

Nomor Daftar: 023/S/PGSD/02/VIII/2023

**PENGARUH BUKU *KOMIK PANCASILA* BERBANTUAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Lita Musqiroh

NIM 1903021

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2023

Nomor Daftar: 023/S/PGSD/02/VIII/2023

PENGARUH BUKU *KOMIK PANCASILA* BERBANTUAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

Lita Musqiroh

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana
pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Lita Musqiroh 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

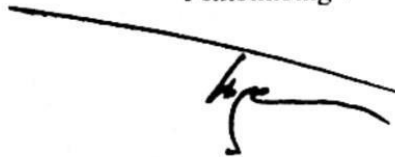
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LITA MUSQIROH

**PENGARUH BUKU KOMIK PANCASILA BERBANTUAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

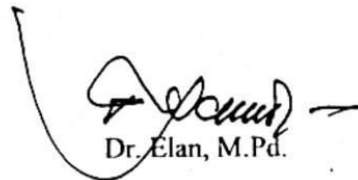
Pembimbing I



Drs. H. Nana Ganda, S.H., M.Pd.

NIP 195911091988031004

Pembimbing II



Dr. Elan, M.Pd.

NIP 197703072008011017

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya,



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lita Musqiroh

NIM : 1903021

Jurusan : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Buku *Komik Pancasila* Berbantuan Metode *Role Playing* Terhadap Pemahaman Nilai-nilai Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar” ini sepenuhnya karya sendiri, tidak ada bagian didalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Lita Musqiroh

NIM 1903021

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukamenak Indah pada bulan Februari-Maret 2023. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pre eksperimen dengan design *one group pretest-posttest design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Sampel penelitian yaitu 27 orang peserta didik kelas V. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes pilihan ganda dan dokumentasi untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan uji normalitas yang menggunakan uji Liliefors dengan teknik Shapiro Wilk, uji homogenitas dengan menggunakan Levene's statistic. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Paired samples T-Test*. Setelah dilakukan pengujian dapat diperoleh t_{hitung} sebesar 3,720. Sedangkan t_{tabel} 2,055. Dengan kata lain $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media buku *Komik Pancasila* berbantuan metode *Role Playing* terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila di kelas V SDN Sukamenak Indah.

Kata Kunci: Bermain Peran, Media Komik, Nilai Pancasila.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Pancasila Comic book media assisted by the Role Playing method on understanding Pancasila values. This research was conducted at SDN Sukamenak Indah in February-March 2023. The research method used in this study was a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. Sampling was carried out using nonprobability sampling technique. The research sample was 27 students in class V. The instruments used in this study were multiple choice test questions and documentation to observe the learning process activities. Data processing techniques used are validity and reliability tests. The data analysis technique used in this study was the normality test using the Liliefors test with the Shapiro Wilk technique, the homogeneity test using Levenes statistics. Then proceed with hypothesis testing using Paired samples T-Test. After testing, a tcount of 3.720 can be obtained. While ttable 2.055. In other words tcount > ttable. So it can be concluded that there is an influence of the use of the Pancasila Comic book media assisted by the Role Playing method on the understanding of Pancasila values in class V SDN Sukamenak Indah.

Keywords: *Role Playing, Comic Media, Pancasila Values.*

DAFTAR ISI

Halaman

PERNYATAAN

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMAKASIH

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABELv

DAFTAR GAMBAR..... vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang1

1.2 Identifikasi Masalah.....4

1.3 Rumusan Masalah5

1.4 Tujuan Penelitian5

1.5 Manfaat Penelitian5

1.6 Struktur Organisasi Skripsi6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pemahaman Nilai-nilai Pancasila8

2.2 Buku Komik Sebagai Media Pembelajaran19

2.3 Role Playing Sebagai Metode Pembelajaran33

2.4 Penelitian Terdahulu yang Relevan36

2.5 Kerangka Berpikir.....37

2.6 Hipotesis Penelitian38

iii

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	39
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	40
3.3 Populasi dan Sampel	40
3.4 Definisi Operasional	41
3.5 Jadwal Penelitian	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7 Instrumen Penelitian	43
3.8 Teknik Pengolahan Data	46
3.9 Prosedur Penelitian	46
3.10 Analisis Data Statistik.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	51
4.2 Pembahasan.....	71

