



## Penjabaran Nilai-Nilai Pancasila Melalui Media Ajar Berbasis Komik

<sup>1</sup>Melin, <sup>2</sup>Sitti Nur Wahida, <sup>3</sup>Natasha Rahmadani, <sup>4</sup>Dede Sopiandy, <sup>5</sup>Slamet Hariyadi, <sup>6</sup>Sri Hariati

<sup>123456</sup>Universitas Sembilanbelas November Kolaka

[natasharahmadani51@gmail.com](mailto:natasharahmadani51@gmail.com)

<b>Article Info</b>	<b>Abstract</b>
<b>Article History</b> Received: 7 <sup>th</sup> October 2025 Revised: 18 <sup>th</sup> October 2025 Published: 10 <sup>th</sup> November 2025  <b>Keywords:</b> Pancasila; comic-based teaching media	<i>Ant increase in student enthusiasm and participation during the learning process. The comics, designed with attractive visuals and contextual stories, were able to attract students' attention and make previously abstract material more concrete and easier to understand. The data presented shows that the overall increase in student scores indicates tThe purpose of this community service article is to convey the values of Pancasila using comic-based teaching media by involving students in the creation of comics, thereby increasing students' understanding and enthusiasm in the learning process. The method used in this community service is an educational-participatory approach that emphasizes active involvement between the community service team and students in the process of learning the values of Pancasila. The results of this community service activity, based on observations and evaluations, show a significhat the use of comics has a positive impact on learning outcomes, with an average increase in scores ranging from 10 to 15 points.</i>

<b>Informasi Artikel</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 7 Oktober 2025 Direvisi: 18 Oktober 2025 Dipublikasi: 10 November 2025  <b>Kata kunci</b> Pancasila; Nilai- nilai; Komik;	Tujuan dari artikel pengabdian ini yaitu untuk menyampaikan nilai- nilai Pancasila dengan menggunakan media ajar berbasis komik dengan ikut melibatkan siswa dalam pembuatan komik sehingga meningkatkan pemahaman serta keantusiasan siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu pendekatan edukatif- partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif antara tim pengabdian, dan siswa dalam proses pembelajaran nilai- nilai Pancasila. Hasil dari kegiatan pengabdian ini berdasarkan observasi dan evaluasi yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, komik yang dirancang dengan visual menarik dan cerita yang kontekstual mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan materi yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, dari data yang disajikan, peningkatan nilai siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, rata- rata kenaikan nilai berada dalam rentang 10 hingga 15 poin.

### PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia yang memiliki peran fundamental dalam membentuk arah kehidupan berbangsa dan bernegara. Lima sila yang terkandung di dalamnya bukan hanya menjadi pedoman normatif dalam penyelenggaraan pemerintahan, tetapi juga menjadi landasan moral dan etika dalam kehidupan sosial

masyarakat. Pancasila memuat nilai- nilai universal seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial yang relevan dalam berbagai konteks kehidupan, baik di masa lalu, kini, maupun masa depan (Naufal & Lucky, 2024). Oleh karena itu, penting bagi seluruh elemen bangsa, terutama generasi muda, untuk memahami, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai- nilai Pancasila dalam kehidupan sehari- hari. Dalam hal ini pendidik berperan penting dalam membentuk pemahaman nilai- nilai Pancasila pada generasi muda dengan melalui pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Namun, dalam realitasnya, upaya penanaman nilai- nilai Pancasila di kalangan generasi muda saat ini menghadapi berbagai tantangan yang kompleks. Di era globalisasi dan digitalisasi, generasi muda hidup dalam lingkungan yang sangat terbuka dan dinamis, di mana arus informasi dan pengaruh budaya asing masuk dengan sangat cepat melalui media sosial, internet, dan berbagai platform digital lainnya (A et al., 2025). Fenomena ini tidak jarang menyebabkan terjadinya pergeseran nilai, penurunan rasa nasionalisme, dan lemahnya penghayatan terhadap jati diri bangsa. Di sisi lain, metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang cenderung bersifat konvensional, abstrak, dan kurang kontekstual sering kali dianggap membosankan dan tidak relevan oleh peserta didik (Fajriati et al., 2025). Hal ini mengakibatkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang mampu menjembatani antara nilai- nilai Pancasila dengan gaya belajar serta minat generasi muda masa kini. Salah satu bentuk inovasi yang menjanjikan adalah pemanfaatan media ajar berbasis komik. Komik sebagai media visual naratif memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara menarik, ringkas, dan mudah dipahami (Rosalina et al., n.d.). Melalui kombinasi antara gambar, teks, dan alur cerita yang kontekstual, komik mampu membangkitkan imajinasi, meningkatkan daya tarik, dan mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, komik juga telah terbukti efektif sebagai media edukasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan karakter, karena mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan (A'raf & Retnoningsih, 2025).

