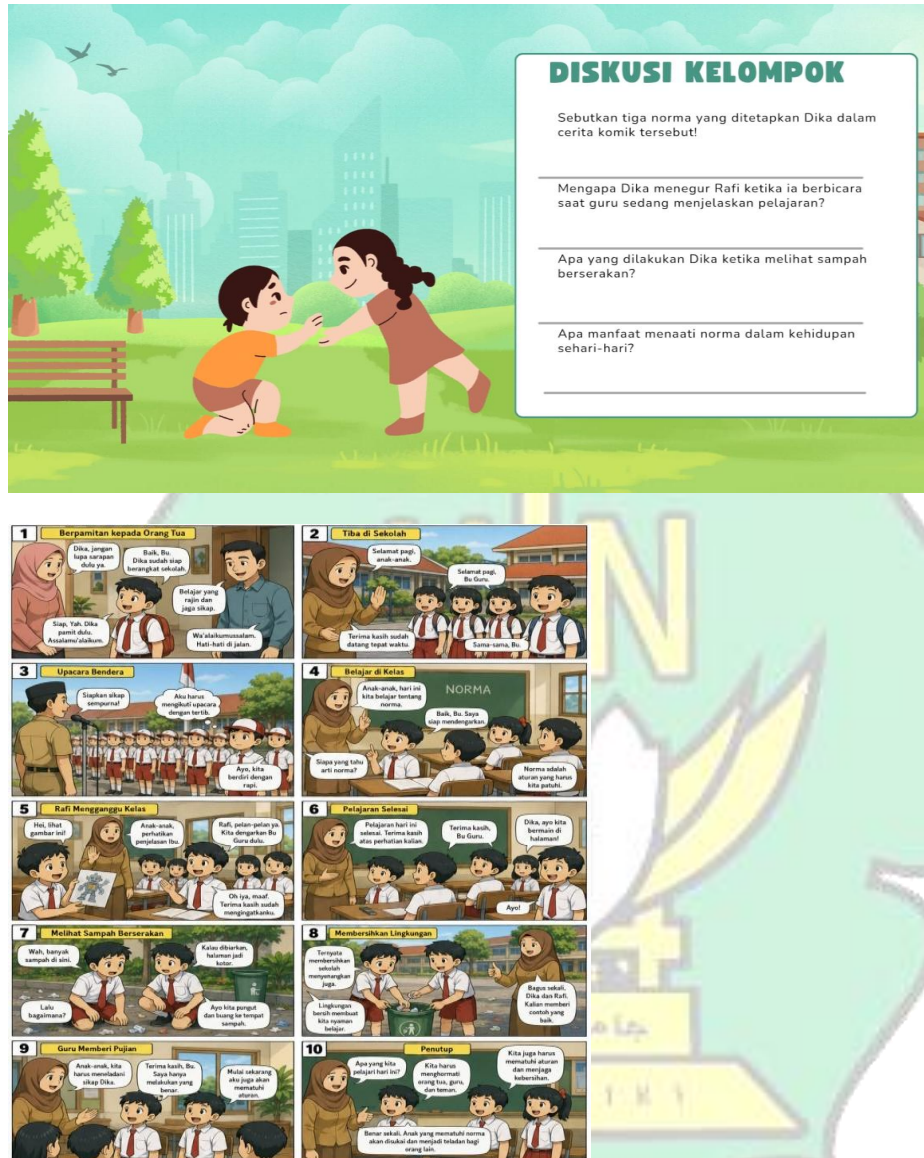
Melalui ilustrasi-ilustrasi inilah keterkaitan cerita dalam komik menjadi terwujud sepenuhnya. Ilustrasi memudahkan pemahaman dan kenikmatan bagian-bagian cerita dengan cara yang menyenangkan. Ilustrasi adalah bagian dari komik yang membantu menunjukkan cerita

³⁶ Indiria Maharsi, *Komik dari Wayang Beber Sampai Komik Digital* (Yogyakarta: ISI Yogyakarta, 2014), 7-18.

³⁷ Evan Setiawan dan Nova Kristiana, "Perancangan Komik Strip Berbasis Digital Tentang Bahaya Hoax bagi Masyarakat," *Jurnal Barik* vol. 1, no. 3 (2020): 156, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36130>.

³⁸ Evan Setiawan dan Nova Kristiana, "Perancangan Komik Strip Berbasis Digital Tentang Bahaya Hoax bagi Masyarakat," *Jurnal Barik* vol. 1, no. 3 (2020): 157, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36130>.

dengan jelas. Hal ini membantu pembaca memahami cerita dengan lebih jelas.³⁹



Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian peserta didik dibagikan soal beserta komik dan setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan pada soal dengan membaca komik tersebut .

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Edukatif

³⁹ Nurul Izzah Fitri Hidayat dan Heny Subandiyah, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbasis Comic Strip untuk Siswa Kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet," *Jurnal BAPALA* vol. 11, no. 1 (2024): 22, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/58379>.

Penggunaan komik sebagai alat pembelajaran membantu siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan mereka untuk memahami informasi atau gagasan yang disampaikan. Trimo mengatakan bahwa komik bisa baik dan buruk untuk pembelajaran. Manfaat komik dijelaskan sebagai berikut..⁴⁰

- 1) Komik dapat memperluas kosakata pembaca.
- 2) Komik dapat membuat siswa lebih tertarik membaca. Yang membuat komik istimewa adalah kombinasi karya seni dengan cerita yang diceritakan melalui teks dalam balon ucapan.
- 3) Semua alur cerita dalam komik bertujuan untuk satu hal: membuat segalanya menjadi lebih baik.
- 4) Siswa dapat melihat gambar dan memutuskan apa yang mereka pikirkan tentang gambar tersebut berdasarkan seni.
- 5) Komik membantu siswa menggunakan imajinasi mereka, yang sesuai dengan tujuan pendidikan untuk menciptakan orang-orang kreatif.
- 6) Komik dapat menjadi cara yang bagus untuk berpikir mendalam tentang suatu subjek, topik, atau materi pelajaran.

Rahardian dan Setiawan juga memberikan penjelasan tentang manfaat komik, sebagai berikut..⁴¹

- 1) Anak-anak secara alami menikmati dan membaca komik.
- 2) Komik dapat menjadi cara yang baik untuk belajar karena komik menampilkan cerita secara realistis melalui gambar dan kata-kata lisan.
- 3) Komik adalah cara yang sederhana dan efektif bagi siswa dan guru untuk belajar dan mengajar.
- 4) Komik digital lebih mudah dibaca dan dapat dilihat kapan saja dan di mana saja menggunakan telepon atau komputer.

⁴⁰Trimo, *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud. (Jakarta: Depdikbud, 1997), h. 22.

⁴¹S. Rahadian And H Setiawan, "Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia," *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 11, No. 2 (2021): Hlm. 138, <https://doi.org/10.25273/Ajsp.V11i2.8832>.

Oleh karena itu, komik pendidikan harus digunakan secara efektif sebagai alat pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi atau gagasan. Namun, keterbatasan ruang teks dan risiko beralihnya focus siswa menjadi tantangan nyata dalam penerapannya.

B. Pemahaman Siswa

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan menjelaskan kata-kata dan gagasan yang sulit dalam bahasa sederhana diri sendiri. Pemahaman adalah kemampuan menjelaskan suatu gagasan, melihat apa yang mungkin terjadi karenanya, dan memikirkan semua kemungkinan hasil atau dampaknya.⁴² Jadi, artinya pemahaman terjadi ketika seorang siswa dapat menjelaskan sesuatu lagi dengan kata-katanya sendiri.

Menurut Benjamin S. Bloom, pemahaman adalah kemampuan untuk menerima informasi dan kemudian menjelaskan atau mengulangnya dengan kata-kata sendiri. Sementara itu, Anas Sudijono mengatakan bahwa pemahaman mendalam adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau menangkap sesuatu setelah mereka mempelajarinya dan mengingatnya. Seorang siswa dianggap memahami sesuatu ketika mereka dapat menjelaskannya atau memberikan deskripsi yang lebih rinci dengan kata-kata mereka sendiri.⁴³

Winkel dan Mukhtar, seperti yang disebutkan dalam buku mereka Sudaryono, mengatakan bahwa pemahaman adalah ketika seseorang benar-benar dapat memahami makna dan pentingnya apa yang mereka pelajari. Hal ini ditunjukkan ketika seseorang dapat menjelaskan poin-poin utama suatu teks atau menyajikan informasi dengan cara yang berbeda.⁴⁴

Berdasarkan penjelasan para ahli, tampaknya pemahaman adalah tanda keterampilan, dan hal itu terjadi ketika siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Saat belajar, setiap siswa memahami apa yang telah

⁴² S Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Bandung: CV Jammars, 1999), h. 27

⁴³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres 2011), h.50

⁴⁴ Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012),

mereka pelajari dengan caranya sendiri. Beberapa orang memahami materi dengan sangat baik, tetapi yang lain tidak memahami makna dari apa yang telah mereka pelajari, yang menyebabkan pemahaman yang dangkal.

Pemahaman atau penguasaan adalah keterampilan yang mengharuskan peserta ujian untuk mengenali makna atau gagasan, konteks, dan hal-hal yang sudah mereka ketahui. Dalam hal ini, ujian bukan hanya tentang menghafal kata-kata, tetapi juga tentang benar-benar memahami apa yang ditanyakan atau fakta tersebut.⁴⁵

Seperti yang kita ketahui, pemahaman adalah kemampuan siswa untuk benar-benar memahami suatu konsep berdasarkan apa yang ditanyakan, bukan hanya mengingatnya. Sardi mengatakan bahwa pemahaman berarti mampu memahami apa arti materi tersebut dan mengapa hal itu penting.⁴⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat kita katakan bahwa pemahaman berarti kemampuan siswa untuk menjelaskan atau menceritakan kembali apa yang telah mereka pelajari.

Pemahaman adalah tujuan pembelajaran, seperti ketika siswa dapat menjelaskan apa yang mereka baca atau dengar menggunakan kata-kata mereka sendiri, memberikan contoh yang bukan hanya contoh yang diberikan guru, dan menggunakan instruksi untuk menerapkannya dalam berbagai situasi.⁴⁷

Daryanto mengatakan bahwa kemampuan pemahaman dibagi menjadi tiga tingkatan tergantung pada seberapa sensitif seseorang dan seberapa banyak mereka menyerap materi tersebut.

a. Kategori Pemahaman

- 1) Penerjemahan adalah proses memindahkan makna dari satu bahasa ke bahasa lain. Ini juga dapat mengubah ide abstrak menjadi model simbol untuk membantu pembelajaran.

⁴⁵ Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), h.44

⁴⁶ W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Yogyakarta: Media Abadi, 2009) h. 274

⁴⁷ Nana Sudjana. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995). h. 24.

- 2) Kemampuan ini lebih dari sekadar menerjemahkan kata-kata; ini tentang kemampuan untuk mengenali dan benar-benar memahami. Interpretasi melibatkan penggunaan pengetahuan masa lalu, mencocokkan grafik dengan situasi nyata yang disebutkan, dan mengidentifikasi ide-ide kunci dalam percakapan.
- 3) Ekstrapolasi membutuhkan lebih banyak daya pikir karena melibatkan pemahaman lebih dari apa yang tertulis dalam teks. Ini berarti Anda harus menebak apa yang akan terjadi selanjutnya atau memikirkan hal-hal dengan cara yang lebih luas, seperti melihat lebih banyak waktu, sudut pandang yang berbeda, banyak contoh, atau berbagai masalah.⁴⁸

Dari informasi yang diberikan, kita dapat menyimpulkan bahwa kemampuan pemahaman terbagi menjadi tiga bidang: menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi. Sejalan dengan pandangan ini, Sudjana juga membagi pemahaman menjadi tiga kelompok seperti ini:

- 1) Tingkat terendah

Tingkat pemahaman paling sederhana adalah pemahaman terjemahan.

- 2) Tingkat kedua

Memahami sesuatu berarti menghubungkan apa yang telah dipelajari sebelumnya dengan apa yang datang setelahnya, atau menghubungkan berbagai bagian grafik dengan peristiwa, dan mengetahui apa yang penting dan apa yang tidak.

- 3) Tingkat ketiga pemahaman

Tingkat ketiga atau tertinggi pemahaman disebut pemahaman ekstrapolasi. Ekstrapolasi diharapkan dapat membantu seseorang meninjau apa yang telah ditulis, memprediksi kemungkinan hasil, atau memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang berbagai hal

⁴⁸Zuchdi Darmiyati, *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008),h.24

dari waktu ke waktu, di berbagai bidang, atau dalam berbagai situasi.⁴⁹

2. Indikator pemahaman siswa

Berdasarkan penelitian Febriyana dkk., indikator pemahaman meliputi:

a. Menafsirkan

Siswa mampu memahami dan mengartikan suatu situasi atau perilaku yang berkaitan dengan norma.

b. Mencontohkan

Siswa mampu memberikan contoh perilaku yang sesuai dengan norma dalam kehidupan sehari-hari.

c. Mengklasifikasikan

Siswa mampu mengelompokkan perilaku berdasarkan jenis norma yang sesuai.

d. Menyimpulkan

Siswa mampu menyimpulkan pentingnya menaati norma dan akibat melanggar norma.

e. Menjelaskan

Siswa mampu menjelaskan pengertian, jenis, fungsi, dan penerapan norma dengan bahasa sendiri.⁵⁰

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman

Berikut ini adalah beberapa faktor yang dapat memengaruhi seberapa baik siswa memahami dan berprestasi dalam studi mereka, jika dilihat dari kemampuan mereka untuk belajar atau memahami informasi:

a. Tujuan

Tujuan berfungsi sebagai kerangka kerja dan sasaran untuk kegiatan pendidikan yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran. Cara

⁴⁹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakraya, 2012), h.24

⁵⁰Sinta Febriyana, Mochammad Ahied, Aida Fikriyah, dan Mochammad Yasir, "Profil Pemahaman Konsep Siswa SMP pada Materi Tata Surya," *Natural Science Education Research* 4, no. 1 (2021), h.56.

penetapan tujuan dapat secara signifikan memengaruhi metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Dalam konteks ini, tujuan yang disebutkan berkaitan dengan perumusan tujuan pengajaran terperinci oleh guru, yang diarahkan oleh tujuan interaksional yang lebih luas. Merancang tujuan interaksional yang tepat sangat penting dalam proses pendidikan karena berbagai alasan:

- 1) Mempersempit tugas dan menghilangkan ketidakpastian atau komplikasi dalam pelajaran.
- 2) Menjamin pelaksanaan metode evaluasi dan penilaian yang sesuai untuk menilai kualitas dan efisiensi perjalanan belajar siswa.
- 3) Dapat membantu pendidik dalam mengidentifikasi pendekatan terbaik untuk mencapai keberhasilan belajar.
- 4) Bertindak sebagai ringkasan pelajaran yang dimaksudkan untuk disampaikan dan memberikan panduan awal sepanjang proses pembelajaran berkelanjutan.⁵¹

b. Guru

Seorang guru berperan sebagai pendidik yang menyampaikan informasi kepada murid di dalam sebuah lembaga pendidikan. Guru memiliki keahlian di bidang studi spesifik mereka. Setiap siswa di kelas berbeda, dan keberhasilan setiap individu dalam belajar juga berbeda. Dalam keadaan ini, pendidik harus menyesuaikan metode atau gaya pengajaran mereka agar sesuai dengan kebutuhan unik setiap siswa, memastikan bahwa setiap siswa mencapai tujuan pendidikan spesifik mereka.

c. Peserta Didik

Murid adalah entitas terpisah yang sengaja bersekolah untuk tujuan pendidikan bersama para pengajar dan teman-teman sekelasnya. Mereka memiliki beragam latar belakang, keterampilan, minat, dan potensi. Oleh

⁵¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaini, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996). H. 126

karena itu, sebuah kelas secara alami akan terdiri dari para pembelajar yang menampilkan berbagai ciri dan identitas.

d. Kegiatan pengajaran

Aktivitas ini ditentukan oleh kerangka kerja instruksional yang ditetapkan oleh pengajar dan sangat dipengaruhi oleh kemampuan mereka untuk mengawasi kelas secara efektif. Elemen kunci dari proses ini meliputi: menciptakan lingkungan yang tepat; menilai suasana kelas yang tenang, aman, dan terstruktur; dan memengaruhi pemahaman siswa terhadap isi ujian (pertanyaan). Hal ini terkait dengan fokus dan kenyamanan siswa. Cara siswa memahami pertanyaan juga memengaruhi jawaban yang mereka berikan. Ketika hasil belajar memuaskan, efektivitas proses pendidikan juga akan meningkat.

e. Faktor Interen

Kecerdasan seseorang mengacu pada cara berpikir mereka yang memanfaatkan kemampuan kognitif mereka. Kecepatan dalam mengatasi suatu tantangan ditentukan oleh tingkat kecerdasan mereka. Dengan mengevaluasi kecerdasan mereka, seseorang dapat mengkategorikan individu sebagai cerdas atau kurang cerdas, sangat pintar atau sangat bodoh.⁵²

Berdasarkan penjelasan yang diberikan sebelumnya mengenai unsur-unsur yang memengaruhi pemahaman dalam pendidikan, peserta didik masih memiliki pemahaman yang terbatas terhadap informasi yang disampaikan oleh pengajar.

