



## **Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai- Nilai Pancasila pada Siswa SMA Negeri 1 Lalolae**

**Melin,<sup>1\*</sup> Sitti Nur Wahida,<sup>1</sup> Natasha Rahmadani,<sup>1</sup> Dede Sopiandy,<sup>1</sup> Jasrudin,<sup>1</sup> Zulfikar Putra<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

Email: melin.sman1lalolae@gmail.com, nw9007672@gmail.com, natasharahmadani51@gmail.com, d2sopiandy@gmail.com, jasrudinusn@gmail.com, zulfikarputra2016@usn.ac.id

\*Korespondensi

**Article History:** Received: 23-12-2025, Revised: 13-01-2026, Accepted: 17-01-2026, Published: 31-01-2026

### **Abstrak**

Pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila masih menjadi tantangan serius dalam dunia pendidikan Indonesia. Dalam praktik pembelajaran, nilai-nilai Pancasila sering kali disampaikan secara tekstual dan berorientasi hafalan, sehingga peserta didik belum sepenuhnya mampu menginternalisasi makna dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif, kontekstual, dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Project based learning* (PjBL) yang dipadukan dengan penggunaan media komik dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik SMA. Penelitian ini menggunakan metode weak experimental dengan desain One-Group Pre-test and Post test Design. Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas X2 SMA Negeri 1 Lalolae. Pengumpulan data dilakukan melalui tes uraian yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan perhitungan N-gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 77,20 pada pre-test menjadi 89,00 pada post-test. Distribusi kategori nilai mengalami pergeseran signifikan dari dominasi kategori rendah dan sedang menjadi dominan pada kategori tinggi. Nilai N-gain sebesar 0,56 menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan media komik memiliki efektivitas pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi model PjBL dengan media komik mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila secara signifikan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

### **Kata Kunci:**

media komik; nilai-nilai Pancasila; pendidikan Pancasila; project based learning

### Abstract

Students' understanding of Pancasila values remains a persistent challenge in Indonesian education. In learning practices, Pancasila values are often delivered textually and memorization-oriented, preventing students from fully internalizing their meaning and implementing them in their daily lives. This situation demands learning innovations that not only emphasize cognitive aspects but also engage students in an effective, contextual, and meaningful way. This study aims to analyze the effectiveness of the Project-Based Learning (PiBL) model combined with comics in improving high school students' understanding of Pancasila values. This study used a weak experimental method with a One Group Pre-test and Post-test design. The subjects were 25 10th-grade students of SMA Negeri 1 Lalolac. Data were collected through essay tests administered before and after the treatment. Data were analyzed using descriptive statistics and N-gain calculations to determine the level of improvement in students' understanding. The results of the study showed an increase in students' average scores from 77.20 in the pre-test to 89.00 in the post-test. The distribution of score categories shifted significantly from a predominance of low and medium scores to a predominance of high scores. The N gain value of 0.56 indicates that the implementation of project-based learning with comics was effective in the medium category. These findings indicate that integrating the PIBL model with comics significantly improved students' understanding of Pancasila values. Therefore, project-based learning with comics can be used as an alternative, innovative learning strategy in Pancasila and Citizenship Education. This model not only improves students' conceptual understanding but also encourages active involvement, creativity, and critical thinking skills in internalizing Pancasila values.

### Keywords:

comic media; Pancasila education; Pancasila values; project based learning



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

### Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, jati diri, serta kesadaran berbangsa dan bernegara pada peserta didik. Pancasila sebagai dasar negara, ideologi nasional, dan pandangan hidup bangsa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai landasan normatif dalam kehidupan bernegara, tetapi juga sebagai pedoman moral yang harus diinternalisasikan sejak dini melalui proses pendidikan formal (Magdalena, 2020). Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila masih berada pada tataran kognitif dasar dan belum sepenuhnya tercermin dalam sikap maupun perilaku sehari-hari.

Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila merupakan persoalan mendasar yang terus berulang dalam dunia pendidikan. Peserta didik cenderung memaknai Pancasila sebatas lima sila yang dihafalkan, tanpa memahami makna filosofis dan implementatif yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini berdampak pada lemahnya penghayatan nilai-nilai seperti toleransi, keadilan, persatuan, dan tanggung jawab sosial. Padahal, nilai-nilai tersebut sangat penting dalam membentuk warga negara yang demokratis dan berkarakter Pancasila (Dewon, et al., 2025; Kurnia, 2023).