Kegiatan pengabdian di SMA Negeri 1 Lalolae sebagai mitra dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Berdasarkan hasil penelitian Lembaga Survei Indonesia (LSI) 2018 menunjukkan, hanya sekitar 6,2% siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar tentang materi wawasan kebangsaan, sementara itu, hasil survey Litbang Kompas dan Pusat Studi Kebangsaan Indonesia (PSKI) 2022, diketahui 28,6% siswa memahami Pancasila di ruang kelas, sementara 21,7% siswa memahaminya dari media sosial. Sehingga dengan melalui pengembangan dan pemanfaatan media komik sebagai alat bantu pembelajaran, diharapkan nilai- nilai Pancasila dapat ditanamkan dengan cara yang lebih menyenangkan, relevan, dan berdampak bagi siswa. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan hasil belajar siswa (dibandingkan antara *pre-test* dan *post-test*), tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta evaluasi sikap dan penerapan nilai- nilai Pancasila dalam keseharian. Dalam jangka panjang, media komik ini diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan Pancasila, memperkuat internalisasi nilai-nilai kebangsaan, serta menjadikan pembelajaran Pancasila lebih menarik, relevan, dan berkesinambungan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menjadi inovasi guru dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya berkontribusi dalam penguatan pendidikan karakter, tetapi juga dalam mendukung transformasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Dengan melihat urgensi tersebut, tim pengabdian merancang serangkaian kegiatan yang mencakup pelatihan, pendampingan, serta evaluasi terhadap penggunaan media komik dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan ini menyasar siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Selanjutnya, proses pendampingan dilakukan untuk memastikan implementasi media komik dapat berjalan optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di masing-masing sekolah. Evaluasi dilakukan secara berkala guna menilai efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif antara tim pengabdian, dan siswa dalam proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan melibatkan beberapa tahapan penting, yaitu: identifikasi kebutuhan, perancangan media, implementasi, dan evaluasi. Adapun penjelasan tiap tahapan dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Mitra**

Tahap awal dilakukan dengan observasi dan diskusi bersama pihak sekolah mitra dalam hal ini siswa, guru dan kepala sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini melatarbelakangi perlunya media pembelajaran inovatif berbasis visual, salah satunya adalah komik edukatif.

### **2. Perancangan Media Ajar Berbasis Komik**

Tim pengabdian merancang dan mengembangkan media ajar berbasis komik yang mengangkat tema- tema nilai Pancasila. Proses ini melibatkan beberapa langkah:

- a. Pemilihan topik atau materi berdasarkan kompetensi dasar dalam kurikulum Pendidikan Pancasila dengan mencerminkan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, keadilan, persatuan, dan rasa saling menghormati. Dengan mengangkat cerita tentang kerja sama antar teman dalam menyelesaikan masalah atau menjaga keberagaman di lingkungan sekolah dapat mengajarkan nilai persatuan dan toleransi. Selain itu, tema yang mengangkat kejujuran, tanggung jawab, dan rasa cinta tanah air akan membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks yang mudah mereka kenali dan alami sehari-hari.
- b. Ilustrasi dan desain komik dengan gaya visual yang menarik, sesuai karakteristik usia siswa. Pemilihan tema dan karakter dalam komik harus disesuaikan dengan usia dan latar belakang siswa agar cerita lebih mudah dipahami dan relevan, karakter yang dibuat beragam dan mudah dikenali, serta menggambarkan perkembangan sifat yang positif agar pembaca dapat berempati dan termotivasi. Dari sisi desain visual, penggunaan warna cerah dan gaya gambar sederhana. Tata letak panel dibuat jelas dengan variasi ukuran untuk menonjolkan adegan penting, serta tipografi yang mudah dibaca dengan balon kata yang menarik dan sesuai ekspresi karakter.
- c. Review dan validasi konten oleh guru mitra merupakan langkah penting untuk memastikan materi komik sudah sesuai dengan kurikulum, nilai-nilai pendidikan, dan kebutuhan siswa.