4. Pengertian Siswa

Berdasarkan peraturan umum yang diuraikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, siswa atau peserta didik adalah individu dalam masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka melalui proses

⁵² Ngilim Purwanto, Psikologi Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1996) h.52

pendidikan yang disediakan di berbagai jalur, tahapan, dan kategori pendidikan.⁵³

Berdasarkan uraian sebelumnya, siswa adalah orang-orang yang dapat memilih untuk mencari pembelajaran atau pendidikan berdasarkan tujuan dan impian mereka untuk masa depan.

Berbagai para ahli telah menyarankan definisi siswa sebagai berikut:

- a. Oemar Hamalik mengkarakterisasi siswa atau peserta didik sebagai elemen penting dalam kerangka pendidikan, yang mengalami perkembangan melalui prosedur pendidikan, yang pada akhirnya mengubah mereka menjadi individu berkualitas tinggi yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional.⁵⁴
- b. Abu Ahmadi menegaskan bahwa siswa atau pelajar adalah makhluk yang utuh, diakui sebagai individu atau pribadi yang berbeda. Individu dicirikan sebagai “seseorang yang beroperasi secara independen dari orang lain, mewujudkan esensi penentuan diri tanpa pengaruh eksternal, memiliki ciri-ciri unik dan aspirasi pribadi”.⁵⁵
- c. Hasbullah menyebutkan bahwa peserta didik, sebagai siswa, merupakan elemen kunci yang memengaruhi efektivitas prosedur pendidikan.⁵⁶

Berdasarkan wawasan yang dibagikan oleh berbagai spesialis yang disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelajar atau siswa adalah orang-orang yang memperoleh layanan atau informasi pendidikan berdasarkan keterampilan, minat, dan kemampuan mereka, yang memungkinkan mereka untuk berkembang dan berevolusi hingga potensi maksimal mereka sambil menikmati pengajaran yang diberikan oleh guru.

⁵³ Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen dan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*, (Bandung: Permana, 2006), h. 65

⁵⁴ Omer Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Bru Algensido, 2002)

⁵⁵ Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI, *Manajemen Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 205

⁵⁶ Hasbullah, *Otonomi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010), h.121

Pemahaman seorang siswa mengacu pada kapasitas mereka untuk mengartikulasikan suatu konsep dan unggul di dalamnya dengan memahami signifikansinya. Dengan demikian, pemahaman mencakup kemampuan untuk menafsirkan ide atau teori yang sedang dipelajari.

C. Pembelajaran PKn

1. Pengertian Pembelajaran PKn

Merujuk pada pandangan Somantri, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dirancang sebagai program edukatif yang memperlengkapi siswa dengan wawasan dan keterampilan dasar terkait hubungan antara warga negara dan negaranya. Melalui pembelajaran ini, masyarakat diharapkan terdidik menjadi individu yang memberikan kontribusi positif bagi bangsa. Fokus utama dari mata pelajaran PKn adalah membentuk kedewasaan warga negara dalam berdemokrasi pada kehidupan berbangsa dan bernegara.⁵⁷

Selaras dengan pandangan tersebut, Dewi dan Riska mengemukakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan hal krusial yang perlu diterapkan sejak anak berada di bangku sekolah dasar. Pada usia tersebut, anak-anak memiliki kebutuhan yang tinggi akan pengetahuan baru, sehingga momen ini sangat tepat untuk menanamkan pemahaman dasar mengenai wawasan kebangsaan dan sikap demokratis secara terarah. ekeliruan dalam penyampaian konsep atau pengetahuan awal berpotensi membentuk pola pikir dan perilaku siswa yang terbawa hingga jenjang pendidikan selanjutnya, bahkan berlanjut dalam kehidupan bermasyarakat.⁵⁸

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sarana pembelajaran yang menegaskan pentingnya pemahaman hak dan kewajiban bagi setiap warga negara. Kehadirannya bertujuan agar seluruh tindakan dan karya masyarakat senantiasa berorientasi pada pencapaian cita-cita bangsa serta tidak

⁵⁷Desnita Fitriani & Dinie Anggraeni Dewi, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter". *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 5 No. 2 Desember 2021, h. 489 – 499, <https://www.academia.edu/download/93717355/pdf.pdf>.

⁵⁸Dewi, Riska., D., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Di Kelas Iv Mi Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 4, No. 3, 2017, h. 107–123, <https://www.academia.edu/download/107300776/1665.pdf>.

menyimpang dari harapan bersama. Berorientasi pada besarnya peran tersebut, pembelajaran ini telah ditanamkan sejak usia dini di seluruh tingkat pendidikan dari tingkatan yang paling awal hingga jenjang perguruan tinggi guna mencetak generasi penerus bangsa yang kompeten dan siap mengarungi kehidupan berbangsa dan bernegara.

2. Penggunaan Media Komik Edukatif dalam Pembelajaran Norma dalam Kehidupan Sehari-hari

a. Kesesuaian isi Komik dengan Materi Norma Kehidupan Sehari-hari

Seberapa baik komik tersebut sesuai dengan materi pembelajaran sangat penting dalam menilai seberapa efektif media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan keterampilan, tujuan, dan topik utama yang diajarkan untuk menyampaikan pesan pendidikan secara jelas. Ketika mengajarkan tentang aturan kehidupan sehari-hari di sekolah dasar, komik tersebut harus menunjukkan tindakan yang mengikuti aturan agama, tata krama yang baik, perilaku sopan, dan hukum yang penting bagi kehidupan siswa.

Menurut Arsyad, media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari sifat pokok bahasan.⁵⁹ Ini berarti bahwa cerita, tokoh dan permasalahan dalam komik harus mencakup nilai-nilai dan aturan yang ingin diajarkan guru kepada siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, mengikuti aturan, dan saling menghormati. Sudjana dan Rivai menyebutkan bahwa materi pembelajaran harus mencakup informasi yang berkaitan dengan apa yang diajarkan, sehingga siswa tidak bingung atau salah paham.⁶⁰ Karena itu, komik pendidikan yang digunakan dalam pengajaran norma harus menunjukkan situasi kehidupan nyata dimana norma-norma ini diterapkan, seperti di rumah, sekolah, dan masyarakat.

⁵⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Pesada, 2017), h.74.

⁶⁰ Sudjana, Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), h.12.

b. Kejelasan Gambar dan Teks dalam Komik

Gambar yang jelas dan teks yang mudah dibaca sangat penting dalam media visual, terutama dalam komik pendidikan. Ketika gambar jelas dan teks mudah dibaca, siswa dapat memahami pesan dengan lebih baik tanpa kebingungan. Bagi siswa disekolah dasar, gambar sangat membantu dalam mempelajari ide-ide sulit seperti norma sosial.

Daryanto menjelaskan bahwa media visual yang baik perlu memiliki “gambar dan teks yang jelas dan proporsional, mudah dibaca, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”.⁶¹ Kejelasannya berarti menggunakan ukuran huruf yang tepat, jenis font, warna, dan menempatkan teks agar tidak mengganggu gambar. Arsyad juga mengatakan bahwa ketika gambar dan teks jelas bersama-sama, hal itu membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik karena menggunakan indra penglihatan mereka secara lebih efektif.⁶² Oleh karena itu, komik pendidikan harus menggunakan gambar dan kata-kata yang sederhana dan mudah dipahami yang sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar.

c. Kemenarikan Tampilan Komik

Tampilan komik dapat sangat memengaruhi seberapa besar keinginan siswa untuk belajar darinya. Ketika komik menarik secara visual, hal itu dapat membuat siswa lebih tertarik dan fokus pada apa yang mereka baca. Hal-hal seperti warna cerah, karakter yang menyenangkan, cerita yang menarik, dan tampilan keseluruhan komik semuanya membantu membuatnya lebih menarik bagi siswa.

Menurut Hamalik, materi pembelajaran yang menarik secara visual dapat membantu siswa termotivasi untuk belajar lebih banyak, menjelaskan ide dengan lebih baik, dan memungkinkan pembelajaran

⁶¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018), h. 28.

⁶² Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Pesada, 2017), h. 89.

meskipun ruang dan waktu terbatas.⁶³ Komik yang menggunakan warna-warna cerah, karakter yang dihubungkan oleh anak-anak, dan cerita yang membantu mereka tetap tertarik dapat membantu siswa membaca dan memahami materi dengan lebih baik. Sudjana juga mengatakan bahwa penggunaan media yang menarik perhatian membantu siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.⁶⁴ Oleh karena itu seberapa menarik tampilan komik merupakan bagian penting dalam menilai seberapa baik komik tersebut untuk mengajarkan pelajaran hidup sehari-hari.

d. Kemudahan Siswa Memahami Isi Cerita

Seberapa mudah siswa memahami buku komik menunjukkan seberapa baik media tersebut berfungsi untuk pengajaran. Cerita komik harus jelas, menggunakan kata-kata sederhana, dan menunjukkan masalah oleh anak-anak disekolah dasar.

Menurut Pieget, anak-anak di sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami ide ketika ide tersebut disajikan dengan cara yang jelas dan seperti cerita.⁶⁵ Komik yang menceritakan kisah dengan gambar, sangat cocok karena komik menunjukkan pesan secara visual dan dalam kehidupan nyata. Arsyad juga mengatakan bahwa alat pembelajaran yang baik adalah alat yang membantu siswa memahami pesan dengan mudah tanpa memerlukan terlalu banyak penjelasan dari guru.⁶⁶ Oleh karena itu, komik pendidikan harus menyampaikan nilai-nilai penting menyampaikan nilai-nilai penting melalui cerita sederhana yang mudah diikuti oleh siswa.

e. Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Komik

⁶³ Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 23.

⁶⁴ Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018), h.45

⁶⁵ Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: Kanisius, 2018), h.37

⁶⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Pesada, 2017), h.102.

Partisipasi siswa sangat penting dalam mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran. Komik edukatif dimaksudkan untuk membantu siswa mengajukan pertanyaan, membicarakan berbagai hal, dan berbagi pemikiran mereka tentang cerita serta nilai-nilai dan aturan yang ditunjukkannya.

Sardiman mengatakan bahwa ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, hal itu menunjukkan bahwa mereka tertarik dan terhubung dengan apa yang mereka pelajari.⁶⁷ Komik yang menarik dan mudah dipahami dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Rusman juga menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.⁶⁸ Oleh karena itu seberapa banyak siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan komik merupakan cara utama untuk mengukur seberapa efektif komik ini dalam membantu mereka memahami aturan dan nilai-nilai norma dalam kehidupan sehari-hari.

D. Norma

1. Pengertian Norma

Kata norma berasal dari istilah Yunani *nomos* atau padanan bahasa Inggrisnya *norm*, yang berarti model, pedoman, atau standar perilaku. Dalam bahasa Arab, artinya aturan, sedangkan dalam bahasa Indonesia, biasanya disebut sebagai pedoman, tolok ukur, atau aturan. Norma atau peraturan berfungsi sebagai kerangka kerja atau instruksi bagi individu untuk diikuti dan ditindaklanjuti dalam perilaku mereka. Dirdjosisworo menyatakan bahwa norma adalah peraturan mengenai apa yang dianggap sebagai perilaku yang pantas atau tidak pantas dalam suatu komunitas; peraturan ini menetapkan

⁶⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), h. 98.

⁶⁸ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2019), h.164.

arahan yang jelas yang memberi tahu individu tentang perilaku yang dapat diterima, tindakan yang dilarang, dan praktik yang diinginkan.⁶⁹

Soetandyo Wignjosoebroto mengatakan bahwa norma hanyalah ide-ide yang dibuat-buat, ini berarti bahwa sesuatu menjadi norma hanya karena orang membayangkannya dalam pikiran mereka, dan sangat dipengaruhi oleh seberapa kreatif orang tersebut secara mental. Tetapi norma, sebagai hal yang penting mencoba mengubah ide-ide yang dibayangkan ini menjadi hal-hal nyata di dunia nyata. Untuk melakukan itu, mereka membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang apa yang nyata dan apa yang merupakan fakta. Disisi lain, Soerjono Soekanto mengatakan bahwa agar orang-orang dalam masyarakat dapat hidup berdampingan sebagaimana mestinya, ada aturan yang disebut norma. Norma-norma ini awalnya terbentuk tanpa ada yang dimaksud, tetapi seiring waktu orang mulai membuatnya dengan sengaja. Norma-norma dalam masyarakat dapat berbeda dalam hal seberapa kuatnya, beberapa tidak terlalu kuat, beberapa berada di tengah-tengah, dan beberapa sangat kuat.

Norma adalah standar perilaku yang diikuti oleh orang-orang dalam suatu kelompok. Norma juga disebut aturan sosial yang memberi tahu orang bagaimana bertindak dalam berbagai situasi. Norma-norma ini membantu setiap orang mengetahui apa yang dapat diterima dan apa yang tidak, orang diharapkan untuk mengikuti aturan-aturan ini dan jika tidak mereka mungkin menghadapi beberapa jenis hukuman. Norma ini berasal dari manusia sebagai bagian dari masyarakat, awalnya aturan-aturan ini berkembang tanpa orang memikirkannya, tetapi seiring berjalannya waktu orang mulai menciptakan norma secara sengaja. Norma-norma ini mencakup cara orang berperilaku, berbicara, berpakaian, dan berinteraksi. Norma membantu masyarakat berfungsi dengan lancar dan menjaga agar segala sesuatunya berjalan sebagaimana mestinya, misalnya cara orang makan, berbicara satu sama lain,

⁶⁹ Lailatut Thoyyibah, Muhammad Asyafari Badawi, Muhammad Shollahudin Al Ayubi, "Profesi Hukum: Nilai-Nilai dan Tanggung Jawab dalam Kerangka Norma". *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, Vol. 2, No. 3, (Mei 2025), h .456, <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/4514>.

dan berpakaian adalah contoh norma yang membimbing bagaimana orang harus bertindak dalam berbagai situasi.⁷⁰

Norma-norma yang mengatur perilaku masyarakat dapat berupa aturan formal (resmi) atau nonformal (tidak resmi). Aturan formal tertulis dan berasal dari sumber pemerintah, seperti dekrit, peraturan daerah, aturan pemerintah, dan undang-undang, aturan-aturan ini dibuat oleh negara. Aturan nonformal (tidak resmi) tidak tertulis tetapi tetap diikuti oleh masyarakat karena penting bagi masyarakat. Contoh aturan tidak resmi meliputi teradisi dan aturan keluarga, seperti anak-anak membantu dan menghormati orang tua mereka. Masyarakat membuat aturan dan menggunakan sanksi atau penghargaan untuk mengendalikan perilaku orang, sehingga mereka mengikuti apa yang diharapkan. Sanksi dan penghargaan ini adalah alat yang membantu mengatur perilaku orang, ada dua jenis sanksi positif dan negatif. Sanksi positif adalah hal-hal baik seperti pujian yang membuat orang ingin berbuat lebih baik dan mengikuti tujuan masyarakat. Sanksi negatif adalah hal-hal buruk seperti diejek, dihukum, didenda, dipenjara, atau bahkan dijatuhi hukuman mati. Hal ini terjadi ketika seseorang melanggar aturan dan tidak mengubah perilakunya, sehingga orang lain tahu untuk tidak bertindak dengan cara yang sama. Berdasarkan kemampuannya untuk memaksa, norma-norma dapat dikategorikan menjadi empat jenis, yaitu:

- a. Cara mengacu pada perilaku yang bersifat pribadi dan tidak memiliki kewajiban yang kuat. Mereka yang menyimpang dari pendekatan ini menghadapi konsekuensi kecil, biasanya hanya ketidaksetujuan.
- b. Kebiasaan adalah perilaku yang diulang secara seragam karena dianggap positif. Jika dibandingkan dengan kebiasaan, otoritas adat istiadat jauh lebih besar.
- c. Tata kelakuan adalah perilaku masyarakat yang dianggap berharga dan diakui sebagai standar untuk membimbing dan mengawasi individu-individunya.

⁷⁰ Repo.isi-dps.ac.id, *Norma Sosial*. Diakses pada tanggal 19 Januari 2026 dari situs: <https://share.google/on6wxpqhQZsEliSgM>.

- d. Adat istiadat mewakili perilaku yang telah mapan, diakui bermanfaat, dan dijunjung tinggi seperti hukum informal dengan hukuman yang berat.⁷¹

2. Mengidentifikasi Macam-Macam Norma dan Sanksinya

a. Norma Agama

Norma agama adalah aturan-aturan yang berasal dari kepercayaan dan ajaran suatu agama. Aturan-aturan ini dianggap ketat dan penting, dan orang-orang yang mengikutinya diharapkan untuk mematuhi. Jika seseorang mengikuti aturan-aturan ini, mereka mungkin akan mendapatkan pahala diakhirat, tetapi jika mereka melanggarnya, mereka mungkin akan menghadapi hukuman. Bagi masyarakat Indonesia, agama dapat membantu menciptakan masyarakat dimana orang-orang hidup harmonis antara kehidupan sehari-hari dan keyakinan spiritual mereka. Contoh norma agama ialah:

- 1) Beibadah yang selaras dengan iman dan keyakinan.
- 2) Melakukan tindakan positif dan menegakkan peraturan.
- 3) Menghindari, melarang, dan menjauhi perilaku berdosa, jahat, dan tidak bermoral.

b. Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah aturan yang berasal dari hati nurani manusia tentang benar dan salah seseorang. Aturan ini sama untuk semua orang diseluruh dunia, meskipun cara orang menunjukkannya mungkin berbeda. Misalnya, tindakan yang menyakiti orang lain, seperti membunuh, melukai seseorang dengan parah, atau mengkhianati kepercayaan, biasanya tidak diterima dimasyarakat mana pun. Contoh norma kesusilaan yaitu berlaku jujur, bertindak adil, dan menghargai orang lain.

c. Norma Kesopanan

⁷¹ Tim Abadi Guru, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta: Erlangga, 2006), h.3-5.