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila adalah pendekatan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Pembelajaran konvensional umumnya berpusat

pada guru, bersifat satu arah, dan menekankan pada penyampaian materi secara verbal (Adila, 2020). Dalam praktiknya, peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi pasif, sehingga kesempatan untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata menjadi sangat terbatas. Akibatnya, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Manurung, 2022).

Perkembangan paradigma pendidikan abad ke-21 menuntut adanya pembaruan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi sekadar mentransfer pengetahuan, tetapi harus mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Effendi & Yoto, 2024). Dalam konteks ini, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan kontekstual agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *project based learning* (PjBL).

*Project based learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan proyek yang terstruktur. Melalui PjBL, peserta didik didorong untuk mengeksplorasi permasalahan nyata, merancang solusi, bekerja sama dalam kelompok, serta mempresentasikan hasil karyanya. Model ini dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan sosial peserta didik. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, PjBL memungkinkan peserta didik untuk memahami nilai-nilai Pancasila tidak hanya secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman langsung.

Agar penerapan PjBL berjalan optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu media yang dinilai efektif adalah media komik. Komik sebagai media visual memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Kombinasi antara gambar, teks, dan alur cerita dalam komik dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak, termasuk nilai-nilai Pancasila, secara lebih konkret dan kontekstual (Widodo & Kartikasari, 2023).

Penggunaan media komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan peluang bagi peserta didik untuk belajar melalui narasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Nilai-nilai Pancasila dapat dikemas dalam bentuk cerita yang menggambarkan situasi nyata, konflik sosial, serta penyelesaian masalah berdasarkan prinsip Pancasila. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai tersebut secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi dan merefleksikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *project based learning* dan penggunaan media visual dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik (Fatona, et al., 2025; Lesmana & Jaedun, 2015; Sari & Nugroho, 2024; Sugeha, et al., 2025; Suseno, et al., 2022; Damayanti, et al., 2023). Namun, kajian yang secara spesifik mengintegrasikan PjBL dengan media komik dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam menggabungkan model PjBL dengan media komik sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik SMA.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model *project based learning* berbantuan media komik dalam

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran Pendidikan Pancasila serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, aktif, dan bermakna.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*weak experimental*) (Jelena & Jelena, 2022; Thyer, 2012; Boettger, & Lam, 2013). Pemilihan desain ini didasarkan pada keterbatasan peneliti dalam mengontrol seluruh variabel penelitian serta kondisi subjek yang tidak memungkinkan untuk dibagi ke dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen secara terpisah. Meskipun demikian, desain eksperimen semu tetap dinilai relevan untuk mengukur pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti, khususnya dalam konteks pembelajaran di kelas.

Desain penelitian yang digunakan adalah One-Group Pre-test and Post-test Design. Dalam desain ini, satu kelompok subjek diberikan tes awal (pre-test) sebelum perlakuan dan tes akhir (post-test) setelah perlakuan. Perbedaan skor antara pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik setelah penerapan model *project based learning* berbantuan media komik. Desain penelitian ini dapat dijelaskan yaitu; O1 – X – O2, di mana O1 merupakan pre-test, X merupakan perlakuan, dan O2 merupakan post-test.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X2 SMA Negeri 1 Lalolae yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 10 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut antara lain kesiapan kelas untuk menerima perlakuan, kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, serta dukungan dari pihak sekolah.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah penerapan model *project based learning* berbantuan media komik, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Pemahaman nilai-nilai Pancasila dalam penelitian ini mencakup kemampuan peserta didik dalam menjelaskan makna nilai Pancasila, memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta menganalisis permasalahan sosial berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengembangan media komik yang memuat nilai-nilai Pancasila, serta penyusunan instrumen tes. Media komik dirancang dengan menampilkan cerita kontekstual yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan peserta didik, seperti sikap toleransi, gotong royong, keadilan, dan tanggung jawab sosial.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal terhadap nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *project based learning* berbantuan media komik. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan proyek berupa pembuatan atau analisis komik yang memuat nilai-nilai

Pancasila. Selama proses pembelajaran, peserta didik didorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil proyek mereka.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan post-test dengan instrumen yang sama seperti pre-test guna mengetahui perubahan tingkat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik. Tes ini bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, hasil proyek peserta didik juga dijadikan sebagai bahan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes uraian yang terdiri atas sepuluh butir soal. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan indikator pemahaman nilai-nilai Pancasila dan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum. Tes uraian dipilih karena mampu mengukur pemahaman konseptual, kemampuan analisis, serta kemampuan peserta didik dalam mengaitkan konsep dengan situasi nyata. Setiap butir soal memiliki skor maksimal sepuluh, sehingga skor maksimal keseluruhan adalah seratus.

Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, peneliti menghitung skor pre-test dan post-test masing-masing peserta didik. Kedua, peneliti menghitung nilai rata-rata, median, standar deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum untuk mengetahui gambaran umum pemahaman peserta didik. Ketiga, peneliti menghitung peningkatan pemahaman peserta didik menggunakan rumus N-gain ternormalisasi. Kriteria interpretasi N-gain digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Dengan prosedur dan teknik analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penerapan model *project based learning* berbantuan media komik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila.

## Hasil dan Pembahasan

### Data Penelitian

Data hasil penelitian diperoleh dari nilai pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *project based learning* berbantuan media komik. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum pemahaman peserta didik, serta perhitungan N-gain untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman setelah perlakuan diberikan.

#### 1. Nilai *pre- test*

Pre-test dilaksanakan sebelum peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis proyek dan bertujuan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai tingkat pemahaman awal peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila sebelum diberikan perlakuan pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik. Pre-test bertujuan untuk mengukur pemahaman awal peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Instrumen yang digunakan berupa tes uraian sebanyak sepuluh butir soal dengan skor maksimal 100. Hasil analisis data pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik sebesar 77,20 dengan median 80, standar deviasi 5,605, nilai minimum 70, dan nilai maksimum 85. Data ini menunjukkan bahwa secara umum peserta

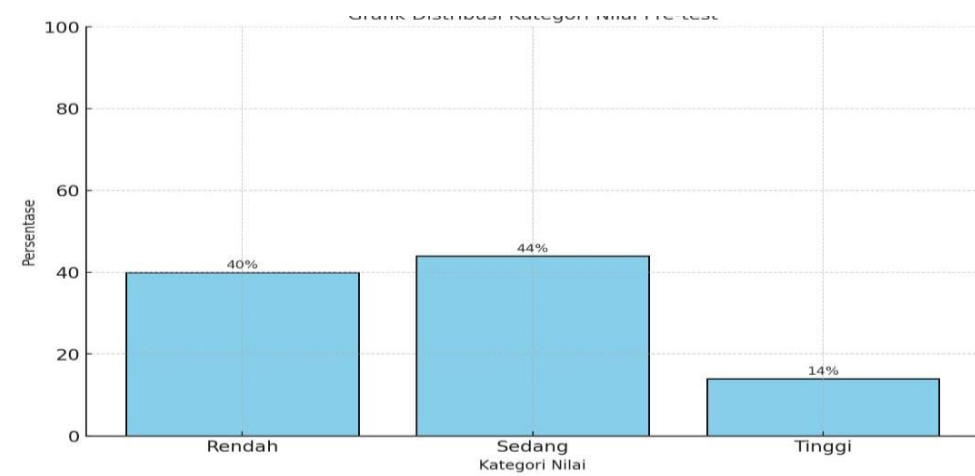
didik telah memiliki pengetahuan dasar mengenai nilai-nilai Pancasila, namun tingkat pemahamannya belum merata.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Pre-test

Mean	Median	Std dev	Min	Max
77.20	80.00	5.605	70	85

Sumber: Data penelitian, 2025

Distribusi kategori nilai pre-test menunjukkan bahwa 40% peserta didik berada pada kategori rendah, 44% berada pada kategori sedang, dan hanya 14% peserta didik yang berada pada kategori tinggi. Dominasi kategori rendah dan sedang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu memahami dan mengaitkan nilai-nilai Pancasila secara mendalam dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini menguatkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih bersifat konseptual dan belum aplikatif.