### **3. Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran**

Implementasi dilakukan melalui kegiatan pembelajaran langsung di kelas yang difasilitasi oleh guru dan didampingi oleh tim pengabdian. Kegiatan ini meliputi:

- a. Pemberian materi nilai-nilai Pancasila melalui media komik.
- b. Diskusi kelompok dan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman siswa.
- c. Refleksi siswa terhadap nilai-nilai yang diperoleh dari cerita dalam komik.

### **4. Evaluasi dan Refleksi**

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai- nilai Pancasila. Metode evaluasi yang digunakan meliputi:

- a. Kuesioner kepada siswa untuk mengetahui respon terhadap media.

Kuesioner menggunakan Skala Likert (dengan pilihan: sangat setuju – setuju – netral – tidak setuju – sangat tidak setuju). Bentuk pertanyaan yaitu tertutup dan terbuka.

Tabel 1. Kuesioner Siswa

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	1. Saya merasa pembelajaran dengan komik lebih menarik dibandingkan metode biasa.					
	2. Saya bisa memahami nilai gotong royong setelah membaca komik.					
	3. Cerita dalam komik menggambarkan kehidupan saya sehari-hari.					
	4. Siapa tokoh dalam komik yang paling kamu ingat? Mengapa?					
	5. Apa nilai Pancasila yang kamu pelajari dari komik tersebut?					

- b. Wawancara terbuka dengan guru mengenai pengalaman dalam pembelajaran menggunakan komik.

Wawancara dilakukan untuk mengetahui sudut pandang pendidik mengenai dampak penggunaan komik dalam proses pembelajaran dan perubahan perilaku siswa. Adapun pertanyaan yang diberikan sebagai berikut:

1. Bagaimana reaksi siswa saat pertama kali diperkenalkan dengan komik ini?
  2. Apakah Anda melihat perubahan dalam keterlibatan siswa saat pembelajaran berlangsung?
  3. Menurut Anda, apakah siswa lebih mudah memahami nilai- nilai Pancasila melalui komik?
- c. Observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung, dengan mengamati keterlibatan, pemahaman nilai, perubahan sikap siswa.

Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat sejauh mana media komik dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme siswa terhadap nilai- nilai Pancasila. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Lalolae bertempat di Kec. Lalolae, Kab. Kolaka Timur, Provinsi Sulawesi Tenggara selama 6 minggu di bulan Agustus – September.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan disekolah mitra yang menjadi sasaran program. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, didapatkan beberapa temuan utama yang menggambarkan keberhasilan dalam implementasi media komik sebagai sarana pembelajaran Pendidikan Pancasila.

### 1. Peningkatan Antusiasme dan Partisipasi Siswa

Setelah penggunaan media komik dalam proses pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi aktif siswa di kelas. Komik yang disusun dengan gaya visual menarik dan cerita kontekstual membuat siswa lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami. Siswa juga lebih antusias dalam berdiskusi dan memberikan pendapat mereka terkait isi cerita dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.



### 2. Pemahaman Nilai Pancasila yang Lebih Mendalam

Guru dan fasilitator mencatat adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dasar Pancasila, seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi sumatif yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan nilai- nilai Pancasila dengan situasi nyata di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Komik sebagai media naratif membantu menjembatani teori dengan praktik kehidupan sehari-hari.



Tabel 2. Nilai Sumatif Siswa Pre dan Post

No	Nama	Nilai	
		Pre	Post
1	Aira Resky Aulia	70	85
2	Alfiansyah	80	95
3	Azizah Azzahra	80	95
4	Hastika	70	80
5	Isabella	70	85
6	Jeskayanti	80	95
7	M. Ardiansyah	75	80
8	Anggun Resky Syaputri	80	95
9	Nadin Candrawinata	70	80
10	Mawar	75	80
11	Nurfadila	70	80
12	Naufal Anjani	80	95
13	Sabrina Nurlatifa	85	100
14	Sakaria Yahya	80	90
15	Suci Ramadani	70	80
16	Muh. Hisyam Akbar	85	100
17	Moehammad Risky Gunawan	80	90
18	Moreno Lutfi. T	80	90
19	Muh. Alfaizat	85	95
20	Muh. Alif	85	100
21	Nur Asiza	80	90
22	Nurafni	80	95
23	Pajar Suhardin	70	80
24	Sutnaini Indah Pratiwi	80	90
25	Wajah Samudra	70	80