Norma kesopanan adalah pedoman tentang bagaimana orang seharusnya berperilaku, berpakaian, dan berbicara dalam masyarakat. Aturan-aturan ini bergantung pada apa yang dapat diterima diberbagai tempat, situasi, dan waktu. Misalnya, apa yang dianggap sebagai pakaian yang pantas dapat berbeda di berbagai daerah atau tempat, hal yang sama berlaku untuk bagaimana orang-orang dari komunitas kaya dan miskin bertindak dan berpakaian. Contoh norma kesopanan ialah:

- 1) Menghormati orang yang lebih tua.
- 2) Mengucapkan terimakasih ketika mendapatkan pertolongan atau bantuan.
- 3) Meminta maaf ketika berbuat salah atau membuat kesal orang lain.
- 4) Menerima sesuatu selalu dengan tangan kanan.
- 5) Tidak berkata-kata kotor, kasar, dan sombong.

d. Norma Hukum

Norma hukum adalah aturan yang mengatur apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan masyarakat, yang membantu menjaga ketertiban masyarakat. Aturan-aturan ini ditegakkan oleh otoritas yang kuat, yang disebut negara. Hukuman untuk pelanggaran aturan ini sangat ketat dan harus dipatuhi. Norma hukum ini diterima oleh masyarakat sebagai adil dan benar, dan ada kelompok-kelompok khusus, seperti polisi atau pengadilan yang memastikan aturan-aturan tersebut dipatuhi. Tujuan utama dari norma hukum ini adalah untuk memastikan masyarakat dapat hidup bersama dengan aman dan tenteram. Contoh norma hukum ialah:

- 1) Menjauhi kegiatan ilegal seperti perampokan, pembunuhan, atau penipuan.
- 2) Wajib memenuhi kewajiban pajak.
- 3) Perlu memberikan bukti selama proses hukum.

- 4) Harus menjaga keteraturan dan mematuhi protokol yang telah ditetapkan.⁷²

Pelanggaran norma merupakan tindakan yang tidak sesuai dengan aturan atau nilai yang berlaku dalam lingkungan sosial.⁷³ Pelanggaran norma dapat mengganggu ketertiban dan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat.⁷⁴ Dilingkungan sekolah, pelanggaran norma dapat menimbulkan masalah kedisiplinan dan konflik antar siswa.⁷⁵ Berikut sanksi dari pelanggaran norma-norma yaitu:

- a. Pelanggar norma agama mendapatkan sanksi secara tidak langsung, artinya pelanggarnya akan menerima sanksinya diakhirat atau berupa siksaan di neraka.
- b. Sanksi bagi orang melanggar norma kesusilaan tidak berat karena satu-satunya konsekuensinya nyata yang mereka hadapi adalah perasaan mereka sendiri, seperti rasa bersalah, malu, dan lain-lain.
- c. Orang yang melanggar norma kesopanan mungkin tidak menghadapi hukuman berat, tetapi masyarakat tetap dapat merespons berupa celaan, cemoohan, hinaan atau dikucilkan dan diasingkan dari pergaulan.
- d. Jika seseorang melanggar norma hukum, akan ada konsekuensi yang ketat dan serius. Aparat penegak hukum akan mengambil tindakan terhadap mereka dan kasusnya akan dibawa ke pengadilan. Jika terbukti bersalah, mereka akan menghadapi hukuman sesuai dengan hukum yang berlaku.⁷⁶

3. Menunjukkan Sikap dan Perilaku Sesuai Norma

Menunjukkan sikap dan tindakan yang sesuai dengan standar sosial adalah cara bagi seseorang untuk benar-benar memahami aturan dan nilai-

⁷² Kun Maryati, Juju Suryawati, *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas X*, (Jakarta: Erlangga, 2009), h.44-45.

⁷³ Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h.178.

⁷⁴ Narwoko, Suyanto, *Sosiologi*, (Jakarta: Kencana, 2015), h.101.

⁷⁵ Wiyani, *Manajemen*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), h.59.

⁷⁶ Tim Abadi Guru, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta: Erlangga, 2006), h.3-5.

nilai yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.⁷⁷ Sikap dan tindakan ini menunjukkan seberapa baik seseorang dapat menggunakan pengetahuannya tentang norma-norma sosial untuk bertindak dengan cara yang dapat dilihat orang lain dalam situasi kehidupan nyata.⁷⁸

Dibidang pendidikan khususnya disekolah dasar memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan apa yang diharapkan sangat penting karena sekolah merupakan lingkungan sosial pertama setelah keluarga yang berperan dalam pembentukan karakter peserta didik.⁷⁹ Ketika siswa bertindak dengan cara yang mengikuti aturan sosial, hal itu menunjukkan bahwa mereka telah berhasil mempelajari dan menerima nilai-nilai sosial penting melalui pengalaman sekolah dan interaksi mereka dengan orang lain.⁸⁰

Norma bertindak sebagai aturan yang membantu orang mengetahui apa yang benar dan salah dalam cara mereka bertindak didalam masyarakat.⁸¹ Oleh karena itu, mengikuti norma terlihat melalui tindakan seperti disiplin, bertanggung jawab, jujur dan hormat dalam berbagai lingkungan sosial. Dalam lingkungan sekolah, menunjukkan perilaku baik berarti mengikuti peraturan sekolah, seperti datang tepat waktu, mengenakan seragam yang benardan menjaga ketenangan kela.⁸² Selain itu, bersikap hormat kepada guru dan teman sekelas menunjukkan bagaimana mengikuti perilaku norma kesopanan dan norma sosial yang penting di sekolah.⁸³

Siswa juga menunjukkan sikap dan perilaku yang mengikuti norma sosial, seperti bekerja sama, saling mendukung, dan menghindari tindakan yang menyakiti orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mengetahui

⁷⁷ Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), h. 174.

⁷⁸ Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Refika Aditama, 2016), h. 151.

⁷⁹ Walgito, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2015), h. 32.

⁸⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 65.

⁸¹ Narwoko,Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana, 2017),

h.83.

⁸² Gunawan, *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*, (Bandung: Alfabeta, 2017),

h.112.

⁸³ Wibowo, *Pendidikan Karakter Berbasis Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016),

h.94.

betapa pentingnya mengikuti norma, karena hal itu membantu menjaga kehidupan dimasyarakat tetap damai dan seimbang.⁸⁴

Penggunaan alat pembelajaran seperti komik edukatif dapat membantu siswa lebih memahami dan menunjukkan perilaku yang benar dengan menggunakan contoh kehidupan nyata yang bermakna bagi mereka.⁸⁵ Komik-komik ini menggunakan gambar dan cerita untuk menunjukkan tindakan baik dan buruk, yang memudahkan siswa untuk membedakan antara perilaku yang benar dan salah.⁸⁶ Jadi, kemampuan untuk menunjukkan sikap tindakan yang sesuai dengan norma sosial merupakan tanda kunci seberapa baik pembelajaran normatif bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang dapat menggunakan norma-norma ini dalam tindakan mereka menunjukkan bahwa pembelajaran bukan hanya tentang pengetahuan tetapi juga membantu mengembangkan perasaan dan keterampilan praktis.⁸⁷

4. Contoh Penerapan Norma di Sekolah

Sekolah dasar adalah tempat pertama anak-anak mendapatkan pendidikan formal, dan sekolah membantu membentuk perilaku dan pemikiran siswa sejak usia dini. Pada tingkat ini, sekolah mengajarkan aturan dan harapan untuk membantu anak-anak belajar bagaimana bertindak di sekolah dan di dunia sekitar mereka. Norma-norma ini membantu membimbing tindakan siswa, memastikan sekolah tetap terorganisir, aman, dan menjadi tempat yang baik untuk belajar.⁸⁸ Contoh dari norma ini adalah aturan disiplin, seperti datang tepat waktu dan mengikuti jadwal sekolah. Ketepatan waktu membantu siswa muda membangun rasa tanggung jawab dan kemandirian sejak dini. Dengan membiasakan diri mengikuti aturan,

⁸⁴ Narwoko, Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 86.

⁸⁵ Sudjana, Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019), h. 102.

⁸⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 118.

⁸⁷ Walgito, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2015), h. 36.

⁸⁸ Syarbaini, Rusdiyanta, *Dasar-Dasar Sosiologi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), h. 91.

siswa belajar bahwa aturan-aturan ini ada untuk membantu mereka dan orang lain.⁸⁹

Contoh lain bagaimana norma dipraktikkan adalah norma berpakaian, yang berarti siswa mengenakan seragam sekolah sebagaimana diwajibkan oleh sekolah. Mengenakan seragam di sekolah dasar membantu menciptakan rasa persatuan dan keadilan di antara siswa, terlepas dari latar belakang keluarga mereka. Norma berpakaian juga mengajarkan siswa muda untuk berperilaku rapi dan hormat saat berada di sekolah.⁹⁰

Selain itu, norma ditunjukkan melalui norma kesopanan, seperti menyapa guru dan teman dengan hormat. Belajar bersikap sopan sangat penting di sekolah dasar karena siswa masih mengembangkan karakter dasar mereka. Perilaku sopan yang diajarkan di sekolah dasar dimaksudkan untuk menjadi kebiasaan baik yang bertahan lama dan berlanjut hingga tahap pendidikan selanjutnya.⁹¹

Disekolah dasar, norma juga ditunjukkan melalui norma kebersihan, seperti membuang sampah dengan benar dan menjaga kebersihan kelas. Mengajari siswa untuk menjaga kebersihan membantu mereka belajar merawat lingkungan sekitar dan merasa bertanggung jawab. Aktivitas kebersihan ini membantu siswa muda mengembangkan kepedulian terhadap lingkungan dan kesehatan masyarakat. Oleh karena itu, menerapkan norma di sekolah dasar sangat penting untuk membentuk sikap dan perilaku siswa sejak usia dini. Ketika norma-norma ini digunakan secara teratur, siswa mempelajari nilai-nilai sosial penting yang dapat mereka gunakan setiap hari.⁹²

⁸⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), h. 55.

⁹⁰ Wibowo, *Pendidikan Karakter Berbasis Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 28.

⁹¹ Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 110.

⁹² Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Grasindo, 2019), h. 40.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Sugiyono mendefinisikan metode kuantitatif sebagai pendekatan ilmiah berlandaskan paradigma positivisme yang ditujukan untuk meneliti populasi maupun sampel spesifik. Penarikan sampel biasanya dilakukan secara random, pengumpulan data mengandalkan instrumen terukur, dan analisis datanya berorientasi kuantitatif/statistik untuk membuktikan hipotesis yang telah ditetapkan.⁹³

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental untuk melakukan studi. Metode penelitian eksperimental adalah cara mempelajari bagaimana suatu perlakuan memengaruhi orang, dan studi ini dilakukan dalam lingkungan terkontrol di mana variabel dikelola untuk melihat dengan jelas efek dari perlakuan tersebut. Studi ini merupakan penelitian *Quasi experimental* menggunakan desain *Nonequivalent control group design*. Ini adalah jenis pengaturan penelitian di mana terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen ini tidak dipilih melalui seleksi acak. Kelompok yang diuji pertama kali mengikuti *pretest*, kemudian menerima instruksi melalui media pembelajaran komik edukatif, dan akhirnya mengikuti *posttest*. Kelompok kontrol akan mengikuti *pretest* terlebih dahulu, kemudian belajar menggunakan buku teks, dan akhirnya mengikuti *posttest* juga.⁹⁴

Tabel 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*⁹⁵

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

⁹³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2023), Cet. 5, h. 16-17.

⁹⁴Rukminingsih dan dkk, *Metodologi Penelitian dan Pendidikan* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020).

⁹⁵Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

- X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran komik edukatif
- O₁ : *Pretest* untuk kelas eksperimen sebelum menerapkan media pembelajaran komik edukatif
- O₂ : *Posttest* kelas eksperimen setelah menerapkan media pembelajaran komik edukatif
- O₃ : *Pretest* untuk kelas kontrol
- O₄ : *Posttest* untuk kelas kontrol

Mengawali proses ini, peserta didik di kedua kelas terlebih dahulu mengikuti tes awal *Pretest* untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa sebelum memulai pembelajaran. Setelah itu, kelas eksperimen menerima pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran komik edukatif untuk membantu penyampaian materi. Kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan tersebut dan tetap mengikuti pembelajaran di kelas seperti biasa. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas menjalani tes untuk melihat hasil belajar mereka. Tes akhir *Posttest* ini dilakukan untuk memeriksa dan membandingkan tingkat pemahaman peserta didik setelah perlakuan di kelas eksperimen, serta untuk melihat sejauh mana keunggulan performa peserta didik di kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik di kelas kontrol.⁹⁶

Pretest dalam penelitian ini digunakan untuk memeriksa dan mengetahui apa yang diketahui siswa sebelum mereka memulai kegiatan pembelajaran. Hal ini membantu para peneliti memahami titik awal siswa dalam hal seberapa banyak yang sudah mereka ketahui tentang topik tersebut. Setelah keterampilan dasar diidentifikasi, data *Pretest* digunakan untuk memastikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat keterampilan yang serupa sebelum intervensi dimulai. Data ini juga membantu membandingkan hasil *Pretest* untuk memeriksa seberapa besar peningkatan pemahaman siswa dan untuk mengevaluasi seberapa baik perlakuan tersebut berhasil dalam penelitian ini.

⁹⁶ Muhammad Galang, *Kuasi Eksperimen* (Nusa Tenggara Barat: Nasil Al-Kutub Indonesia, 2020).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Lamgugob, yang terletak di kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3.2 Kegiatan Penelitian

Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian
Selasa, 28 Juli 2026	1. Memberikan <i>pretest</i> kepada siswa untuk memeriksa seberapa banyak yang sudah mereka ketahui tentang topik "norma dalam hidupku." 2. Penjelasan tentang apa itu norma, apa fungsinya, berbagai jenis norma, bagaimana norma agama bekerja, dan bagaimana norma moral berfungsi, semuanya diajarkan dalam kelas eksperimental menggunakan video pembelajaran dan buku komik pendidikan sebagai alat pengajaran.
Rabu, 29 Juli 2026	1. Menjelaskan norma kesopan dan hukum yang diikuti di kelas eksperimen, menggunakan komik edukatif sebagai cara belajar. 2. Setelah kelas eksperimen menggunakan komik edukatif sebagai bahan pembelajaran mereka, <i>posttest</i> diberikan kepada setiap kelas.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah semua orang, benda, atau peristiwa yang sedang dipelajari dan memiliki kesamaan, dan merupakan kelompok utama yang diperhatikan peneliti ketika melakukan studi. Dengan kata lain, populasi mencakup semua item atau kasus individual yang dipelajari, dan kesimpulan yang diambil darinya dapat diterapkan secara lebih luas. Cakupan ini meliputi area umum di mana objek atau subjek dengan jumlah dan ciri tertentu ditemukan.⁹⁷ Populasi penelitian adalah

⁹⁷Karimuddin Abdullah, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota Ikapi, 2022), h. 79.

kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh berjumlah 64 yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas V A dan V B.

Tabel 3.3 Jumlah Populasi

No.	Kelas	Jumlah
1.	V A	34 Orang
2.	V B	30 Orang
Jumlah		64 Orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian yang menunjukkan jumlah dan karakteristik dari keseluruhan kelompok. Temuan dari sampel dapat digunakan untuk memahami seluruh populasi. Ketika populasi sangat besar dan peneliti tidak memiliki cukup uang, tenaga, atau waktu untuk mempelajari semua orang dalam populasi, mereka dapat memilih kelompok yang lebih kecil dari populasi untuk melakukan penelitian mereka.⁹⁸

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel adalah metode yang digunakan untuk memilih sekelompok item dari kelompok yang lebih besar untuk dipelajari atau dianalisis. Dalam melakukan penelitian, berbagai metode dapat digunakan untuk memilih sampel. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengambilan sampel *non-probability*, yaitu cara memilih sampel di mana tidak setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dimasukkan. Teknik sampling merupakan prosedur penarikan sampel dari populasi.

Dalam ranah *non-probability* sampling tersebut, pendekatan yang dipilih secara khusus adalah purposive sampling. Pendekatan ini berfokus pada penarikan sampel berdasarkan tujuan dan kriteria spesifik yang telah ditetapkan oleh peneliti.⁹⁹ Kelas yang diambil adalah kelas VB yang berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VA yang berjumlah 34 peserta didik sebagai kelas kontrol.

⁹⁸Suyiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2023), h. 81.

