

## **PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI “PERSATUAN DAN KESATUAN DI WILAYAH KABUPATEN DAN KOTA” KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Luciari Budi Silvian**

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan ([luciari.20153@mhs.unesa.ac.id](mailto:luciari.20153@mhs.unesa.ac.id))

**Vicky Dwi Wicaksono**

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan ([vickywicaksono@unesa.ac.id](mailto:vickywicaksono@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik digital sebagai sarana pembelajaran yang dapat mendukung peserta didik dalam memahami dan meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini ialah Research and Development dengan memakai model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi dari ahli materi dan media untuk menilai kelayakan media, angket respon pengguna untuk menilai tingkat kepraktisan media, serta lembar pre-test dan post-test untuk mengevaluasi efektivitas media. Validasi dari ahli materi menghasilkan skor 70,9%, yang tergolong dalam kategori 'Valid', dan validasi dari ahli media mencapai 90% dengan kategori 'Sangat Valid'. Angket respon pengguna menunjukkan 92,5% peserta didik menilai media ini 'Sangat Praktis', dan guru memberikan penilaian 'Sangat Praktis' dengan skor 100%. Hasil uji pre-test dan post-test yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri Sambibulu Taman, 93,3% peserta didik mencapai ketuntasan belajar, yang menunjukkan bahwa hampir seluruhnya telah memenuhi KKM. Analisis N-Gain juga mengindikasikan adanya peningkatan “sedang” dengan nilai 0,69. Kedua hasil tersebut membuktikan bahwa media komik “Efektif” digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian ini, komik digital sebagai media pembelajaran untuk topik persatuan dan kesatuan di kelas V sekolah dasar dinyatakan layak diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Komik Digital, Pendidikan Pancasila.

### **Abstract**

*This study aims to design digital comics as a learning tool that can support students in understanding and increasing their interest in Pancasila Education at the elementary school level. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Data collection instruments include validation sheets from subject matter and media experts to assess the feasibility of the media, user response questionnaires to assess the practicality of the media, and pre-test and post-test sheets to evaluate the effectiveness of the media. Validation by subject matter experts resulted in a score of 70.9%, which is categorized as 'Valid,' while media expert validation reached 90%, categorized as 'Very Valid.' User response questionnaires showed that 92.5% of students rated the media as 'Very Practical,' and teachers gave a 'Very Practical' rating with a score of 100%. The results of the pre-test and post-test conducted with fifth-grade students at SD Negeri Sambibulu Taman showed that 93.3% of students achieved learning completeness, indicating that nearly all of them met the Minimum Completion Criteria (KKM). N-Gain analysis also indicated a moderate improvement with a score of 0.69. These results prove that the comic media is 'Effective' for use in learning. Based on the findings of this study, digital comics as a learning medium for the topic of unity and integrity in fifth-grade elementary school are deemed appropriate for implementation in teaching and learning activities.*

**Keywords:** Media development, Digital Comics, Pancasila Education.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah proses yang krusial bagi individu untuk mendapatkan pemahaman dan kedewasaan, sehingga dapat berpikir lebih kritis (Rahman et al., 2022). Pendidikan berperan signifikan dalam membangun kepribadian, membantu individu mencapai potensi maksimal, serta meningkatkan kualitas hidup. Dengan demikian, pendidikan menjadi kunci bagi kemajuan bangsa dan negara.

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan dalam masyarakat, teknologi, ekonomi, dan budaya untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu bersaing dan memberikan kontribusi positif. Peran guru dalam konteks ini sangat signifikan, karena mereka harus memahami perkembangan terbaru agar dapat mendidik dengan cara yang relevan. Menurut Ki Hajar Dewantara, mendidik adalah menuntun peserta didik untuk mencapai

kebahagiaan sebagai individu dan anggota masyarakat (dalam Gilang, 2022). Dengan memperhatikan hal yang dibutuhkan oleh peserta didik, guru mampu menghasilkan lingkungan belajar yang disukai oleh peserta didik, dengan demikian peserta didik akan dianggap berharga dan didukung dalam proses belajarnya.

Namun saat mendidik, sebagian besar pengajar masih menerapkan pendekatan konvensional yang cenderung membuat peserta didik merasa jenuh dan kurang terlibat. Pendidikan Pancasila, yang merupakan pendidikan wajib dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, seringkali dianggap kurang menarik. Menurut Magdalena dkk., (2020) pendidikan kewarganegaraan adalah program sekolah dasar yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur dan moral berbasis budaya bangsa, serta dipraktikkan dalam aktivitas harian. Disisi lain, pendidikan ini merupakan upaya pemerintah guna mengajarkan nilai kewarganegaraan, sosiologi politik, demokrasi, dan mempersiapkan peserta didik berpartisipasi dalam proses politik (Parawangsa dkk., 2021). Pada tingkat dasar, pendidikan ini bertujuan untuk membekali pemahaman dan keterampilan fundamenral terkait bagaimana warga negara yang berpedoman pada Pancasila berinteraksi baik dengan warga negara lain ataupun dengan sesama warga negara (Sa'diyah & Dewi, 2022). Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran PKN mencakup keahlian dalam berpikir kritis, logis, dan inovatif terhadap masalah kewarganegaraan. Selain itu, peserta didik diharapkan terlibat dengan bijaksana dan penuh tanggung jawab dalam kegiatan masyarakat, serta berproses dengan cara yang konstruktif dan demokratis sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia. Peserta didik juga diajarkan untuk berkomunikasi dengan bangsa lain melalui pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi.