Tabel 3. Data Analisis Statistik Pre- Post

	Pretest	Posttest
<b>Jumlah</b>	1930	2225
<b>Rata- rata</b>	77.20	89.00
<b>Standar Deviasi</b>	<b>5.605</b>	<b>7.360</b>

### 3. Komik Sebagai Media Edukasi yang Kontekstual dan Adaptif

Media komik terbukti mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kontekstual dan dekat dengan keseharian siswa. Cerita-cerita dalam komik yang merefleksikan isu sosial, lingkungan, dan kehidupan remaja, memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai Pancasila secara tidak menggurui. Selain itu, bentuk visual dari komik juga adaptif terhadap berbagai platform digital, menjadikannya media yang relevan di era pembelajaran modern. Untuk keberlanjutan program ini, nantinya perlu diadakan workshop untuk guru- guru

terkait teknik membuat dan membaca komik edukatif agar dapat secara mandiri mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran.



Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada implementasi media komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan observasi dan evaluasi yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Komik yang dirancang dengan visual menarik dan cerita yang kontekstual mampu menarik perhatian siswa dan menjadikan materi yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya terlibat secara pasif, tetapi juga aktif dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan merefleksikan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita komik. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat terfasilitasi dengan baik melalui media naratif visual seperti komik.

Selain peningkatan partisipasi, data hasil evaluasi juga memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hasil sumatif menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dari pre-test ke post-test. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media komik dalam menjembatani konsep-konsep normatif dalam Pancasila dengan realitas kehidupan siswa sehari-hari. Nilai-nilai seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan yang ditampilkan melalui cerita menjadi lebih mudah dicerna karena disajikan dalam konteks yang dekat dengan kehidupan mereka. Misalnya, siswa seperti Aira Resky Aulia mengalami peningkatan nilai dari 70 menjadi 85, sedangkan Sabrina Nurlatifa meningkat dari 85 menjadi 100. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis cerita mampu menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa. Lebih jauh, komik terbukti menjadi media pembelajaran yang kontekstual dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Cerita-cerita yang mengangkat isu sosial dan kehidupan remaja menjadikan komik tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat reflektif yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan membangun kesadaran nilai. Komik juga mudah diintegrasikan ke dalam berbagai platform digital, sehingga fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Kombinasi antara teks dan gambar dalam komik menjadikan pesan-pesan pembelajaran lebih kuat dan mudah diingat. Selain itu, pendekatan visual sangat sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital yang lebih responsif terhadap informasi visual dibandingkan teks semata.

Dari data yang disajikan, peningkatan nilai siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Rata-rata kenaikan nilai berada dalam rentang 10 hingga 15 poin. Misalnya, siswa seperti Muh. Alif, Muh. Hisyam Akbar dan Sabrina Nurlatifa mencapai skor sempurna 100 setelah pembelajaran dengan media komik. Oleh karena itu, media komik sangat potensial untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah. Temuan ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), di mana siswa lebih mudah memahami materi ketika dikaitkan langsung dengan pengalaman dan realitas yang mereka hadapi. Komik sebagai media visual tidak hanya

menyajikan informasi, tetapi juga membangun keterlibatan emosional dan imajinatif siswa. Melalui karakter dan alur cerita, siswa dapat menyelami situasi yang menuntut pengambilan sikap berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Proses ini mendorong siswa untuk tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Dalam hal ini, komik memainkan peran sebagai jembatan antara pengetahuan dan pembentukan karakter.