⁹⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 183.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang membantu mengukur variabel yang sedang dipelajari dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, alat yang disebut instrumen digunakan untuk mendapatkan pengukuran yang tepat, dan setiap alat memiliki skala yang sesuai dengan variabel yang diukurnya.¹⁰⁰ Alat yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi adalah lembar tes. Lembar tes tersebut berupa lembar pilihan ganda dengan 10 pertanyaan yang sesuai dengan tujuan modul Kurikulum Merdeka. Lembar tes ini dirancang untuk memeriksa seberapa baik pemahaman siswa terhadap norma-norma melalui penggunaan komik edukatif sebagai alat pengajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang dirancang untuk memeriksa seberapa baik pemahaman siswa terhadap norma melalui penggunaan bahan pembelajaran komik edukatif. Data dikumpulkan menggunakan soal pilihan ganda dengan memberikan *pretest* atau tes sebelum Proses Pembelajaran dan Pengajaran (PBM) dimulai, atau sebelum menggunakan media komik edukatif, atau ketika tidak menggunakan media komik edukatif. Hal ini dilakukan untuk memeriksa seberapa baik pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan *Posttest* atau tes yang diberikan setelah Proses Pembelajaran dan Pengajaran atau setelah menggunakan bahan komik edukatif. Hasil dari *Pretest* dan *Posttest* dicermati untuk melihat seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap norma. *Pretest* dan *Posttest* mencakup soal pilihan ganda, dan terdapat total 10 soal di masing-masing tes.

F. Teknik Analisi Data

Analisis data adalah proses mengorganisir dan mengurutkan data ke dalam pola-pola sederhana yang menggambarkaninya, untuk menguji dan mendukung ide-ide berdasarkan apa yang ditunjukkan oleh data. Teknik analisis data

¹⁰⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).

melibatkan pengubahan data menjadi informasi yang bermanfaat. Proses ini membantu membuat fitur data lebih mudah dipahami dan berfungsi sebagai cara yang bermanfaat untuk memecahkan masalah.¹⁰¹

Pemahaman siswa diperiksa menggunakan pertanyaan sebelum dan sesudah pelajaran. Indikator yang digunakan adalah menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan menjelaskan. Indikator untuk pertanyaan pretest dan posttest dibuat sama karena keduanya dimaksudkan untuk memeriksa tingkat pengetahuan yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Pretest membantu mengetahui apa yang diketahui siswa sebelum pembelajaran dimulai, dan posttest menunjukkan apa yang mereka pelajari setelah mengikuti pelajaran.¹⁰²

1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan pertama-tama untuk memeriksa apakah suatu instrumen penelitian dapat secara akurat mengukur apa yang seharusnya diukur. Pemeriksaan ini dilakukan untuk memastikan data yang dikumpulkan dari instrumen tersebut akurat dan dapat diandalkan. Pengujian validitas memeriksa seberapa sesuai data yang dikumpulkan oleh peneliti dengan data sebenarnya tentang subjek penelitian. Pengujian kualitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan uji signifikansi, di mana nilai r yang dihitung dibandingkan dengan nilai referensi yang terdapat dalam r -tabel.¹⁰³ Untuk melihat nilai *Pearson Correlation* (r -hitung) akan dilakukan uji validitas menggunakan IBM SPSS versi 32.

2. Uji Reliabilitas

Setelah memeriksa apakah data valid, pengujian reliabilitas dilakukan untuk melihat apakah data tersebut konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas adalah jenis pengujian yang memeriksa seberapa akurat dan konsisten

¹⁰¹Amira Keumala Ulfah,dkk, *Ragam Analisis Data Penelitian*, (Sastra, Riset, dan Pengembangan), Madura: IAIN Madura Press, 2022, h.1.

¹⁰² Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 106–114.

¹⁰³Ely Mulyati Dkk, *Pengantar Spss: Teori, Implementasi Dan Interpretasi*, (Padang: Cv. Gita Lentera , 2024), H. 80.

indikator dalam suatu instrumen penelitian. Suatu variabel dianggap reliabel jika memiliki nilai *Cronbach Alpha* (α) yang lebih tinggi dari 0,6. Semakin tinggi nilai *Cronbach Alpha*, semakin reliabel data tersebut.¹⁰⁴ Untuk melihat nilai *Cronbach Alpha*, akan dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan IBM SPSS versi 32. Jika hasil uji tersebut telah valid dan reliabel, maka langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas.

3. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk memeriksa seberapa baik data mengikuti distribusi normal. Uji normalitas adalah metode statistik yang digunakan sebelum memilih jenis analisis yang tepat, baik parametrik maupun non-parametrik. Uji normalitas akan menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk kelompok kecil dan akan dilakukan menggunakan IBM SPSS versi 32 untuk memeriksa tingkat signifikansi. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, data mengikuti distribusi normal. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data tidak mengikuti distribusi normal.¹⁰⁵

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah metode statistik yang digunakan untuk memeriksa apakah dua atau lebih kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki variabilitas yang sama. Uji homogenitas memeriksa apakah kelompok data memiliki variasi yang serupa atau konsisten dalam penyebarannya. Jika nilai signifikansi dari perhitungan SPSS versi 32 lebih tinggi dari 0,05, maka data dianggap homogen. Jika nilai signifikansi di bawah 0,05, data dianggap tidak homogen atau heterogen. Jika hasil uji menunjukkan data yang serupa di semua kelompok tetapi tidak terdistribusi normal, maka Anda tidak dapat menggunakan uji parametrik. Jadi, alih-alih menggunakan statistik parametrik, analisis data sekarang menggunakan metode non-parametrik, khususnya Uji Mann-Whitney U, ketika memeriksa hipotesis.

¹⁰⁴ Ely Mulyati Dkk, *Pengantar Spss: Teori, Implementasi Dan Interpretasi.....*, h. 84.

¹⁰⁵ Ely Mulyati Dkk, *Pengantar Spss: Teori, Implementasi Dan Interpretasi.....*, h. 86.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis membantu mengetahui apakah ada hubungan nyata antara variabel dan apakah hubungan tersebut cukup kuat untuk diperhitungkan. Jika nilai signifikansi adalah 0,05, itu berarti variabel X tidak berpengaruh pada variabel Y. Studi ini menggunakan Uji *Mann-Whitney U* untuk memeriksa apakah variabel independen memengaruhi variabel dependen. Hal ini dilakukan dengan melihat perbedaan atau perubahan skor pemahaman siswa di kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan tersebut berupa penggunaan media pembelajaran Komik Edukasi, dan juga membandingkan perubahan skor pemahaman ketika perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Metode analisis ini digunakan sebagai pengganti ketika uji normalitas data menunjukkan bahwa nilai-nilai tersebut tidak berdistribusi secara normal.¹⁰⁶



¹⁰⁶ Sugiyarto, *Pengantar Biostatistika*, (Yogyakarta: Program Studi Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi Terapan Universitas Ahmad Dahlan, 2021), h. 112.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat

a. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk memeriksa seberapa valid atau akurat suatu instrumen penelitian. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji signifikansi, di mana nilai r yang dihitung dibandingkan dengan nilai yang ditemukan dalam tabel r . Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 10 butir pertanyaan yang valid, yaitu nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10. Kebutuhan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut valid didasarkan pada nilai r yang dihitung untuk setiap butir pertanyaan, yang harus lebih tinggi dari nilai yang ditemukan dalam r -tabel. Jadi, 10 pertanyaan tersebut dianggap layak dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Tabel 4.1 Hasil Validitas butiran soal *Pretest*

No. Item	R-hitung	R-tabel	Hasil
1	0,706	0,367	Valid
2	0,789	0,367	Valid
3	0,689	0,367	Valid
4	0,806	0,367	Valid
5	0,587	0,367	Valid
6	0,608	0,367	Valid
7	0,736	0,367	Valid
8	0,695	0,367	Valid
9	0,665	0,367	Valid
10	0,648	0,367	Valid

Tabel 4.2 Validitas butiran soal *Posttest*

No. Item	R-hitung	R-tabel	Hasil
1	0,700	0,367	Valid
2	0,599	0,367	Valid
3	0,482	0,367	Valid
4	0,657	0,367	Valid
5	0,516	0,367	Valid
6	0,404	0,367	Valid
7	0,442	0,367	Valid
8	0,797	0,367	Valid
9	0,517	0,367	Valid
10	0,489	0,367	Valid

Hasil pengamatan r-tabel didapatkan nilai dari sampel (N) =29 sebesar 0,367. Sehingga merujuk pada hasil dari uji validitas dihasilkan bahwa instrumen valid.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk memeriksa seberapa konsisten dan dapat diandalkan data yang berasal dari suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen atau data dianggap reliabel jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha* (α) sebesar 0,6 atau lebih tinggi. Semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha*, semakin reliabel data penelitian tersebut.

Adapun kriteria pengujian dan tingkat reliabilitas instrumen dipetakan ke dalam ketentuan sebagai berikut.¹⁰⁷

<i>Cronbach's Alpha</i>	Kriteria
Alpha > 0,90	Reliabilitas sangat tinggi
Alpha 0,80 – 0,90	Reliabilitas tinggi dan konsisten
Alpha 0,70 – 0,80	Reliabilitas tinggi

¹⁰⁷Ely Mulyati dkk, *Pengantar Spss: Teori, Implementasi Dan Interpretasi*, (Padang: Cv. Gita Lentera, 2024), h. 83.

Alpha 0,50 – 0,70	Reliabilitas sedang
Alpha < 0,50	Reliabilitas rendah

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	10

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.759	10

Uji reliabilitas untuk *Pretest* menunjukkan skor *Cronbach Alpha* sebesar 0,879. Karena skor ini berada di antara 0,80 dan 0,90, artinya tes tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi dan konsisten, sehingga dapat dipercaya. Uji reliabilitas untuk *Posttest* menunjukkan skor *Cronbach Alpha* sebesar 0,759, yang berada di antara 0,70 dan 0,80, artinya tes ini juga memiliki reliabilitas yang tinggi dan cocok untuk digunakan sebagai alat ukur.

2. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 28-29 Juli 2026, dan menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Terdapat dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok mengikuti *Pretest* untuk memeriksa pengetahuan awal mereka dan memastikan kemampuan mereka serupa di awal. Kelompok eksperimen kemudian menerima pengajaran menggunakan buku komik pendidikan, yang mencakup langkah-langkah seperti pengelompokan siswa. Kelompok kontrol melanjutkan dengan metode pengajaran reguler. Setelah pengajaran selesai, kedua kelompok mengikuti *Posttest* untuk memeriksa seberapa baik mereka memahami materi.

Berdasarkan hasil penelitian dari kedua jenis pembelajaran, di mana kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran Komik Edukasi dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional, data dikumpulkan. Data ini mencakup skor *pretest* dan *posttest* dari 64 siswa, 30 di kelas eksperimen dan 34 di kelas kontrol. Temuan dari studi pembelajaran siswa adalah sebagai berikut:

1. Data nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai *Pretest* dan *Posttest* pada materi norma dalam kehidupanku untuk kelas kontrol disajikan dalam tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.5 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol Kelas VA

No Urut Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	70	90
2	60	80
3	70	80
4	60	90
5	80	80
6	70	80
7	60	80
8	80	90
9	40	40
10	70	80
11	70	70
12	90	100
13	40	50
14	80	80
15	50	90
16	80	100
17	30	80
18	90	90

19	60	80
20	80	60
21	40	60
22	60	80
23	60	70
24	30	40
25	70	90
26	50	70
27	80	90
28	90	90
29	70	90
30	40	80
31	60	80
32	40	70
33	60	70
34	70	80
Jumlah	2150	2650
Nilai Rata-rata	63,23529	77,94118
Standar Deviasi	17,00634	14,51841

Berdasarkan hasil perhitungan data *Pretest* dan *Posttest* dari kelas kontrol, yang terdiri dari 34 siswa terpilih, terdapat perbedaan antara kedua set skor tersebut. Saat *pretest* dilakukan, skor terendah adalah 30 dan skor tertinggi adalah 90. Skor rata-rata adalah 63,23, dan nilai standar deviasi adalah 17,00. Selama *posttest*, skor terendah adalah 40 dan skor tertinggi adalah 100. Skor rata-rata naik menjadi 77,94, dan nilai standar deviasi 14,51.

2. Data nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Kelas VB

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai *Pretest* dan *Posttest* pada materi norma dalam kehidupanku untuk kelas eksperimen disajikan dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Kelas VB

No Urut Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	70	80
2	80	80
3	80	80
4	60	80
5	80	80
6	80	100
7	60	70
8	70	90
9	80	90
10	50	90
11	60	80
12	80	90
13	40	80
14	50	80
15	60	90
16	60	60
17	80	80
18	70	90
19	70	90
20	80	100
21	90	90
22	30	90
23	70	80
24	60	60

25	100	100
26	60	80
27	40	90
28	80	90
29	60	70
30	50	80
Jumlah	2000	2510
Nilai Rata-rata	66,66667	83,66667
Standar Deviasi	15,82955	9,994251

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dari 30 siswa dalam kelompok eksperimen, terdapat perbedaan yang mencolok antara kedua skor tersebut. Saat *pretest* dilakukan, skor terendah adalah 30 dan skor tertinggi adalah 100. Skor rata-rata adalah 66,66, dan nilai standar deviasi adalah 15,82. Pada *posttest*, skor terendah adalah 60 dan skor tertinggi adalah 100. Skor rata-rata naik menjadi 83,66, dan nilai standar deviasi menjadi 9,99.

3. Uji Normalita

Pengujian normalitas dilakukan sebagai prasyarat analitik mendasar untuk memilih kerangka statistik yang tepat, menggunakan uji parametrik atau non-parametrik. Untuk sampel kecil, pengujian normalitas akan dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk, dan hasilnya akan dianalisis dengan IBM SPSS versi 32 untuk menilai signifikansi statistik.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality ^a						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Eksperimen	.167	30	.033	.948	30	.149
Post_Eksperimen	.224	30	<.001	.880	30	.003
Pre_Kontrol	.167	30	.032	.931	30	.052
Post_Kontrol	.277	30	<.001	.857	30	<.001

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* menghasilkan bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* kelas eksperimen 0,149 lebih besar dari 0,05 sehingga data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal, serta *posttest* kelas eksperimen adalah 0,003 lebih kecil dari 0,05 sehingga data *posttest* kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi untuk *pretest* kelas kontrol 0,052 lebih besar dari 0,05 sehingga data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal, serta nilai *posttest* kelas kontrol adalah $<.001$ lebih kecil dari 0,05 sehingga data *posttest* kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* data tidak berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui varians data *posttest* kelas eksperimen dan data *posttest* kelas bersifat homogen atau tidak.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig. ^a
Nilai	Based on Mean	1.648	1	62	.204
	Based on Median	.756	1	62	.388
	Based on Median and with adjusted df	.756	1	54.511	.388
	Based on trimmed mean	1.123	1	62	.293

a. Confidence Interval: 0%

Berdasarkan Tabel 4.8, uji homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. *Based on Mean* adalah 0,204, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, data tersebut sama atau homogen. Jadi, salah satu persyaratan (tidak mutlak) untuk uji *T Independent* telah terpenuhi.

5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan Uji Mann-Whitney U, yang merupakan metode statistik yang tidak memerlukan data untuk mengikuti distribusi tertentu. Metode ini membantu mengetahui apakah ada perbedaan signifikan pada nilai tengah, atau median, antara dua kelompok data yang terpisah. Alih-alih menggunakan uji t sampel berpasangan, uji ini digunakan ketika data tidak mengikuti distribusi normal atau diukur pada skala ordinal.

Adapun kriteria yang digunakan dalam pengambilan keputusan uji statistik sebagai berikut:¹⁰⁸

Nilai Signifikansi	Keputusan Hipotesis	Kesimpulan Akhir
Asymp.Sig. (2-tailed) < 0,05	H ₀ ditolak H _a diterima	Terdapat perbedaan yang signifikan antar hasil pretest dan posttest
Asymp.Sig. (2-tailed) > 0,05	H ₀ diterima H _a ditolak	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest

Tabel 4.9 Hasil Uji Mann-Whitney U Test

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Posttest Eksperimen	30	48,10	1443,00
	Posttest Kontrol	34	18,74	637,00
	Total	64		

Berdasarkan hasil output uji Mann-Whitney U Test pada tabel *Ranks*, diketahui bahwa total subjek penelitian pada kelas eksperimen berjumlah 30 siswa (N = 30). Hasil perhitungan nilai rata-rata peringkat (*Mean Rank*) untuk kelas eksperimen sebesar 48,10 dengan jumlah peringkat (*Sum of Ranks*) sebesar 1443,00. Sementara itu, nilai *Mean Rank* untuk kelas kontrol adalah sebesar 18,74 dengan *Sum of Ranks* sebesar 637,00. Perbedaan nilai *Mean Rank* yang cukup signifikan ini secara deskriptif mengindikasikan bahwa hasil belajar/ kemampuan *posstest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 4.10 Hasil Uji Mann-Whitney U Test Statistik

¹⁰⁸ Sugiyono, *statistik Nonparametris untuk penelitian* (Bandung:Alfabeta,2017), h 138.

Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	42,000
Wilcoxon W	637,000
Z	-6,460
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan output tabel Test Statistics di atas, hasil menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 42,000, nilai Wilcoxon W sebesar 637,000, dan nilai Z sebesar -6,460. Nilai signifikansi yang diperoleh melalui nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan, yaitu 0,005 ($0,001 < 0,05$), maka keputusan uji statistik ini adalah menolak Hipotesis nol (H_0) dan menerima Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode *Quasi-Eksperimental* dengan desain *Non Equivalent Control Group Design, pretest-posttest*. Sampel dipilih dari dua kelas, kelas VB dengan 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas VA dengan 34 siswa sebagai kelompok kontrol. Pada awal pertemuan, setiap siswa menerima pertanyaan *pretest* untuk kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, siswa belajar menggunakan komik edukatif, sedangkan kelas kontrol mengikuti metode pembelajaran tradisional. Selain itu, setiap kelas menerima pertanyaan *posttest* untuk memeriksa seberapa besar peningkatan pemahaman siswa tentang Pendidikan Pancasila (PP) berdasarkan materi norma dalam kehidupanku.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor rata-rata 66,66, sedangkan kelas kontrol memiliki skor rata-rata 63,23. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa di kedua kelas memulai dengan kemampuan yang serupa, dan kemampuan tersebut umumnya rendah hingga sedang. Sebelum memulai perlakuan, tidak ada perbedaan besar dalam kemampuan awal mereka antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah masing-masing kelas

menerima perlakuan yang berbeda, kedua kelompok menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik. Di kelas kontrol yang menggunakan metode pengajaran tradisional, skor rata-rata pada *posttest* naik menjadi 77,94. Meskipun ada sedikit peningkatan, peningkatan tersebut tidak terlalu besar. Di sisi lain, di kelas eksperimen yang menggunakan materi pembelajaran komik edukatif, skor rata-rata pada *posttest* meningkat secara signifikan menjadi 83,66. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan komik edukatif sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap seberapa baik siswa memahami materi tentang norma dalam kehidupannya.

Langkah selanjutnya adalah memeriksa apakah data mengikuti distribusi normal. Pada tabel 4.7, nilai signifikansi untuk pretest kelas eksperimen adalah 0,149, yang lebih tinggi dari 0,05. Ini berarti data pretest untuk kelas eksperimen terdistribusi normal. Namun, nilai signifikansi untuk *posttest* adalah 0,003, yang lebih rendah dari 0,05, artinya data *posttest* untuk kelas eksperimen tidak terdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi untuk pretest kelas kontrol adalah 0,052, yang lebih tinggi dari 0,05, sehingga data pretest kelas kontrol terdistribusi normal. Nilai *posttest* kelas kontrol adalah <0.001 lebih kecil dari 0,05 sehingga data *posttest* kelas kontrol tidak berdistribusi normal sehingga dapat disimpulkan data uji normalitas tidak berdistribusi normal. Karena data tidak mengikuti distribusi normal, kita tidak dapat menggunakan uji statistik parametrik. Oleh karena itu, pengujian hipotesis akan menggunakan uji statistik non-parametrik, seperti *uji Mann-Whitney U*, yang merupakan alternatif non-parametrik untuk uji *t* berpasangan. Hal ini dilakukan ketika data tidak mengikuti distribusi normal.

Pengolahan statistik ini bertujuan untuk menjawab pernyataan masalah dan memeriksa dengan benar apakah hipotesis tersebut benar. Hasil pengujian menggunakan *uji Mann-Whitney U* menunjukkan nilai signifikansi 0,001, yang kurang dari tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$. Jadi, keputusan uji statistik ini adalah menolak Hipotesis nol (H_0) dan menerima Hipotesis alternatif (H_a). Dengan demikian, dari sini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku komik edukatif

sebagai media pembelajaran benar-benar membantu siswa di SDMI memahami Pendidikan Pancasila dengan lebih baik dan lebih cepat.

Studi lain, seperti yang dilakukan oleh Zulfa Amanatul Muslimah, juga menemukan hasil serupa. Ia menemukan bahwa penggunaan komik edukatif sebagai cara mengajar dapat membantu siswa belajar lebih baik. Dalam penelitian Zulfa, terdapat perbedaan besar dalam seberapa baik kinerja siswa, menurut hasil uji statistik, yang menunjukkan nilai signifikan sebesar.¹⁰⁹

Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suci dkk., yang meneliti pembuatan komik edukatif untuk membantu siswa mengembangkan literasi sains yang lebih baik. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan keseluruhan sebesar 92,64 persen, dan kategorinya sangat praktis. Komik edukatif terbukti sangat efektif dan bermanfaat untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka tentang sains.¹¹⁰ Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian, di mana siswa di kelas eksperimen menunjukkan lebih banyak antusiasme, lebih sering menjawab pertanyaan, dan lebih fokus selama pembelajaran dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol.

Hal ini sejalan dengan landasan teoritis mengenai alat pembelajaran visual. Seperti yang dinyatakan oleh Arsyad, memasukkan media visual ke dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat daya ingat informasi di kalangan siswa.¹¹¹ Dalam penelitian ini, media komik pendidikan, yang menggunakan teks dan gambar untuk menceritakan sebuah kisah, sepenuhnya mencerminkan kualitas media visual. Hal ini menunjukkan bahwa media komik mampu membuat ide-ide abstrak tentang norma lebih mudah dipahami dan dicerna oleh siswa. Terlebih lagi, pemahaman yang lebih besar ini juga didukung oleh gagasan dasar Sudjana tentang pemilihan media. Ia mengatakan bahwa salah satu tujuan utama penggunaan media pembelajaran

¹⁰⁹ Zulfa Amanatul Muslimah, Darwin Effendi, Etty Pratiwi, "Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 21 Palembang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol.5, No.1, Februari 2025, h.630.

¹¹⁰ Suci Rahmadani, Ahmad Harjono, Fitri Puji Astria, "Pengembangan Media Komik Edukatif IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V". *Journal of Classroom Action Research*, Vol.7, Issue.3, August 2025, h.908.

¹¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017), h.29.

adalah untuk membantu siswa lebih memperhatikan, menjadi lebih tertarik, dan merasa lebih termotivasi untuk belajar.¹¹² Dengan menggunakan gaya komik yang penuh warna dan menarik, perhatian siswa terhadap materi standar meningkat selama percobaan, yang pada gilirannya membantu meningkatkan nilai ujian mereka secara signifikan.

Penggunaan komik edukatif dalam pelajaran Pancasila tentang norma pribadi dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Gambar, tokoh, dan percakapan dalam komik dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Dengan membaca cerita dalam komik, siswa dapat melihat bagaimana aturan dan standar yang mereka hadapi setiap hari digunakan dalam kehidupan nyata. Hal ini membantu mereka memahami materi tidak hanya secara abstrak, tetapi juga menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Penggunaan komik edukatif dapat membantu siswa menjadi lebih tertarik membaca dan berpartisipasi dalam pembelajaran mereka. Jadi, komik edukatif dapat membantu siswa mempelajari berbagai jenis norma, melihat contoh perilaku yang mengikuti norma tersebut, dan memahami apa yang terjadi ketika perilaku bertentangan dengan norma tersebut. Ini berarti bahwa penggunaan komik edukatif dapat membantu siswa lebih memahami aturan dan harapan yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dari pembahasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa penggunaan komik edukatif benar-benar telah membuat perbedaan nyata dan penting dalam pemahaman siswa MI/SD terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila (PP). Hal ini dibuktikan oleh uji statistik yang telah dilakukan, dan juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bagaimana komik edukatif memengaruhi pembelajaran.

¹¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h.22.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan penelitian, berdasarkan analisis data dan diskusi, menunjukkan bahwa penggunaan media komik edukatif mempengaruhi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP) di kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh. Bukti ini mengacu pada hasil uji *Mann-Whitney U*, yang memiliki tingkat signifikansi 0,001. Nilai ini lebih rendah dari tingkat alfa 0,05. Jadi, berdasarkan analisis statistik, memutuskan untuk menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a), menandakan adanya pengaruh media komik edukatif terhadap pemahaman siswa tentang norma dalam kehidupan sehari-hari.

B. Saran

1. Dari hasil penelitian, jelas bahwa komik edukatif membantu siswa lebih memahami Pendidikan Pancasila (PP). Jadi, media ini dapat digunakan sebagai cara lain untuk berbagi materi pembelajaran.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada siswa yang bersekolah di sekolah dasar. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya melakukan tes serupa dan menyesuaikan ukuran pemahaman berdasarkan materi dan alat pengajaran yang digunakan, di berbagai tingkatan sekolah dan mata pelajaran, untuk membangun lingkungan belajar yang menarik, fleksibel, dan sesuai dengan cara belajar siswa masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar.(2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aulia, Nisa dan Wuri Wuryandani. (2019). "Multicultural Strip Comic as a Learning Media to Improve the Caring Character in Primary School." *Journal of Education and Learning*, 13(4), 528.
<http://edulearn.intelektual.org/index.php/EduLearn/article/view/13330>.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah.(2022). *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi*. Jakarta Timur. Diakses pada tanggal 18 Januari 2026 dari situs:
<https://share.google/qq0R41MfbvCw95mrp>.
- Darmiyati, Zuchdi. (2008). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____.(2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dewi, Riska dkk. (2017). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4 (3), 107–123.
<https://www.academia.edu/download/107300776/1665.pdf>.
- Djaali. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zaini. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriani, Desnita dan Dinie Anggraeni Dewi. (2021). "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter." *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489–499.
<https://www.academia.edu/download/93717355/pdf.pdf>.
- Gerungan. (2016). *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Gunawan. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Guru, Tim Abadi. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Hamalik, Oemar. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- _____. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbullah. (2010). *Otonomi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Hidayat, Nurul Izzah Fitri dan Heny Subandiyah. (2024). “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbasis Comic Strip untuk Siswa Kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet.” *Jurnal BAPALA*, 11(1), 22. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/58379>.
- Hutauruk, Ahmad Fakhri dkk. (2022). *Media Pembelajaran dan TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Ismail, Heru Nugroho, dan G.R. Lono Lastoro Simatupang, “Representasi Etika Budaya Jawa dalam Komik Panji Koming: Perspektif Pendidikan Islam,” *El-Harakah* 13, no. 2 (2015): 151–168. <http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/infopub/article/view/3344>.
- Istiana, Inni Inayati, “Nilai-Nilai Moral dalam Komik Upin dan Ipin,” *Alayasastra* 6, no. 1 (2010): 37–52. <https://balaibahasajateng.kemendikdasmen.go.id/2010/12/nilai-nilai-moral-dalam-komik-upin-dan-ipin/>.
- Kaelan, (2016). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kurniawan. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Maharsi, Indiria. (2014). *Komik dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Maryati, Kun dkk. (2009). *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Munawaroh, Siti dkk. (2025). “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Norma dalam Kehidupan Sehari-hari pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 483. <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/9829>
- Muslimah, Zulfa Amanatul, Darwin Effendi, dan Etty Pratiwi. (2025). “Pengaruh Media Komik Edukatif terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Negeri 21 Palembang.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 624–626. <http://eprints.univpgri-palembang.ac.id/1701/>.
- Narwoko dan Suyanto. (2015). *Sosiologi*. Jakarta: Kencana.

- _____. (2017). *Sosiologi: Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Nasution, S. (1999). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: CV Jammars.
- Nick Soedarso. (2015) “Komik: Karya Sastra Bergambar.” *Humanior: Journal of Indonesia Culture and Society*, 6(4): 496–506.
https://scholar.archive.org/work/m4qlkqq6q5gnlgadzp6duyoaai/access/wa_yback/http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3378/2757.
- Prayoga, Dwiki Setya. (2020). “Teknik Membuat Komik Strip Digital.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 4(2), 88.
<https://pdfs.semanticscholar.org/eb69/e613d0b3067406e4827785a2c4b988801a43.pdf>.
- Purwanto, Ngalm. (1996). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, Wina Dwi, Erik Santoso, dan Roni Rodiyana. (2021). “Sistematic Literatur Review: Media Komik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7 (3) : 738.
<http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1202>
- Rahadian, S. dan H. Setiawan. (2021). “Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia.” *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 11(2), 136–145.
<https://doi.org/10.25273/AJSP.v11i2.8832>.
- Rahmadani, Suci dkk. (2025). “Pengembangan Media Komik Edukatif IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Kelas V.” *Journal of Classroom Action Research*, 7(3).
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/11694>.
- Repo.isi-dps.ac.id, *Norma Sosial*. Diakses pada tanggal 19 Januari 2026 dari situs:
<https://share.google/on6wxpqhQZsEliSgM>.
- Republik Indonesia. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Bandung: Permana.
- Rochmah, Ainur, “Implementation of Educational Values in Garudaya Comics by Is Yuniarto,” *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah* 1, no. 4 (2022). <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/ijpgmi/article/view/2623>.

- Rusman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saka, Bergita Gela Sukumu dkk. (2022). "Identifikasi Pemahaman Siswa dalam Menyelesaikan Soal Materi Besaran dan Satuan di SMA 4 Toraja Utara." *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2). <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/2231>.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setiawan, Evan dan Nova Kristiana. (2020). "Perancangan Komik Strip Berbasis Digital tentang Bahaya Hoax bagi Masyarakat." *Jurnal Barik*, 1(3), 156–157. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36130>.
- Siregar, Ayub dan Dewi Irmawati Siregar. (2021). "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 118. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jasisfo/article/view/3342>.
- Siregar, Sofyan. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soekanto. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana dan Rivai. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (1995). *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2012). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. (2018). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Suparno. (2018). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilana dan Riyana. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syahfitri, Dhea Mutiara dan Mandra Saragih. (2025). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar.” *Journal of Primary Education*, 6(1), 48. <https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/sittah/article/view/4926>.
- Syahrani, Nur dan Sedyo Santoso, “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar dan Implikasinya dalam Pembelajaran,” *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2024), h.131–140. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/id/article/view/14995>.
- Syarbaini dan Rusdiyanta. (2018). *Dasar-Dasar Sosiologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thoyyibah, Lailatut dkk. (2025). “Profesi Hukum: Nilai-Nilai dan Tanggung Jawab dalam Kerangka Norma.” *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 456. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/4514>.
- Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI. (2009). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trimono. (1997). *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Tu’u. (2019). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Ulfah, Amira Keumala dkk. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset, dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.
- Walgito. (2015). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Waluyanto. (2015). *Komik sebagai Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.
- Wibowo. (2016). *Pendidikan Karakter Berbasis Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarno, (2019). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Perspektif Pendidikan untuk Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*. Surakarta: FKIP UNS.

Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.

Wiyani. (2014). *Manajemen*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Zubaedi. (2015). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.



Nama Ayah : Alamin

Pekerjaan Ayah : Petani

Nama Ibu : Dahlia

Pekerjaan Ibu : Petani

Alamat : Penampaan uken, Kec. Blangkejeren Kabupaten
Gayo lues

Lampiran 1: Surat Keputusan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Nomor : 366 TAHUN 2026

TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Meningat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- KESATU : Menunjuk Saudara :
- Dr. Herawati, M.Pd**
- Untuk Membimbing
- Nama : Arkamaini
- Nim : 220209005
- Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Edukatif terhadap Pemahaman Siswa Tentang Norma dalam Kehidupan Sehari-hari di SD/MI
- KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
- KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 6 April 2026
Dekan

Tembusan

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.



Lampiran 2: Surat Izin Penelitian Ilmiah Mahasiswa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax : 0651-752921

Nomor : B-5145/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala MIS Lamgugop Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209005

Nama : ARKAMAINI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Arul Lemu Penampaan Uken Arul Lemu Penampaan Uken

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK EDUKATIF TERHADAP PEMAHAMAN SISWA TENTANG NORMA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI SD/MI**

Banda Aceh, 23 Juli 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 28 Agustus 2026

Lampiran 3: Surat Telah Mengadakan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDA ACEH
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA LAMGUGOB KOTA BANDA ACEH
Jalan Kayee Adang, Desa Lamgugob Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh
Telp. (0651) 7552694 Email: mislamgugob.lamgugob@gmail.com



Nomor : B-0266/Mi.01.07.12/PP.00.4/07/2026

29 Juli 2026

Sifat : Biasa

Hal : Telah Mengadakan Penelitian Tugas Akhir di MIS Lamgugob

Assalamualaikum wr wb

Sehubungan dengan telah berakhirnya masa Penelitian Mahasiswa Program Sarjana (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun Pelajaran 2026/2027 dengan Nomor : B-5145/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026 Perihal Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir pada MIS Lamgugob Kota Banda Aceh, maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa yang tersebut Namanya di bawah ini dinyatakan telah melakukan Pengambilan data penelitian tugas akhir pada MIS Lamgugob Kota Banda Aceh.

No	NAMA	NIM
1	Arkamaini	220209005

Demikian surat ini kami perbuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.



Banda Aceh, 29 Juli 2026
Kepala Madrasah,

Mistaruddin, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198006152005011008

Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-352/Un.08/PGMI/08/2026

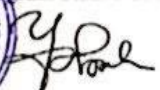
Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Yuni Setia Ningsih
NIP : 197906172003122002
jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang bersangkutan sedang dalam proses pendaftaran Sidang Munaqasyah, tetapi belum dapat melengkapi persyaratan berupa surat/hasil pengecekan plagiasi karena adanya kendala teknis pada sistem/layanan yang digunakan sehingga untuk sementara waktu tidak dapat diakses.

Sehubungan dengan hal tersebut, surat keterangan ini diberikan sebagai keterangan sementara untuk keperluan pendaftaran Sidang Munaqasyah. Adapun proses pengecekan plagiasi akan dilanjutkan setelah sistem/layanan dapat diakses dan berfungsi kembali. Mahasiswa yang bersangkutan tetap berkewajiban melengkapi persyaratan plagiasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku setelah layanan kembali tersedia.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 11 Agustus 2026
Ketua Program Studi PGMI,

Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.