Walaupun memiliki peran yang krusial, Pendidikan Pancasila sendiri kurang memiliki daya tarik di mata peserta didik. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala yaitu materi yang terlalu berat sehingga peserta didik kesulitan memahami, kurang aktifnya peserta didik karena pembelajaran yang berfokus pada guru, dan sarana prasarana yang kurang memadai dalam aktivitas belajar mengajar (Magdalena et al., 2020). Selain itu, Abror, (2017) menyatakan bahwasannya sebagian besar peserta didik mengalami kejenuhan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila akibat dari membaca, menghafal, dan menulis yang berlebihan.

Menurut temuan hasil observasi dan wawancara di SDN Sambibulu Taman pada tanggal 5 Februari 2024 menunjukkan karakteristik peserta didik kelas V yang aktif berbicara, mudah jenuh, dan selalu butuh pengawasan. Di awal pembelajaran, peserta didik mengikuti penjabaran materi yang disampaikan oleh guru, tetapi setelah sekitar 10 menit, mereka mulai merasa jenuh, yang

mengakibatkan mereka berbicara dengan teman atau bermain sendiri. Observasi juga menemukan bahwa metode ceramah masih digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran secara mandiri memerlukan banyak waktu, hingga mereka merasa kesulitan untuk melakukannya. Guru juga berpendapat bahwasannya pemakaian buku pegangan dan contoh-contoh nyata dari kehidupan sehari-hari sudah cukup efektif untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Disisi lain, peserta didik juga belum terlibat dalam penggunaan media, padahal pada perkembangan zaman seperti sekarang ini peserta didik sudah bisa mengikuti penggunaan media dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan Bu Lilik selaku Kepala Sekolah SDN Sambibulu Taman, mengungkapkan bahwa fasilitas yang disediakan sekolah, seperti LCD proyektor dan laboratorium komputer, jarang digunakan baik dalam kegiatan sekolah maupun dalam proses pembelajaran. laboratorium komputer hanya digunakan saat ujian ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) dan latihan persiapan ANBK, sementara penggunaan LCD proyektor hanya digunakan oleh beberapa guru.

Menurut Saodah dkk., (2020) pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dapat memperkuat daya ingat peserta didik, terutama jika disajikan dengan gambar dan warna yang menarik, menciptakan suasana yang menyenangkan selama kegiatan belajar. Gagne and Briggs (dalam Nurfadhillah, 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran sendiri memiliki pengertian bahwa alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan dan memiliki potensi untuk memupuk semangat belajar para peserta didik selama proses pembelajaran. Kristanto, (2016) juga menjabarkan bahwasannya media ialah segala bentuk yang dipakai guna memberikan informasi terkait materi pelajaran serta mampu membangkitkan ketertarikan, perhatian, serta perasaan peserta didik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Rusman (dalam Elisa, 2016), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, yaitu menjadi sarana pendukung dalam jalannya kegiatan belajar mengajar, menjadi komponen dari subsistem pembelajaran, dan menjadi panduan dalam pembelajaran. Di samping itu, media ajar juga berfungsi sebagai pemicu motivasi, meningkatkan pencapaian belajar, serta mengatasi keterbatasan ruang dalam memahami materi.

Sebelum menggunakan media pembelajaran, guru perlu menguasai materi dengan baik dan memilih jenis media yang sesuai. Jika guru kurang tepat dalam memilih media pembelajaran, akibatnya hasil yang didapat tidak akan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan akan berdampak pada prestasi belajar peserta didik (Nugraha &

Pandu Paksi, 2022). Disisi lain, menurut Silmi & Rachmadyanti, (2018) terdapat beberapa faktor yang bisa memberi pengaruh dalam pemilihan media, seperti karakteristik peserta didik, model atau strategi pembelajaran, alokasi waktu, dan sarana prasarana. Berdasarkan karakteristik peserta didik dan kebutuhan yang ada di sekolah, maka penggunaan media komik digital dirasa akan cocok untuk dikembangkan.