Dari perspektif guru dan fasilitator, penggunaan media komik juga memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi yang selama ini dirasakan cukup berat atau normatif. Banyak guru menyampaikan bahwa siswa lebih cepat menangkap pesan pembelajaran ketika materi disampaikan melalui komik dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah atau membaca teks buku. Guru juga merasakan dinamika kelas yang lebih hidup dan interaktif, karena siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan dan menanggapi isi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif tidak hanya berdampak pada hasil belajar siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman mengajar bagi para pendidik. Di era digital dan media sosial seperti sekarang ini, siswa lebih terbiasa dengan konsumsi visual daripada teks panjang. Komik, dengan gaya naratif yang ringan namun sarat makna, mampu bersaing dengan konten digital lain yang selama ini mendominasi perhatian siswa. Dalam konteks ini, komik tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi strategi literasi visual yang mampu menanamkan nilai secara halus dan menyenangkan. Potensi ini perlu dimanfaatkan lebih luas dengan mengintegrasikan komik ke dalam kurikulum tematik atau proyek pembelajaran lintas mata pelajaran. Adanya peningkatan hasil belajar juga menegaskan bahwa media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan berdampak langsung pada efektivitas pembelajaran. Siswa yang merasa dekat secara emosional dan kognitif dengan media pembelajaran akan lebih mudah dalam menyerap dan menginternalisasi materi. Peningkatan nilai yang merata di hampir semua siswa menunjukkan bahwa media komik dapat menjangkau berbagai tingkat kemampuan belajar, sehingga relevan digunakan dalam kelas dengan heterogenitas tinggi.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini memberikan bukti nyata bahwa media komik merupakan inovasi pembelajaran yang tidak hanya kreatif dan menarik, tetapi juga efektif secara pedagogis. Komik mampu menjadi sarana yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang. Ke depan, media seperti ini dapat dijadikan bagian dari pengembangan sumber belajar berbasis budaya lokal maupun isu-isu aktual di masyarakat, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

## **KESIMPULAN**

Pengabdian ini bertujuan untuk menerapkan media berbasis komik di sekolah mitra yaitu SMA Negeri 1 Lalolae, sehingga dapat meningkatkan pemahaman sekaligus keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah mitra tersebut. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan media berbasis komik yang digunakan untuk menjabarkan nilai-nilai Pancasila. Komik yang disusun dengan visual menarik dan cerita yang kontekstual membuat siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Secara kuantitatif, hasil evaluasi sumatif menunjukkan peningkatan nilai seluruh siswa. Dari 25 siswa yang dievaluasi, seluruhnya mengalami kenaikan nilai, dengan rata-rata peningkatan sebesar 10 hingga 15 poin antara nilai pre-test dan post-test. Misalnya, siswa seperti Sabrina Nurlatifa, Muh. Hisyam Akbar, dan Muh. Alif mengalami peningkatan hingga mencapai nilai sempurna (100) pada post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan komik secara efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dasar Pancasila seperti gotong royong, toleransi, dan keadilan. Selain itu, komik juga terbukti sebagai media edukasi yang kontekstual,

adaptif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran era digital. Dengan demikian, media komik layak dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh. Adapun pengembangan lebih lanjut yang dapat dilakukan selanjutnya yaitu menggunakan komik untuk kampanye sosial, dengan memanfaatkan komik sebagai media penyuluhan atau kampanye sosial, seperti kesehatan, lingkungan, atau hak asasi manusia, dengan pendekatan yang mudah dipahami dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'raf, A. M., & Retnoningsih, S. (2025). Analisis Efektivitas dan Desain Komunikasi Visual pada Media Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Nilai Karakter. *ARDVIS : Artistik Riset Desain, Komunikasi Visual, Inovasi Dan Seni*, 1(2), 22–29. <https://ardvis.upnjatim.ac.id/index.php/ardvis/article/view/23>
- A, A. O., Putri, A. I., Matthew, K., & Universitas, H. (2025). *Krisis Identitas Pada Generasi Muda Karena Dampak Globalisasi Dan Media Sosial*. September, 1–17. <https://doi.org/10.11111/nusantara.xxxxxxx>
- Fajriati, N., Yuliawati, E., Muttaqin, A., & Sari Dewi, R. (2025). Analisis Tantangan Ontologis, Epistemologi, Dan Aksiologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2 SE-Artikel), 1648–1655. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2948>
- Ismanto, E., Rian, R. AL, Vitriani, Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2025). *Pengenalan dan Edukasi Kecerdasan Artifisial Generatif untuk Siswa*. 9(2).
- Naufal, D., & Lucky, A. (2024). *Analisis Kejahatan Siber Sniffing Pada Media Sosial Whatsapp ( Studi Kasus Kurir Paket Bodong )*. 8(2), 373–384.
- Nurhasanah, K., Puspita, M., & Nelwati, S. (2025). Inovasi Pendidikan: *AT-TARBIYAH Jurnal Penelitian DaN Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 732–741. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1386>
- Rosalina, A., Aka, K. A., & Handayani, A. D. (n.d.). *Media E-Comic Strip Pada Materi Teks Narasi Siswa*. 184–190.