Lampiran 5: Lembar Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Nama Validator : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
NIP : 196505162000031001
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas/Fase : V/C
Materi : Norma Dalam Kehidupanku
Nama Penyusun : Arkamaini
Tahun Ajaran : 2025/2026

I. Petunjuk Validasi Modul Ajar

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

II. Penilaian Validasi Modul Ajar

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Identitas Modul Memuat identitas modul seperti nama sekolah, nama guru, fase, materi pokok, alokasi waktu, semester, dan tahun pelajaran.				✓
2.	Kompeteni Awal Gambaran kompetensi awal yang mendasari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan				✓
3.	Profil Pelajar Pancasila Gambaran sikap dan perilaku Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dimiliki peserta didik (mandiri, berkebhinekaan global, bernalar kritis, gotong royong, dan kreatif).				✓

4.	Sarana dan Prasarana Membuat prasarana dan sarana yang digunakan seperti ruang kelas, alat mengajar, bahan ajar dan lain-lain.				✓
5.	Target Peserta Didik Modul ajar dapat diterapkan pada peserta didik regular yang berjumlah 28 orang.				✓
6.	Model Pembelajaran Kesesuaian model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) dengan materi ajar.				✓
7.	Tujuan Pembelajaran Gambaran tujuan akhir fase berupa peserta didik mengidentifikasi norma yang berlaku di lingkungan sekitar dan peserta didik menyebutkan pelaksanaan norma di lingkungan sekitar.				✓
8.	Pemahaman Bermakna Adanya gambaran umum kontribusi mata pelajaran dalam membentuk peserta didik				✓
9.	Pertanyaan Pemantik Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berfikir kritis dalam diri peserta didik.				✓
10.	Kegiatan Pembelajaran Kegiatan pembelajaran sesuai dengan model yang diterapkan pada modul ajar.				✓
11.	LKPD Lembar kerja peserta didik terdapat petunjuk pengerjaan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
12.	Asesmen Asesmen digunakan untuk mengukur capaian pembelajaran di akhir kegiatan. Kriteria pencapaian sesuai dengan materi keberagaman bangsa dan budaya di Indonesia.				✓
13.	Glosarium				

	Adanya guru menghimpun dan mendefinisikan setiap kata-kata yang perlu diberi penjelasan lebih lanjut.				✓
14.	Daftar Pustaka Berisi sumber materi yang digunakan.				✓
15.	Lampiran Rubrik penilaian, LKPD dan materi ajar.				✓
Jumlah					

Masukan/Saran:

Dapat digunakan

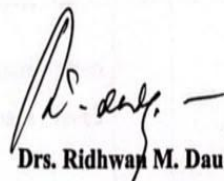
III. Kesimpulan

Modul ajar yang digunakan dalam penelitian dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 22 Juli 2026

Validator



Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.

NIP. 196505162000031001

Lampiran 6: Lembar Validasi Media Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Nama Validator : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.
 NIP : 196505162000031001
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Fase : V/C
 Materi : Norma Dalam Kehidupan
 Nama Penyusun : Arkamaini

I. Petunjuk Validasi Media Pembelajaran

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:

- Skor 1 : Tidak Baik
 Skor 2 : Cukup Baik
 Skor 3 : Baik
 Skor 4 : Sangat Baik

II. Penilaian Validasi Media Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Ketepatan pemilihan dan proporsi gambar, warna, dan teks				✓
2.	Kemudahan dalam penggunaan media.				✓
3.	Kalimat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
4.	Desain media <i>komik edukatif</i> sesuai dengan karakter siswa SD sebagai pengguna.				✓
5.	Menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar				✓
6.	Kemudahan dalam memahami materi				✓
7.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓
8.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.				✓
9.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓
10.	Media membantu meningkatkan keaktifan siswa.				✓

Masukan/Saran:

Dapat digunakan

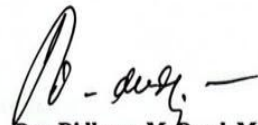
III. Kesimpulan

Media yang digunakan dalam penelitian dinyatakan:

- ☒ a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 22 Juli 2026

Validator



Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.

NIP. 196505162000031001

Lampiran 7: Lembar Validasi Soal Pilihan Ganda

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL PILIHAN GANDA

Satuan Pendidikan : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Nama Validator : Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.

NIP : 196505162000031001

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Kelas/Fase : V/C

Jenjang Sekolah : SD

Materi : Norma Dalam Kehidupanku

Nama Penyusun : Arkamaini

I. Petunjuk Validasi Soal Pilihan Ganda

Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Cukup Baik

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

II. Penilaian Instrumen Soal Pilihan Ganda

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Soal sesuai dengan indikator				✓
2.	Kejelasan setiap butir soal				✓
3.	Soal sesuai dengan kompetensi yang diukur				✓
4.	Hanya ada satu kunci jawaban				✓
5.	Pilihan jawaban konsisten dan logis ditinjau dari segi materi				✓
6.	Soal memberi petunjuk terhadap kunci jawaban				✓
7.	Soal disusun secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.				✓
8.	Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				✓
9.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia				✓
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓

Masukan/Saran:

Dapat digunakan

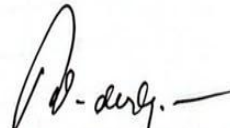
III. Kesimpulan

Instrumen soal pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian dinyatakan:

- a/ Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 22 Juli 2026

Validator



Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed.

NIP. 196505162000031001

Lampiran 8: Data Nilai Pretest Peserta Didik Kelas Eksperimen

No urut siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total Benar	Nilai
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	70
2	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
3	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
4	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60
5	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80
6	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
7	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	6	60
8	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	70
9	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
10	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	50
11	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
13	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	40
14	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	5	50
15	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60
16	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6	60
17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80
18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	70
19	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70
20	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
21	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
22	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3	30
23	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70
24	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	6	60
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
26	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6	60
27	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4	40
28	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80
29	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	60
30	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	50
Total											2000	
Rata-rata											66,666667	
Standar Deviasi											15,829552	

Lampiran 9: Data Nilai Posttest Peserta Didik Kelas Eksperimen

No urut siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total Benar	Nilai
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80
2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
3	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80
4	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
5	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	70
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
11	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
13	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
14	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
16	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6	60
17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
23	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
24	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	6	60
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
26	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
27	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
29	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	70
30	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80
Total											2510	
Rata-rata											83,66667	
Standar Deviasi											9,994251	

Lampiran 10: Data Nilai Pretest Peserta Didik Kelas Kontrol

No urut siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total Benar	Nilai
1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	70
2	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60
3	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7	70
4	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60
5	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
6	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	70
7	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	6	60
8	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80
9	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	4	40
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7	70
11	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
13	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4	40
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
15	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5	50
16	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80
17	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	3	30
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
19	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	6	60
20	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
21	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	4	40
22	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6	60
23	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6	60
24	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	3	30
25	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	70
26	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	5	50
27	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
29	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7	70
30	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	4	40
31	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6	60
32	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	4	40
33	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	60
34	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	70
											Nilai	2150
											Rata-rata	63,235294
											Standar Deviasi	17,006343

Lampiran 11: Data Nilai Posttest Peserta Didik Kelas Kontrol

No urut siswa	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total Benar	Nilai
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80
3	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80
4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
5	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
6	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
9	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4	40
10	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
11	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	7	70
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
13	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	50
14	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
15	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
17	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
18	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
19	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
20	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60
21	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6	60
22	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80
23	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	7	70
24	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	4	40
25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
26	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7	70
27	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90
29	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
30	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
31	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	8	80
32	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70
33	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	7	70
34	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80
										Nilai		2650
										Rata-rata		77,9412
										Standar Deviasi		14,5184

Lampiran 12: Hasil Uji Validitas Soal Pretest SPSS 32

		Correlations										
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Total
Soal01	Pearson Correlation	1	.465 [*]	.419 [*]	.471 ^{**}	.296	.153	.512 ^{**}	.642 ^{***}	.525 ^{**}	.419 [*]	.706 ^{***}
	Sig. (2-tailed)		.011	.024	.010	.119	.429	.004	<.001	.003	.024	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal02	Pearson Correlation	.465 [*]	1	.439 [*]	.667 ^{***}	.276	.562 ^{**}	.642 ^{***}	.368 [*]	.471 ^{**}	.581 ^{***}	.789 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.011		.017	<.001	.147	.002	<.001	.049	.010	<.001	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal03	Pearson Correlation	.419 [*]	.439 [*]	1	.656 ^{***}	.394 [*]	.255	.369 [*]	.617 ^{***}	.316	.303	.689 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.024	.017		<.001	.034	.182	.049	<.001	.095	.110	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal04	Pearson Correlation	.471 ^{**}	.667 ^{***}	.656 ^{***}	1	.593 ^{***}	.455 [*]	.449 [*]	.531 ^{**}	.243	.517 ^{**}	.806 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.010	<.001	<.001		<.001	.013	.014	.003	.204	.004	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal05	Pearson Correlation	.296	.276	.394 [*]	.593 ^{***}	1	.163	.335	.369 [*]	.378 [*]	.255	.587 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.119	.147	.034	<.001		.397	.076	.049	.043	.182	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal06	Pearson Correlation	.153	.562 ^{**}	.255	.455 [*]	.163	1	.476 ^{**}	.369 [*]	.378 [*]	.394 [*]	.608 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.429	.002	.182	.013	.397		.009	.049	.043	.034	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal07	Pearson Correlation	.512 ^{**}	.642 ^{***}	.369 [*]	.449 [*]	.335	.476 ^{**}	1	.279	.672 ^{***}	.369 [*]	.736 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.004	<.001	.049	.014	.076	.009		.142	<.001	.049	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal08	Pearson Correlation	.642 ^{***}	.368 [*]	.617 ^{***}	.531 ^{**}	.369 [*]	.369 [*]	.279	1	.309	.335	.695 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	<.001	.049	<.001	.003	.049	.049	.142		.103	.076	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal09	Pearson Correlation	.525 ^{**}	.471 ^{**}	.316	.243	.378 [*]	.378 [*]	.672 ^{***}	.309	1	.316	.665 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.003	.010	.095	.204	.043	.043	<.001	.103		.095	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal10	Pearson Correlation	.419 [*]	.581 ^{***}	.303	.517 ^{**}	.255	.394 [*]	.369 [*]	.335	.316	1	.648 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.024	<.001	.110	.004	.182	.034	.049	.076	.095		<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Total	Pearson Correlation	.706 ^{***}	.789 ^{***}	.689 ^{***}	.806 ^{***}	.587 ^{***}	.608 ^{***}	.736 ^{***}	.695 ^{***}	.665 ^{***}	.648 ^{***}	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

***. Correlation is significant at the 0.001 level (2-tailed).

Lampiran 13: Hasil Uji Validitas Soal Posttest SPSS 32

		Correlations										
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Total
Soal01	Pearson Correlation	1	.218	.110	.309	.370 [*]	.043	.580 ^{***}	.508 ^{**}	.508 ^{**}	.256	.700 ^{***}
	Sig. (2-tailed)		.257	.571	.103	.048	.826	<.001	.005	.005	.180	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal02	Pearson Correlation	.218	1	.169	.383 [*]	.443 [*]	.347	-.008	.383 [*]	.383 [*]	.127	.599 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.257		.380	.041	.016	.065	.968	.041	.041	.512	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal03	Pearson Correlation	.110	.169	1	.247	-.089	.008	.110	.435 [*]	.058	.553 ^{**}	.482 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.571	.380		.197	.646	.967	.571	.018	.763	.002	.008
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal04	Pearson Correlation	.309	.383 [*]	.247	1	.309	.475 ^{**}	.110	.623 ^{***}	.058	.193	.657 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.103	.041	.197		.103	.009	.571	<.001	.763	.317	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal05	Pearson Correlation	.370 [*]	.443 [*]	-.089	.309	1	.043	.370 [*]	.309	.309	-.125	.516 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.048	.016	.646	.103		.826	.048	.103	.103	.519	.004
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal06	Pearson Correlation	.043	.347	.008	.475 ^{**}	.043	1	-.204	.242	.242	.201	.404 [*]
	Sig. (2-tailed)	.826	.065	.967	.009	.826		.288	.206	.206	.297	.030
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal07	Pearson Correlation	.580 ^{***}	-.008	.110	.110	.370 [*]	-.204	1	.309	.110	.066	.442 [*]
	Sig. (2-tailed)	<.001	.968	.571	.571	.048	.288		.103	.571	.735	.016
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal08	Pearson Correlation	.508 ^{**}	.383 [*]	.435 [*]	.623 ^{***}	.309	.242	.309	1	.247	.373 [*]	.797 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.005	.041	.018	<.001	.103	.206	.103		.197	.046	<.001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal09	Pearson Correlation	.508 ^{**}	.383 [*]	.058	.058	.309	.242	.110	.247	1	.012	.517 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.005	.041	.763	.763	.103	.206	.571	.197		.949	.004
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal10	Pearson Correlation	.256	.127	.553 ^{**}	.193	-.125	.201	.066	.373 [*]	.012	1	.489 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.180	.512	.002	.317	.519	.297	.735	.046	.949		.007
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Total	Pearson Correlation	.700 ^{***}	.599 ^{***}	.482 ^{**}	.657 ^{***}	.516 ^{**}	.404 [*]	.442 [*]	.797 ^{***}	.517 ^{**}	.489 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.008	<.001	.004	.030	.016	<.001	.004	.007	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

***. Correlation is significant at the 0.001 level (2-tailed).

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 14: Lembar Instrumen Soal Pretest Pilihan Ganda

Nama : ZAFRAN
 Mata Pelajaran : ~~BAWA~~
 Hari, Tanggal : SELASA

3

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Kaidah hidup, aturan, perintah, dan/atau larangan yang berlaku dalam masyarakat disebut...

- ☒ A. Adat istiadat
☒ B. Hukum negara
☐ C. Norma-norma
☐ D. Kebiasaan

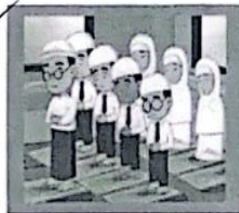
2. Norma adalah aturan yang di buat untuk ...

- ☒ A. Membatasi kebebasan seseorang
☐ B. Menjaga ketertiban dalam masyarakat
☐ C. Memberi hukuman kepada semua orang
☐ D. Menunjukkan kekuasaan seseorang

3. Contoh penerapan norma di sekolah adalah ...

- ☒ A. Datang terlambat ke kelas
☒ B. Mengobrol saat guru menjelaskan
☐ C. Menghormati guru dan teman
☒ D. Bermain saat jam pelajaran

4. Perhatikanlah gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan contoh penerapan norma. Norma tersebut bersumber dari...

- ☒ A. Kitab suci
☐ B. Hati nurani
☐ C. UUD 1945
☐ D. Kebiasaan masyarakat

5. Jika melihat teman terjatuh, sebaiknya kita

- ☒ A. Menertawakannya
- ☐ B. Membiarkannya
- ☒ C. Membantu dan menolongnya
- ☐ D. Pergi meninggalkannya

6. Tujuan adanya norma adalah

- ☒ A. Membuat kehidupan menjadi tertib
- ☐ B. Membuat orang bertengkar
- ☒ C. Membatasi bermain
- ☐ D. Membuat orang takut

7. Norma perlu di patuhi oleh

- ☒ A. Orang dewasa saja
- ☐ B. Anak-anak saja
- ☒ C. Semua anggota masyarakat
- ☐ D. Guru saja

8. Perhatikanlah gambar berikut ini !



Tindakan pada gambar di atas termasuk perilaku yang tidak pantas ditiru, karena memenuhi keinginan dengan cara yang...

- ☒ A. Tidak masuk akal
- ☐ B. Kurang hati-hati
- ☐ C. Sesuai aturan
- ☐ D. Tidak sesuai aturan

9. Jika siswa melanggar norma di sekolah, akibat yang mungkin terjadi adalah ...

- ☒ A. Mendapat penghargaan
- ☒ B. Mendapat hukuman atau teguran
- ☒ C. Menjadi ketua kelas
- ☐ D. Dipuji guru

10. Perhatikan gambar berikut ini !

X



Gambar di atas menunjukkan contoh telah melanggar norma...

- A. Kesusilaan
- ☒ B. Kesopanan
- C. Hukum
- D. Agama

Lampiran 15: Lembar Instrumen Soal Posttest Pilihan Ganda

Nama : NURIL SAFIA QISTHY
Mata Pelajaran : P. Pancasila
Hari, Tanggal : Selasa 20-7-2026

10

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Contoh penerapan norma di sekolah adalah ...

- A. Datang terlambat ke kelas
- B. Mengobrol saat guru menjelaskan
- ☒ C. Menghormati guru dan teman
- D. Bermain saat jam pelajaran

2. Mengapa kita harus menghormati guru dan orang tua?

- A. Agar dimarahi
- ☒ B. Karena merupakan bentuk mematuhi norma kesopanan
- C. Agar bisa bermain
- D. Karena dipaksa

3. Perhatikan gambar berikut ini !



Dampak dari perilaku yang di tunjukkan oleh gambar di atas yaitu...

- A. Kesejahteraan semakin meningkat
- ☒ B. Kehidupan menjadi harmonis
- C. Memunculkan pertikaian
- D. Dicercah oleh masyarakat setempat

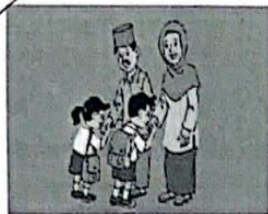
4. Kita sebagai warga negara yang baik, harus selalu menaati norma hukum. Norma tersebut bersumber dari...