**Gambar 2.** Grafik Distribusi Kategori Nilai *Pre-test*

Sumber: Data penelitian, 2025

Setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik, peserta didik diberikan post-test untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

## 2. Nilai *Post-test*

Post-test dilaksanakan dengan instrumen yang sama seperti pre-test untuk menjaga konsistensi pengukuran. Hasil analisis post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 89,00 dengan median 90, standar deviasi 7,360, nilai minimum 80, dan nilai maksimum 100.

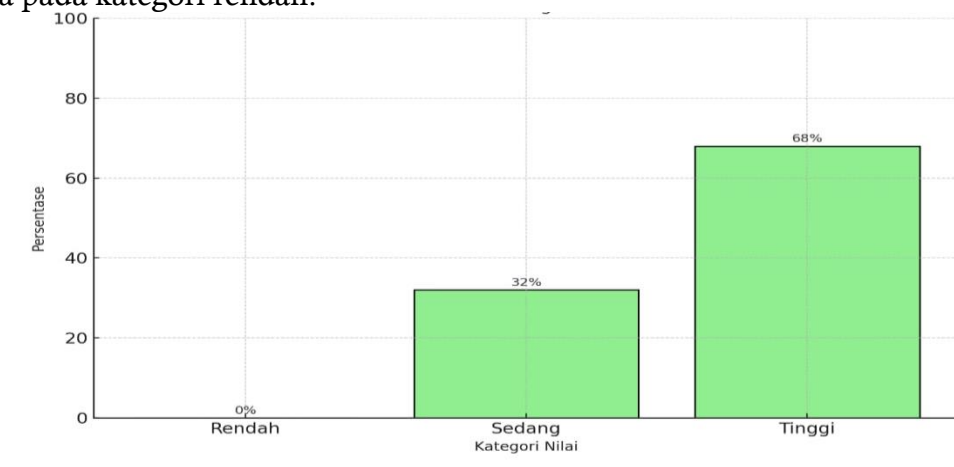
**Tabel 2.** Hasil Perhitungan *Posttest*

Mean	Median	Std dev	Min	Max
89.00	90.00	7.360	80	100

Sumber: Data penelitian, 2025

Distribusi kategori nilai post-test mengalami perubahan yang cukup drastis dibandingkan dengan pre-test. Tidak terdapat lagi peserta didik yang berada pada kategori rendah. Sebanyak 32% peserta didik berada pada kategori sedang, dan 68%

peserta didik berada pada kategori tinggi. Pergeseran distribusi ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih merata, termasuk bagi peserta didik yang sebelumnya berada pada kategori rendah.



**Gambar 3.** Grafik Distribusi Kategori Nilai Post- test  
Sumber: Data penelitian, 2025

Peningkatan pemahaman peserta didik juga dianalisis menggunakan perhitungan N-gain ternormalisasi.

### 3. N- Gain

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-gain sebesar 0,56. Menurut kriteria interpretasi N-gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project based learning* berbantuan media komik memiliki efektivitas yang cukup baik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Nilai N- gain dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3.** N- Gain rata-rata *pre-test* dan *post-test*

Tes	Pretest	Posttest
Jumlah	1930	2225
Rata-rata	77.20	89.00
N- Gain	0.56	

Sumber: Data penelitian, 2025

Catatan:

$g > 0,7$  = Tinggi

$0,3 \leq g \leq 0,7$  = Sedang

$g < 0,3$  = Rendah (Syahfitri, 2008)

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis proyek. Peningkatan nilai rata-rata, perubahan distribusi kategori nilai, serta nilai N-gain yang berada pada kategori sedang menjadi indikator bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Wahyuni & Lestari, 2024). Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak



hanya mengalami peningkatan dari aspek kognitif, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih aplikatif terhadap nilai-nilai Pancasila, sebagaimana tercermin dalam kemampuan mereka menjelaskan, menganalisis, dan memberikan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project based learning* (PjBL) berbantuan media komik memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai nilai-nilai Pancasila. Peningkatan tersebut terlihat secara jelas dari perbandingan hasil pre-test dan post-test, baik dari segi nilai rata-rata maupun dari perubahan distribusi kategori nilai peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang dirancang secara aktif dan kontekstual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pada kondisi awal, sebagian besar peserta didik berada pada kategori rendah dan sedang dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih bersifat permukaan dan belum terinternalisasi secara mendalam. Pembelajaran sebelumnya yang cenderung berpusat pada guru dan menekankan hafalan konsep menyebabkan peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan realitas kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif dalam menanamkan nilai dan sikap karena minimnya keterlibatan aktif peserta didik.