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan	76
5.2 Implikasi	78
5.3 Rekomendasi.....	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	39
3.2 Variabel Penelitian.....	41
3.3 Jadwal Penelitian	42
3.4 Kisi-kisi Soal Instrumen Penelitian	44
3.5 Kriteria Indeks Gain Ternormalisasi.....	48
4.1 Data Hasil Uji Coba	53
4.2 Hasil Uji Validitas Butir Soal	53
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal	54
4.4 Nilai Cronbach's Alpha	55
4.5 Data <i>Pretest</i>	56
4.6 Hasil <i>Pretest</i>	56
4.7 Deskripsi Statistik Hasil <i>Pretest</i>	57
4.8 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	58
4.9 Data <i>Posttest</i>	59
4.10 Hasil <i>Posttest</i>	60
4.11 Deskripsi Statistik Hasil <i>Posttest</i>	61
4.12 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	61
4.13 Kriteria Indeks Gain Ternormalisasi.....	62
4.14 Hasil Uji N-Gain	63
4.15 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	64
4.16 Hasil Uji Homogenitas.....	65
4.17 Perhitungan untuk Memperoleh “t”	66
4.18 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i>	69
4.19 Hasil Uji Hipotesis	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pemikiran.....	37
4.1 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	58
4.2 Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	62
4.3. Rumus N-Gain	62

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Radamdhani, R., Masrui, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Adha, M. M., & Susanto, E. (2020). *Kekuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Membangun Kepribadian Masyarakat Indonesia*. 15(1), 121–138.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1941-1946.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmaroini, A.P. (2017). Menjaga Eksistensi Pancasila dan Penerapannya bagi Masyarakat di Era Globalisasi. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 50-64.
- Astaman, A., Kadir, S., & Masdul, M. R. (2018). Upaya mengatasi kejenuhan belajar (tinjauan pendidikan islam pada SDN 10 Banawa Kabupaten Donggala). *Jurnal Kolaboratif Sains*, 1(1).
- Badru Zaman dkk. (2010). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budiarti, M. R., Rintayani, P., & Daryanto, J. (2014). Peningkatan Pemahaman Konsep Sumber Energi Melalui Metode Pembelajaran Outdoor Study. *Didaktika Dwija Indria*, 2(9).
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fabrieka, N. (2021). *Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerpen Pilihan Galeri Indonesia Kaya Berjudul Pandemi*. Doctoral dissertation, Universitas Jambi.

- Gerlach, V. G, Ely (Arsyad, Azhar). (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayana, J. (2016). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Bekarakter*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Hermawan, I. K. D. (2015). *Kinerja Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Nonformal Berdasarkan Misi Pendidikan. Kinerja Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan nonformal Berdasarkan Misi Pendidikan*. 21(1).
- Huda, M. C. (2018). *Meneguhkan Pancasila Sebagai Ideologi Bernegara : Implemetasi Nilai-Nilai Keseimbangan dalam Upaya Pembangunan Hukum di Indonesia*. 1(1), 78–99.
- Indonesia, K. B.B. (2020). Jakarta: Republik Indonesia.
- Kadir, S., Tarbiyah, B., Islam, F. A., & Palu, U. M. (n.d.). *Upaya mengatasi kejenuhan belajar*.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kartini, T. (2007). *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*.
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Martayadi, U., & Marzuki, M. (2019). Keefektifan metode role playing untuk penanaman nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 13–21. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.6897>
- Muttaqin, Z. (2019). *Pemahaman dan Implementasi Ideologi Pancasila di Kalangan Generasi Muda*. 7(2).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar*

Siswa SD. 3(2), 64–72.

Nurgiansyah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. CV. Mitra Cendekia Media.

Nurjanah, W., Pd, M., Rachman, B., & Pd, S. (2022). *Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Abstrak. 02, 15–19.*

Prasetyo, T., Dan, H., Hukum, S., Pancasila, B., Perkasa, M., Fadjar, M., ... Publishing, B. M. (2013). *No Title*. 213–222.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat, 3(1), 171-187.*

Pakpaham, A. F., Ardina, D.P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Pembukaan Undang-Undang Dasar. (1945).

Pembukaan Undang-Undang 1945 Alinea ke-1. (1945).

Pembukaan Undang-Undang 1945 Alinea ke-2. (1945).

Pembukaan Undang-Undang 1945 Alinea ke-4. (1945).

Punggeti, R. N., & Arifin, M. (2022). Penguatan Nilai Pancasila Melalui Komik Sejarah Pancasila Pada Kelas Tinggi di SDN Balaban Sumenep. *ELSE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(1), 243-256.*

Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). *Systematic Literature Review : Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. 3(1), 30–43.*

Safitri, A. O., Dewi, D. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2021). *Universitas muhammadiyah enrekang. 3, 88–94.*

Sitorus, G. S., Prawiyog, A. G., Sitorus, G. S., & Prawiyog, A. G. (n.d.). *Pengaruh Arti Nilai Nilai pancasila Di desa jomin barat. 2(2), 4918–4923.*

- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (cet,5). PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R and D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Suryabrata, Sumandi. (1997). *Pengembangan Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syarbaini, S. (2014). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi (Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa)*. 1(3), 52-55, Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Tap MPR No. 3*. (2000).
- Teguh Prasetyo & Arie Purnomosidi. (2014). *Membangun Hukum Berdasarkan Pancasila*. Nusa Media
- Waluyanto, H. D., Desain, D., & Visual, K. (n.d.). *KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL*. 45–55.
- Wowo, S. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wurianto, E. (2009). Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 7 (1), 45-55.