- A. Kitab suci
- B. Hati nurani
- C. Kebiasaan masyarakat
- ☒ D. Peraturan perundang-undangan

5. Ketika melihat teman kesulitan belajar, kita sebaiknya

- ☐ A. Mengejeknya
- ☒ B. Membantu jika mampu
- ☐ C. Mengabaikannya
- ☐ D. Mengganggunya

6. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar di atas merupakan contoh norma di rumah adalah...

- ☒ A. Menghormati orang tua
- ☐ B. Menyontek saat ujian
- ☐ C. Membuang sampah sembarangan
- ☐ D. Berlari di kelas

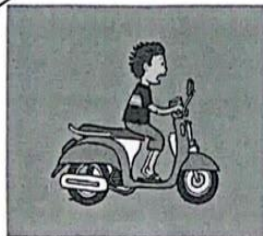
7. Jika temanmu melakukan kesalahan, sikap yang sesuai dengan norma adalah ...

- ☐ A. Mengejek di depan teman lain
- ☐ B. Membiarkannya saja
- ☒ C. Menegur dengan sopan
- ☐ D. Melaporkan ke semua orang

8. Manfaat mematuhi norma dalam kehidupan sehari-hari adalah ...

- ☐ A. Hidup menjadi kacau
- ☐ B. Mendapat banyak musuh
- ☒ C. Hidup menjadi tertib dan damai
- ☐ D. Bebas melakukan apa saja

9. Perhatikan gambar berikut ini!



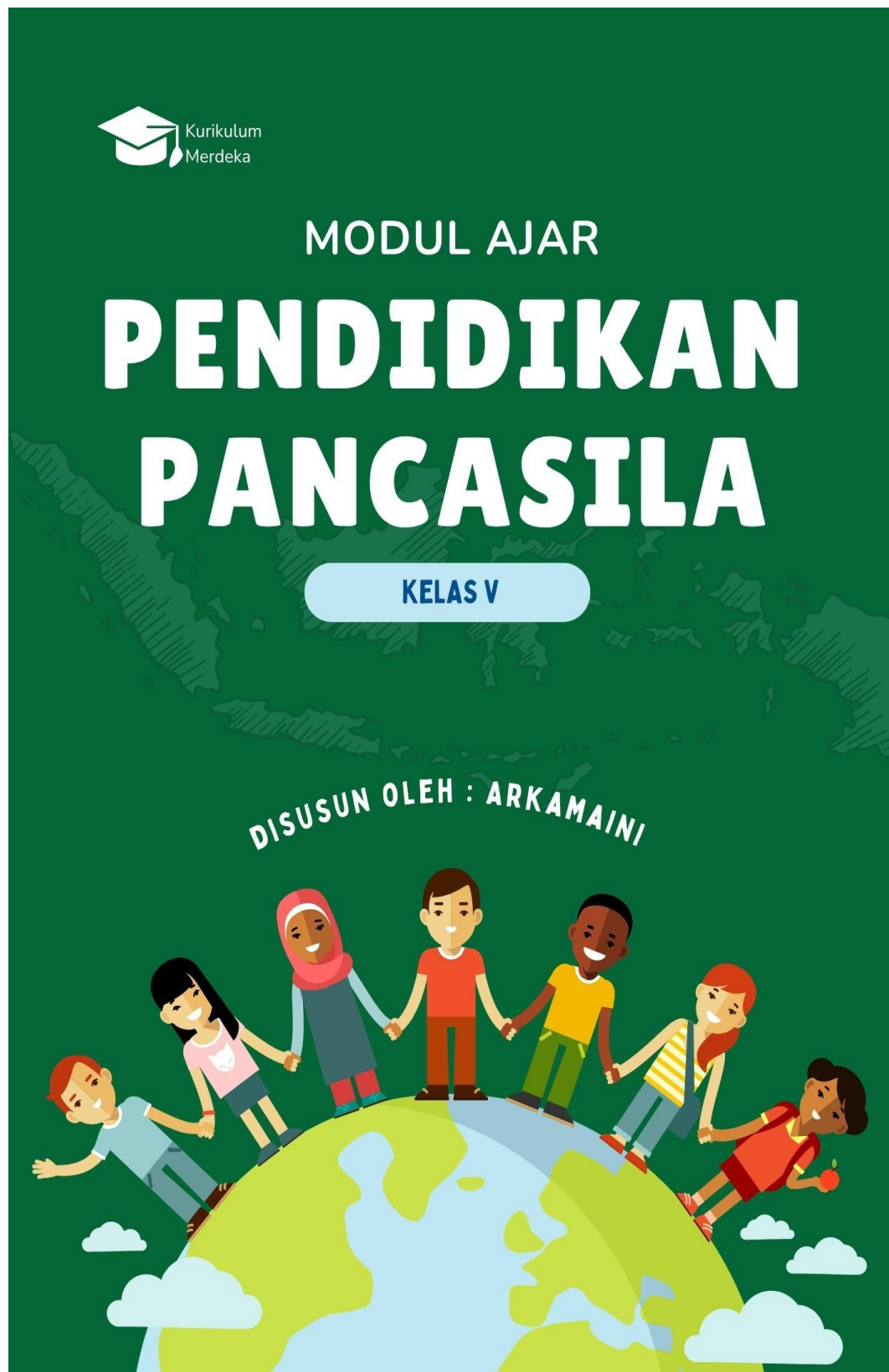
Pernyataan berikut yang sesuai dengan gambar di atas yaitu...

- A. Melaksanakan norma hukum
- ☒ B. Melanggar norma hukum
- C. Melaksanakan norma kesopanan
- D. Melanggar norma kesopanan

10. Jika siswa melanggar norma di sekolah, akibat yang mungkin terjadi adalah ...

- ☒ A. Mendapat penghargaan
- ☒ B. Mendapat hukuman atau teguran
- C. Menjadi ketua kelas
- D. Dipuji guru

Lampiran 16 : Modul Ajar



INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	: Arkamaini
Satuan Pendidikan	: MIS Lamgugob Banda Aceh
Tahun Ajaran	: 2026
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Kelas/Fase	: V / C
Bab/Topik	: Bab 2 / Norma dalam Kehidupanku
Alokasi Waktu	: 2 JP (2X35 Menit)

B. Kompetensi Awal

Peserta didik mengetahui aturan yang berlaku di lingkungan sekitar misalnya aturan masuk kelas tepat waktu, aturan berpakaian rapi, dan aturan menjaga kebersihan.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Bernalar kritis
2. Berkebhinekaan global
3. Mandiri

D. Sarana dan Prasarana

1. Ruang kelas
2. Sumber belajar:
Buku guru dan buku siswa pendidikan pancasila kelas V SD serta sumber referensi lain
3. Alat Pembelajaran: Laptop, Proyektor, Internet
4. Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Norma, Komik Edukatif, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. Target Peserta Didik

Siswa reguler dengan jumlah 30 orang.

F. Model Pembelajaran

1. Model pembelajaran	: Contextual Teaching and Learning (CTL)
2. Metode pembelajaran	: Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, penugasan.
3. Pendekatan	: Culturally Responsive Teaching (CRT)

G. Capaian Pembelajaran

Peserta didik menyajikan hasil identifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara; mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari; melaksanakan praktik musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah.

H. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menganalisis penerapan macam-macam norma dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk membentuk sikap bertanggung jawab, disiplin, serta peduli terhadap sesama.

I. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami bahwa norma merupakan pedoman penting dalam kehidupan bermasyarakat yang harus dihargai dan dipatuhi agar tercipta kehidupan yang tertib, rukun, dan saling menghormati di lingkungan sekitar.

J. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang kamu lakukan saat bertemu dengan orang yang lebih tua?
2. Menurutmu, mengapa kita harus mematuhi aturan di rumah dan sekolah?
3. Apa yang terjadi jika tidak ada aturan dan semua orang berbuat sesuka hati?

K. Kegiatan Pembelajaran			
Tahap an	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru mengajak siswa berdoa'a sebelum belajar 3. Guru menanyakan kabar, melakukan pemeriksaan kehadiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. 4. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” 5. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik terkait norma 6. Apa yang kamu lakukan saat bertemu dengan orang yang lebih tua? 7. Guru memberikan pertanyaan pemantik • Menurutmu, mengapa	1. Peserta didik menjawab salam dari guru 2. Peserta didik membaca do'a belajar bersama-sama 3. Peserta didik menjawab kabar mereka dan menyiapkan diri untuk memulai pembelajaran 4. Peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional “Dari Sabang sampai Merauke” 5. Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan guru 6. Peserta didik mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 menit

	kita harus mematuhi aturan di rumah dan sekolah? • Apa yang terjadi jika tidak ada aturan dan semua orang berbuat sesuka hati? 8. Guru menyampaikan materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.		
Inti	Sintak 1: Constructing (Membangun Pemahaman) 9. Guru membagi lkpd kepada peserta didik 10. Kemudian guru menampilkan video pembelajaran Link video: https://youtu.be/ON7bmL3Igs0?si=zz1vXI7PGQn-0PE3 11. Guru meminta peserta didik memperhatikan video pembelajaran serta menjawab lkpd yang diberikan guru Sintak 2: Inquiring	9. Peserta didik 10. menerima lkpd yang dibagikan guru 11. Peserta didik memperhatikan video pembelajaran 12. Peserta didik menjawab lkpd yang di berikan guru Sintak 2: Inquiring (Menemukan) 13. Peserta didik mempresentasikan lkpd yang dikerjakan 14. Peserta didik bergantian menjelaskan apa yang mereka lihat dan pahami dari video	40 menit

	(Menemukan) 12. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan lkpd yang mereka kerjakan 13. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan apa yang mereka pahami dari melihat video pembelajaran Sintak 3: Questioning (Bertanya) 14. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi dari video pembelajaran yang belum dipahami Sintak 4: Learning Community (Masyarakat Belajar) 15. Guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok Sintak 5: Modeling (Pemodelan) 16. Guru membagikan komik	pembelajaran Sintak 3: Questioning (Bertanya) 15. Peserta didik bertanya mengenai materi dari video pembelajaran yang belum dipahami Sintak 4: Learning Community (Masyarakat Belajar) 16. Peserta didik menyusun kelompok yang telah dibagikan guru Sintak 5: Modeling (Pemodelan) 17. Peserta didik membaca komik edukatif dan berdiskusi untuk menjawab lembar soal yang diberikan 18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka Sintak 6: Reflection	
--	--	--	--

	edukatif untuk dibaca perkelompok dan menjawab lembar soal 17. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka Sintak 6: Reflection (Refleksi) 18. Guru meminta peserta didik untuk merangkum kembali apa yang telah dipelajari dengan mengaitkannya dengan kejadian yang pernah peserta didik alami 19. Guru memberikan ice breaking “Tepuk Good Job” kepada seluruh peserta didik yang telah presentasi Sintak 7: Authentic Assessment (Penilaian Autentik) 20. Guru menilai pemahaman peserta didik melalui keaktifan diskusi dan lembar kerja yang	(Refleksi) 19. Peserta didik menjelaskan dan mengatakan situasi yang pernah dialami 20. Peserta didik melakukan ice breaking “Tepuk Good Job” bersama-sama Sintak 7: Authentic Assessment (Penilaian Autentik) 21. Peserta didik menjawab lembar kerja yang diberikan guru	
--	---	---	--

	diberikan		
Penutup	22. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 23. Guru memberikan penguatan materi yang telah disampaikan 24. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan datang 25. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.	21. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 22. Peserta didik mendengarkan guru ketika memberikan penguatan materi 23. Peserta didik mendengarkan guru 24. Peserta didik berdoa dan menjawab salam	10 menit

L. REFLEKSI

Refleksi Untuk Guru:

1. Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
3. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi Untuk Peserta Didik:

1. Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?
2. Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?
3. Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?

M. ASESMEN

Asesmen/Penilaian
▪ Asesmen Formatif ▪ Rubrik Penilaian 1. Bentuk Penilaian a. Penilaian sikap : Observasi selama proses pembelajaran b. Penilaian pengetahuan: Tes tulis c. Penilaian keterampilan: Observasi keterampilan 2. Instrument Penilaian a. Penilaian sikap : Rubrik penilaian sikap (terlampir) b. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis berupa soal tes c. Penilaian keterampilan: Lembar observasi
Kegiatan Pengayaan dan Remedial
Pengayaan: • Peserta didik dengan nilai rata-rata dan diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remedial • Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

N. GLOSARIUM

- Norma: Aturan atau pedoman yang berlaku dalam masyarakat yang mengatur perilaku seseorang agar hidup tertib dan rukun
- Sanksi: Hukuman atau akibat yang diberikan kepada orang yang melanggar aturan atau norma
- Norma Kesusilaan: Aturan yang berasal dari hati nurani manusia, seperti tidak mencuri dan menyakiti orang lain.

O. DAFTAR PUSTAKA

Indra Adi Darma, ddk 2023. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila SD Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.

Indra Adi Darma, ddk 2023. *Pancasila SD Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.



Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS UMUM		
Nama Penyusun	:	Arkamaini
Nama Sekolah	:	MIS Lamgugob Banda Aceh
Tahun Penyusunan	:	2026
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar
Kelas/Fase	:	V/B
Alokasi Waktu	:	2 JP (2X35 Menit)
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Bab/Topik	:	Bab 2 / Norma dalam Kehidupanku
B. KOMPETENSI AWAL		
Peserta didik mengetahui aturan yang berlaku di lingkungan sekitar misalnya aturan masuk kelas tepat waktu, aturan berpakaian rapi, dan aturan menjaga kebersihan.		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
1. Bernalar kritis 2. Berkebhinekaan global 3. Mandiri		
D. SARANA DAN PRASARANA		
1. Ruang kelas 2. Papan tulis 3. Spidol		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
Siswa reguler dengan jumlah 34 orang.		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
1. Model pembelajaran : Direct Intruction		

2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, penugasan 3. Pendekatan : Saintifik
G. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik menyajikan hasil identifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara; mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari; melaksanakan praktik musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah.
H. TUJUAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu menganalisis penerapan macam-macam norma dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk membentuk sikap bertanggung jawab, disiplin, serta peduli terhadap sesama.
I. PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik memahami bahwa norma merupakan pedoman penting dalam kehidupan bermasyarakat yang harus dihargai dan dipatuhi agar tercipta kehidupan yang tertib, rukun, dan saling menghormati di lingkungan sekitar.
J. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apa yang kamu lakukan saat bertemu dengan orang yang lebih tua? 2. Menurutmu, mengapa kita harus mematuhi aturan di rumah dan sekolah? 3. Apa yang terjadi jika tidak ada aturan dan semua orang berbuat sesuka hati?

K. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Tahapan	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Guru mengajak siswa berdoa'a sebelum belajar 3. Guru menanyakan kabar, melakukan pemeriksaan kehadiran dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. 4. Guru menyampaikan apersepsi 5. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari.	15 menit
Inti	Sintak 1: Orientasi / Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa 6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 7. Memberi motivasi dan menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari. Sintak 2: Mendemonstrasikan atau Menyajikan Materi (Presentasi) 8. Guru membagikan bahan bacaan kepada peserta didik. 9. Guru menjelaskan pengertian norma, jenis norma, sanksi yang diterima dan contoh norma Sintak 3: Latihan Terbimbing 10. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik. 11. Guru membimbing peserta didik LKPD. Sintak 4: Mengecek Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik	40 menit

	12. Guru bersama peserta didik membahas jawaban. 13. Guru memberikan koreksi dan penguatan terhadap jawaban peserta didik. Sintak 4: Latihan Mandiri 14. Guru membagikan soal evaluasi kepada peserta didik. 15. Guru meminta peserta didik mengerjakan tugas secara mandiri.	
Penutup	16. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 17. Guru memberikan penguatan materi yang telah disampaikan 18. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan datang 19. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa dan salam.	10 enit

L. REFLEKSI

Refleksi Untuk Guru:

4. Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
5. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
6. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi Untuk Peserta Didik:

4. Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?
5. Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?
6. Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?

M. ASESMEN

Asesmen/Penilaian
▪ Asesmen Formatif ▪ Rubrik Penilaian 3. Bentuk Penilaian a. Penilaian sikap : Observasi selama proses pembelajaran b. Penilaian pengetahuan: Tes tulis c. Penilaian keterampilan: Observasi keterampilan 4. Instrument Penilaian a. Penilaian sikap : Rubrik penilaian sikap (terlampir) b. Penilaian Pengetahuan: Tes tertulis berupa soal tes c. Penilaian keterampilan: Lembar observasi
Kegiatan Pengayaan dan Remedial
Pengayaan: • Peserta didik dengan nilai rata-rata dan diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. Remedial • Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.
N. GLOSARIUM
• Norma: Aturan atau pedoman yang berlaku dalam masyarakat yang mengatur perilaku seseorang agar hidup tertib dan rukun • Sanksi: Hukuman atau akibat yang diberikan kepada orang yang melanggar aturan atau norma • Norma Kesusilaan: Aturan yang berasal dari hati nurani manusia, seperti tidak mencuri dan menyakiti orang lain.

O. DAFTAR PUSTAKA

- Indra Adi Darma, ddk 2023. *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila SD Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.
- Indra Adi Darma, ddk 2023. *Pancasila SD Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.