Setelah diterapkan model *Project based learning* berbantuan media komik, terjadi perubahan signifikan pada pemahaman peserta didik. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi secara konseptual, tetapi juga diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek yang menuntut kolaborasi, pemecahan masalah, dan refleksi terhadap penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata. Terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan proyek. Kegiatan proyek memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi permasalahan nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, mendiskusikan solusi, serta merefleksikan hasil pembelajaran. Proses ini mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang autentik.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar (Devita, 2024). Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik berperan sebagai subjek utama yang secara aktif mengonstruksi pemahamannya. Media komik berfungsi sebagai stimulus visual dan naratif yang membantu peserta didik memahami konsep nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret (Manurung, 2022). Kombinasi antara PjBL dan media komik menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi proses konstruksi pengetahuan.

Nilai N-gain sebesar 0,56 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Meskipun belum mencapai kategori tinggi, capaian ini tetap menunjukkan adanya peningkatan yang bermakna dalam proses pembelajaran. Efektivitas yang berada pada kategori sedang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti durasi penerapan pembelajaran, kompleksitas proyek yang



diberikan, serta tingkat kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis proyek (Zubaidah, 2023). Dengan perencanaan yang lebih matang, pemilihan proyek yang lebih kontekstual, serta pendampingan yang lebih intensif dari guru, potensi peningkatan hasil belajar peserta didik masih dapat dioptimalkan pada penerapan pembelajaran selanjutnya.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Project based learning* mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dalam konteks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, PjBL memberikan peluang bagi peserta didik untuk mempelajari nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan aplikatif. Melalui proyek yang dirancang, peserta didik dapat mengaitkan konsep nilai dengan situasi sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses internalisasi nilai menjadi lebih efektif.

Penggunaan media komik dalam penelitian ini turut memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Media komik memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan naratif, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar. Cerita yang disajikan dalam komik memungkinkan peserta didik untuk memahami nilai-nilai Pancasila melalui tokoh dan alur cerita yang dekat dengan dunia mereka (Putri & Adam, 2020). Dengan demikian, media komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai dan sikap secara tidak langsung. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Yulianti & Prasetyo, 2024). Selama proses pembelajaran, peserta didik dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah, serta mempresentasikan hasil proyek. Keterampilan-keterampilan ini sangat penting dalam membentuk peserta didik sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab (Al Zayyan, & Laura, 2025; Simanjuntak, et al., 2024; Novelia, et al., 2025).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu tanpa kelompok kontrol, sehingga pengaruh variabel luar tidak dapat sepenuhnya dikendalikan. Selain itu, jumlah subjek penelitian relatif terbatas dan pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam waktu yang singkat. Keterbatasan ini perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat dengan melibatkan kelompok kontrol, memperluas jumlah subjek penelitian, serta memperpanjang durasi penerapan pembelajaran berbasis proyek. Pengembangan media komik yang lebih variatif dan interaktif juga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Project based learning* berbantuan media komik merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mendukung proses internalisasi nilai dan pengembangan keterampilan abad ke-21.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *project based learning* berbantuan media komik terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 77,20 menjadi 89,00. Selain itu, distribusi kategori nilai peserta didik juga mengalami perubahan yang positif, dari dominasi kategori rendah dan sedang menjadi dominan pada kategori tinggi setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek. Nilai N-gain sebesar 0,56 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek berbantuan media komik memiliki tingkat efektivitas yang cukup baik. Capaian ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila secara terukur dan berkelanjutan yang diterapkan mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Meskipun efektivitasnya belum mencapai kategori tinggi, hasil penelitian ini tetap memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berbasis proyek lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada hafalan.

Penerapan *project based learning* memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman nyata, serta mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi kehidupan sehari-hari. Penggunaan media komik sebagai alat bantu pembelajaran semakin memperkuat proses internalisasi nilai karena menyajikan pesan moral dalam bentuk visual dan naratif yang mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, kombinasi antara model pembelajaran dan media yang digunakan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran di sekolah, khususnya dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Guru diharapkan dapat memanfaatkan model *project based learning* dan mengintegrasikannya dengan media pembelajaran yang kreatif, seperti komik, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Selain itu, sekolah juga perlu memberikan dukungan terhadap pengembangan pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain desain penelitian yang belum melibatkan kelompok kontrol serta jumlah subjek yang relatif terbatas. Keterbatasan tersebut memungkinkan adanya faktor luar yang turut memengaruhi hasil penelitian dan belum sepenuhnya dapat dikendalikan secara optimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, serta melibatkan jumlah subjek yang lebih besar agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi. Selain itu, pengembangan variasi proyek dan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam juga perlu dilakukan agar pembelajaran berbasis proyek dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteks sekolah yang berbeda. Dengan pengembangan tersebut, diharapkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila

dapat semakin ditingkatkan dan memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan praktik pendidikan kewarganegaraan di Indonesia.

## Referensi

- Adila, A. S. (2020). *Penggunaan Kombinasi Metode Pembelajaran Konvensional dan Modern di RA Muslimat NU 15 Sukun Malang*. Skripsi. Universitas Islam Malang.
- Al Zayyan, A., & Laura, I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 9650-9656. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/3487>.
- Boettger, R. K., & Lam, C. H. R. I. S. (2013). An overview of experimental and quasi-experimental research in technical communication journals (1992–2011). *IEEE Transactions on Professional Communication*, 56(4), 272-293. <https://doi.org/10.1109/TPC.2013.2287570>.
- Damayanti, D., Rahmawati, L., & Putra, A. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 706–719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/178>.
- Devita, D. M. (2024). Penerapan Strategi Konstruktivisme untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 249–253. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/802>.
- Dewon, Safitri, I. N., Albadri, R., & Ayunda, W. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 3(1), 127–134.
- Effendi, M. I., & Yoto. (2024). Pembelajaran Abad ke-21 Melalui Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(1), 67–78. <https://doi.org/10.28926/briliant.v9i1.1637>.
- Fatona, N., Hidayat, R., & Kusnadi. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 6(1), 45–56.
- Jelena, O. Z., & Jelena, M. (2022). Quasi-experimental Research as an Epistemological-Methodological Approach in Education Research. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 10(3), 177-183.
- Kurnia, H. (2023). Upaya meningkatkan pendidikan indonesia berdasarkan nilai-nilai pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 472-478. <https://doi.org/10.31316/jk.v7i1.4807>.
- Lesmana, C., & Jaedun, A. (2015). Efektivitas model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa STKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 161–170. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6382>.
- Magdalena, I., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., & Claudia Maharani, S. (2020). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 SD

- Negeri Pangadegan 2. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3), 376–392. <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i3.1015>.
- Manurung, A. K. (2022). *Pemahaman Peserta Didik terhadap Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Novelia, D., Febiani, D. S., & Basri, S. A. (2025). Pengembangan Karakter Kewarganegaraan Siswa SD Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 14(10), 111-120. <https://doi.org/10.99534/vhxbre11>.
- Putri, F. I. S., & Adam, K. M. T. (2020). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam membangun karakter bangsa. *Jurnal Widyadari*, 21(2), 676–687.
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2024). Media komik digital sebagai sarana internalisasi nilai karakter dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 85–96.
- Simanjuntak, N. C., Al Husna, S., & Dalimunthe, F. Z. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Menumbuhkan Nilai-nilai Pancasila pada Generasi Z di Era Digital. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 1379-1383. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1259>.
- Sugeha, F., Tanor, M. N., & Manuahe, C. (2025). Implementasi Project-Based Learning pada Mater Sel: Studi Eksperimen di SMP Negeri 1 Bolaang. *Polygon: Jurnal Ilmu Komputer dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(3), 16–32. <https://doi.org/10.62383/polygon.v3i3.485>.
- Suseno, R., Indriyani, I., Afdal, M., & Nizori, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keaktifan dan Kemampuan Mahasiswa. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 90–98. <https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p090>.
- Thyer, B. A. (2012). *Quasi-Experimental Research Designs*. Oxford University Press.
- Wahyuni, S., & Lestari, D. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek Sebagai Pendekatan Kontekstual dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civic Education*, 8(2), 101–113.
- Widodo, A., & Kartikasari, D. (2023). Penguatan Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(1), 55–66.
- Yulianti, E., & Prasetyo, Z. K. (2024). Project Based Learning dan Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 31(1), 1–12.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).