Lampiran 1: Rubrik Penilaian

Pedoman Penilaian Sikap

Kelas :
 Hari/Tanggal Penilaian : Ke
 Materi Pembelajaran :

Indikator mandiri dalam mengerjakan LKPD/Evaluasi mandiri dalam mengerjakan LKPD / Evaluasi

Skor	Keterangan
1.	Tidak mengerjakan tugas
2.	Mengerjakan LKPD/Evaluasi dengan bimbingan guru
3.	Mengerjakan LKPD/Evaluasi dengan mandiri tetapi sesekali bertanya kepada guru
4.	Mengerjakan LKPD/Evaluasi dengan mandiri dan benar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

Rubrik Penilaian Sikap

Skor	Keterangan
1.	Tidak berperan aktif dalam diskusi kelompok
2.	Cukup berperan aktif dalam kelompok tetapi masih dibimbing guru
3.	Berperan aktif dalam diskusi kelompok
4.	Berperan sangat aktif dalam diskusi kelompok

Intrumen Penilaian Kognitif (Asesmen Formatif)

Pedoman Penilaian Kognitif

No	Nama Peserta Didik	Perolehan Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Intrumen Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian		Nilai
		Penampilan Bahan Presentasi	Penyampaian Hasil Presentasi	
1.				
2.				
3.				
4.				

Rubrik Penilaian Keterampilan

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pedampingan (1)
Penampilan Bahan Presentasi	Rapi, bersih, menarik dan kreatif	Menarik dan kreatif namun kurang rapi dan bersih	Cukup menarik namun kurang kreatif dan kurang rapi	Tidak menarik maupun kreatif
Penyampaian Hasil Presentasi	Materi dikuasai dengan baik penyampaian runtut dan santun, menyampaikan dengan percaya diri, memiliki ekspresi dan daya tarik yang tinggi	Materi dikuasai dengan baik, bahasa pun runtut dan santun, namun dalam penyampaian masih kurang percaya diri	Materi kurang dikuasai namun hasil presentasi disampaikan secara keseluruhan	Kurang percaya diri dan tidak menguasai materi presentasi

Rubrik Indikator Pemahaman Siswa

Indikator Pemahaman	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menafsirkan	Mampu menguraikan kembali arti norma dengan kata-kata sendiri secara jelas, tepat, dan lengkap.	Mampu menguraikan kembali arti norma dengan kata-kata sendiri, tetapi penjelasannya kurang lengkap	Mampu menguraikan kembali arti norma, tetapi masih meniru persis teks/buku (belum menggunakan kata-kata sendiri)	Belum mampu menguraikan kembali arti norma, meskipun sudah dibantu guru
Memberikan contoh	Mampu memberikan contoh nyata yang sangat tepat untuk 4 jenis norma.	Mampu memberikan contoh yang tepat untuk 3 jenis norma	Hanya mampu memberikan contoh yang tepat untuk 1 atau 2 jenis norma.	Belum mampu memberikan contoh penerapan norma sama sekali
Mengklasifikasi	Mampu mengelompokkan seluruh contoh perilaku ke dalam 4 jenis norma secara cepat dan tepat.	Mampu mengelompokkan sebagian besar perilaku ke dalam jenis norma dengan benar	Mampu mengelompokkan beberapa perilaku, tetapi masih sering tertukar antara norma kesopanan	Salah dalam mengelompokkan sebagian besar perilaku ke dalam jenis normanya

			dan kesusilaan	
Menyimpulkan	Mampu menarik kesimpulan yang sangat logis dan tepat tentang sanksi atau dampak jika suatu norma dilanggar.	Mampu menarik kesimpulan tentang sanksi pelanggaran norma dengan alasan yang cukup logis	Mampu menyebutkan sanksi pelanggaran norma, tetapi alasannya belum logis	Belum mampu menyimpulkan akibat atau sanksi dari pelanggaran norma
Menjelaskan	Mampu menjelaskan secara mendalam hubungan sebab-akibat antara ketaatan norma dengan kedamaian hidup bersama	Mampu menjelaskan fungsi norma dalam menciptakan kehidupan yang aman di masyarakat.	Mampu menjelaskan pentingnya norma, tetapi penjelasannya sangat singkat dan belum mencakup ketertiban bersama	Belum mampu menjelaskan alasan mengapa manusia harus menaati norma.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Pedoman Penilaian Pengetahuan

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Kelas/Semester : 5 Fase C / 1
 Topik : Macam- Macam Norma Dalam Kehidupanku

KISI-KISI DAN BUTIR SOAL EVALUASI

Indikator Soal	Soal	Kunci Jawaban
Menafsirkan pengertian norma	Perhatikanlah gambar berikut!  Gambar di atas menunjukkan contoh penerapan norma. Norma tersebut bersumber dari..... A. Kitab suci B. Hati nurani C. UUD 1945 D. Kebiasaan masyarakat	A
	Perhatikanlah gambar berikut ini !  Tindakan pada gambar di atas termasuk perilaku yang tidak pantas ditiru, karena memenuhi keinginan dengan cara yang... A. Tidak masuk akal	D

	B. Kurang hati-hati C. Sesuai aturan D. Tidak sesuai aturan	
	Perhatikan gambar berikut ini !  Gambar di atas menunjukkan contoh telah melanggar norma... A. Kesusilaan B. Kesopanan C. Hukum D. Agama	C
	Perhatikan gambar berikut ini !  Dampak dari perilaku yang di tunjukkan oleh gambar di atas yaitu... A. Kesejahteraan semakin meningkat B. Kehidupan menjadi harmonis C. Memunculkan pertikaian D. Dicemooh oleh masyarakat setempat	B

	Perhatikan gambar berikut ini!  Pernyataan berikut yang sesuai dengan gambar di atas yaitu... A. Melaksanakan norma hukum B. Melanggar norma hukum C. Melaksanakan norma kesopanan D. Melanggar norma kesopanan	B
Menjelaskan tujuan adanya norma	Norma adalah aturan yang di buat untuk ... A. Membatasi kebebasan seseorang B. Menjaga ketertiban dalam masyarakat C. Memberi hukuman kepada semua orang D. Menunjukkan kekuasaan seseorang	B
	Tujuan adanya norma adalah A. Membuat kehidupan menjadi tertib B. Membuat orang bertengkar C. Membatasi bermain D. Membuat orang takut	A

	Mengapa kita harus menghormati guru dan orang tua? A. Agar dimarahi B. Karena merupakan bentuk mematuhi norma kesopanan C. Agar bisa bermain D. Karena dipaksa	B
	Manfaat mematuhi norma dalam kehidupan sehari-hari adalah ... A. Hidup menjadi kacau B. Mendapat banyak musuh C. Hidup menjadi tertib dan damai D. Bebas melakukan apa saja	C
Menentukan contoh perilaku yang sesuai norma	Contoh penerapan norma di sekolah adalah ... A. Datang terlambat ke kelas B. Mengobrol saat guru menjelaskan C. Menghormati guru dan teman D. Bermain saat jam pelajaran	C
	Contoh penerapan norma di sekolah adalah ... A. Datang terlambat ke kelas B. Mengobrol saat guru menjelaskan C. Menghormati guru dan teman D. Bermain saat jam pelajaran	C
	Perhatikan gambar berikut ini!	A

	 Gambar di atas merupakan contoh norma di rumah adalah... A. Menghormati orang tua B. Menyontek saat ujian C. Membuang sampah sembarangan D. Berlari di kelas	
Mengklasifikasikan norma	Kaidah hidup, aturan, perintah, dan/atau larangan yang berlaku dalam masyarakat disebut... A. Adat istiadat B. Hukum negara C. Norma-norma D. Kebiasaan	C
	Kita sebagai warga negara yang baik, harus selalu menaati norma hukum. Norma tersebut bersumber dari... A. Kitab suci B. Hati nurani C. Kebiasaan masyarakat D. Peraturan perundang-undangan	D

Menyimpulkan penerapan norma dan akibat melanggar norma	Norma adalah aturan yang di buat untuk ... A. Membatasi kebebasan seseorang B. Menjaga ketertiban dalam masyarakat C. Memberi hukuman kepada semua orang D. Menunjukkan kekuasaan seseorang	B
	Tujuan adanya norma adalah A. Membuat kehidupan menjadi tertib B. Membuat orang bertengkar C. Membatasi bermain D. Membuat orang takut	A
	Manfaat mematuhi norma dalam kehidupan sehari-hari adalah ... A. Hidup menjadi kacau B. Mendapat banyak musuh C. Hidup menjadi tertib dan damai D. Bebas melakukan apa saja	C
	Jika siswa melanggar norma di sekolah, akibat yang mungkin terjadi adalah ... A. Mendapat penghargaan B. Mendapat hukuman atau teguran C. Menjadi ketua kelas D. Dipuji guru	B

Lampiran 2: Materi Norma Dalam Kehidupan

A. Pengertian Norma

Norma adalah aturan atau ketentuan yang mengatur kehidupan masyarakat. Norma digunakan sebagai panduan, tatanan, dan pengendalian tingkah laku. Tujuan utamanya untuk melindungi kepentingan dan menghindari perselisihan akibat perbedaan yang ada di masyarakat.

B. Fungsi Norma

- Menciptakan kehidupan masyarakat yang aman, tentram, dan tertib
- Memberikan petunjuk atau pedoman bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan di masyarakat.
- Membantu mencapai tujuan bersama dalam bermasyarakat.
- Mencegah terjadinya benturan kepentingan masyarakat.
- Memberikan batasan individu dalam menyesuaikan dan beradaptasi dengan norma-norma yang berlaku yang ada dalam masyarakat serta menyerap nilai-nilai yang diharapkan.

C. Macam- Macam Norma

1. Norma Agama

- Norma agama adalah aturan yang menjadi pedoman bagi para pemeluk agama tertentu yang tersumber dari penafsiran atas kitab suci agama tersebut.
- Norma agama sebagai bentuk petunjuk dari Tuhan Yang Maha Esa kepada umat-nya.
- Petunjuk ini merupakan pedoman untuk menjalankan perintahnya dan menjauhi larangannya. Norma agama untuk setiap agama dapat berbeda karena diambil dari nilai-nilai yang terkandung di dalam kitab suci agama masing-masing.
- Norma agama bertujuan untuk menyempurnakan manusia untuk menjadi lebih baik dan menjauhi hal-hal yang buruk. Norma agama berbeda dengan norma-norma yang lainnya, karena norma agama lebih menitik beratkan pada batin manusia. Jika umat beragama menaati

norma masing-masing ia akan memiliki perilaku yang baik, dengan begitu ia dapat menjalani kehidupan dengan tenang.

Contoh Norma Agama:

- Seorang muslim berperilaku sesuai Al-Qur'an
- Umat Hindu berpedoman pada kitab Weda
- Kitab Injil digunakan sebagai pemulis bagi umat Kristen
- Larangan memakan daging babi bagi umat Islam
- Larangan menyalakan api saat Nyepi bagi umat Hindu

2. Norma Kesopanan

- Norma kesopanan berkaitan dengan etika atau sikap sopan santun
- Norma kesopanan merupakan norma yang bersifat relatif artinya antara sekelompok masyarakat satu dengan lainnya belum tentu mempunyai aturan yang sama.
- Norma kesopanan disebut juga norma adat, dan berbeda-beda di setiap daerah.
- Setiap tempat wilayah sosial dan waktu memiliki norma kesopanan yang berbeda-beda dengan pemaknaan yang berbeda pula.
- Norma kesopanan wajib diterapkan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari dengan begitu tujuan yang diharapkan dapat dicapai. Tujuan tersebut ialah tercipta keteraturan di dalam kehidupan masyarakat.

Contoh Norma Kesopanan:

- Berkata dengan sopan
- Tidak meludah di sembarang tempat
- Menghormati orang yang lebih tua
- Makan dengan tangan kanan
- Ketika berjalan melewati orang lain mengucapkan kata permisi

3. Norma Kesusilaan

- Norma kesusilaan adalah norma yang bersumber dari hati nurani manusia.

- Aturan-aturan tentang tingkah laku yang bersumber dari hati nurani manusia. Peraturan-peraturan hidup ini berupa bisikan kalbu atau suara batin yang diakui dan insafi oleh setiap orang sebagai pedoman dalam sikap perbuatannya.
- Norma kesusilaan dapat membuat kita dapat membedakan antara yang baik dengan yang buruk.

Contoh Norma Kesusilaan:

- Berperilaku jujur
- Tidak mencontek
- Meminta izin saat meminjam barang orang lain
- Tidak menghina orang lain
- Saling menolong dengan teman

4. Norma Hukum

- Norma hukum adalah aturan yang dibuat oleh lembaga resmi negara untuk menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat.
- Norma hukum merupakan jenis norma yang bersifat mengikat bagi setiap penduduk di wilayah negara atau daerah yang menganut norma hukum tertentu.
- Mengikat yang dimaksud dalam hal ini adalah harus ditaati dan pelanggaran norma hukum akan dikenai sanksi.
- Sanksi untuk setiap pelanggaran juga ditetapkan dalam draf atau rancangan hukum yang berlaku norma hukum dapat berisi perintah maupun larangan.

Contoh Norma Hukum:

- Setiap warga negara berhak membayar pajak
- Memiliki KTP
- Memakai helm saat berkendara
- Menaati peraturan lalu lintas

Lampiran 3: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



SOAL ESAI

Jawablah soal berdasarkan materi yang ada di dalam video pembelajaran!

1. Apa yang dimaksud dengan norma?

2. Norma terbagi menjadi 2 yaitu norma?

3. Sebutkan minimal 3 contoh pentingnya nilai norma dimasyarakat !

4. Tuliskan 4 jenis-jenis norma!

5. Apa sanksi yang di terima jika melanggar norma hukum?



MENGENAL NORMA DALAM KEHIDUPANKU

Kerja Kelompok Kelas V

Nama Anggota Kelompok:

Instruksi Tugas

Bacalah komik edukatif yang di berikan gurumu. Diskusikan bersama teman kelompokmu tentang norma dalam kehidupan sehari-hari, lalu tuliskan jawaban pada tempat yang disediakan.



DISKUSI KELOMPOK

Sebutkan tiga norma yang ditetapkan Dika dalam cerita komik tersebut!

Mengapa Dika menegur Rafi ketika ia berbicara saat guru sedang menjelaskan pelajaran?

Apa yang dilakukan Dika ketika melihat sampah berserakan?

Apa manfaat menaati norma dalam kehidupan sehari-hari?

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Kontrol



PENTINGNYA MEMATUHI NORMA



PETUNJUK :

Bacalah cerita di bawah ini dengan saksama, lalu jawablah pertanyaan yang tersedia dengan tepat!



Di sebuah desa kecil, ada seorang anak bernama Dika. Setiap pagi, Dika selalu berpamitan kepada orang tuanya sebelum berangkat sekolah. Di sekolah, ia selalu datang tepat waktu, mengenakan seragam rapi, dan mengikuti upacara dengan khidmat. Saat belajar di kelas, Dika memperhatikan guru dengan baik dan tidak bermain saat pelajaran berlangsung.

Suatu hari, teman sebangkunya, Rafi, berbicara dengan suara keras saat guru sedang menjelaskan pelajaran. Dika menegur Rafi dengan lembut dan mengingatkannya untuk mendengarkan guru. Setelah pelajaran selesai, mereka bermain bersama di halaman sekolah. Namun, Dika melihat ada sampah berserakan. Tanpa disuruh, ia memungut sampah itu dan membuangnya ke tempat sampah.

Perilaku Dika membuat guru dan teman-temannya bangga. Ia selalu mematuhi aturan di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar. Ia juga selalu menghormati orang tua, guru, dan teman-temannya.

- 1 Sebutkan tiga norma yang diterapkan Dika dalam cerita di atas!
- 2 Mengapa Dika menegur Rafi ketika ia berbicara saat guru sedang menjelaskan pelajaran?
- 3 Apa yang dilakukan Dika ketika melihat sampah berserakan?
- 4 Bagaimana sikap Dika terhadap orang tua dan gurunya?
- 5 Apa manfaat menaati norma dalam kehidupan sehari-hari?

MENGENAL NORMA DI SEKITAR KITA



PETUNJUK

Perhatikan setiap jenis norma, kemudian isilah pengertian, tujuan, sanksi, dan contohnya dengan benar!



NORMA AGAMA

Pengertian : _____
 Tujuan : _____
 Sanksi : _____
 Contoh : _____



**NORMA
KESOPANAN**

Pengertian : _____
 Tujuan : _____
 Sanksi : _____
 Contoh : _____



**NORMA
KESUSILAAN**

Pengertian : _____
 Tujuan : _____
 Sanksi : _____
 Contoh : _____



NORMA HUKUM

Pengertian : _____
 Tujuan : _____
 Sanksi : _____
 Contoh : _____

Lampiran 17: Dokumentasi



Gambar 1: Guru memberikan Soal Pretest



Gambar 2: Menayangkan Video Pembelajaran



Gambar 3: Mengerjakan LKPD



Gambar 4&5: Membimbing peserta didik dalam menggunakan media



Gambar 6&7: Peserta didik mengerjakan LKPD menggunakan Media Komik Edukatif



Gambar 8: Peserta didik mempresentasikan hasil kelompok



Gambar 9: Membagikan Soal Posttest



Gambar 10: Peserta Didik Mengerjakan Soal posttest