Komik digital ialah cerita bergambar yang disusun secara berurutan lengkap dengan balon dialog dan narasi penjelaras, yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau mendapatkan tanggapan dari pembaca dan disajikan melalui media elektronik (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Komik digital sebenarnya adalah pergeseran dari komik cetak ke format elektronik dengan beberapa perbedaan utama. Komik cetak disajikan fisik, dapat dipegang, dan disimpan sebagai koleksi, sementara komik digital tersedia secara elektronik dan mudah diakses melalui gadget. Proses pembuatan komik digital lebih cepat, memungkinkan pembaca menikmatinya segera, sedangkan komik cetak membutuhkan waktu lebih lama untuk diproduksi dan didistribusikan. Namun, komik cetak memiliki nilai koleksi fisik yang tidak dimiliki komik digital. Pergeseran ini mencerminkan kebutuhan modern akan akses cepat dan praktis, sementara komik cetak tetap dihargai sebagai barang koleksi. Dalam penggunaannya komik digital mampu memvisualisasikan materi dengan jelas dan menarik minat belajar peserta didik, terutama karena penyajiannya yang modern dan berbasis teknologi. Dalam materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten dan kota, komik digital dapat memvisualisasikan bentuk kerja sama yang dilakukan masyarakat dengan pemerintah dan upaya menjaga persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten dan kota dengan pendekatan yang lebih menggugah minat peserta didik.

Selain itu, untuk menambah interaksi dan meningkatkan motivasi belajar, komik digital ini dapat dikombinasikan dengan game edukasi Wordwall. Zulfah, (2023) menyebutkan bahwa Wordwall adalah platform permainan edukasi berbasis kata yang bisa jadi pilihan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar, karena kompatibel dengan sifat peserta didik yang masih gemar melakukan aktivitas bermain. Wordwall juga menawarkan variasi game yang bisa disesuaikan dengan materi, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Salsabila dkk, 2023).

Sejalan dengan itu, penelitian oleh Rahmadani & Wicaksono, (2023) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik digital dalam muatan Pendidikan Pancasila materi keberagaman sosial budaya di Indonesia” memperlihatkan hasil validasi yang tinggi, dengan 88% dari ahli media dan 87% dari ahli materi, keduanya masuk

dalam kriteria “sangat layak”. Hasil pre-test dan post-test juga menghasilkan skor 0,6 dengan kriteria “sedang”, yang mengindikasikan bahwa penggunaan komik digital berpotensi untuk meningkatkan semangat serta rasa penasaran peserta didik di sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian oleh Fitri dkk., (2023) dengan judul “Pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV sekolah dasar” menunjukkan bahwa ahli media dan ahli materi memberikan skor validasi rata-rata sebesar 96,2%, yang dianggap memenuhi standar kevalidan. Hasil uji t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,005, mengindikasikan bahwa pemanfaatan komik digital memiliki pengaruh penting terhadap pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Pernyataan ini menegaskan bahwa media ini sangat valid dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Terakhir, penelitian oleh Lisa dkk., (2023) berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* pada tema 5 subtema 2 kelas V SD/MI Madinatussalam” menunjukkan validasi untuk aspek media sebesar 88,3% dan untuk aspek materi sebesar 86,25% keduanya memenuhi kriteria “sangat valid”. Validasi dari praktisi atau guru kelas mencapai 92,5% dan hasil uji coba kepada peserta didik menunjukkan persentase 91% dengan kriteria “sangat efektif”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwasannya media komik digital pada pembelajaran tema 6 subtema 2 kelas V sangat valid, efektif, dan praktis untuk dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran.

Berkenaan dengan latar belakang ini, peneliti berencana untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital yang difokuskan pada materi persatuan dan kesatuan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuannya ialah untuk meningkatkan ketertarikan serta prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dan memanfaatkan teknologi yang tersedia guna menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menggembirakan.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, media pembelajaran berbasis komik digital terbukti efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, karena mampu meningkatkan pencapaian belajar peserta didik dan mampu memfasilitasi guru dalam menyalurkan materi pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguraikan proses pembuatan komik digital, menganalisis kevalidan media komik digital, menguji coba kepraktisan komik digital, dan untuk membuktikan keefektifan komik digital sebagai alat dalam penyampaian materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten dan kota di kelas V sekolah dasar.

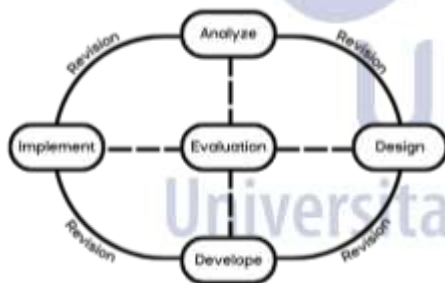
Sehubungan dengan hal itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Komik Digital pada

Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi “Persatuan dan Kesatuan di Wilayah Kabupaten dan Kota” Kelas V Sekolah Dasar”. Diharapkan, penelitian ini mampu memperbesar minat serta prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila, dan memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk mewujudkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mengembirakan.

## METODE

Penelitian ini digolongkan sebagai penelitian Research and Development. Menurut Sugiono (dalam Okpatrioka, 2023) Research and Development (R&D) ialah metode penelitian yang dipakai guna mengembangkan produk tertentu dan menilai keefektifannya. R&D dimaksudkan untuk mengidentifikasi inovasi dan keistimewaan dalam hal produktivitas, efektivitas, dan efisiensi dari produk yang sudah ada (Putra, 2019).

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini ialah model ADDIE, hal ini dikarenakan tahap-tahapnya sederhana, namun tetap terperinci dan sistematis. Di seluruh tahap terdapat evaluasi dan revisi, sehingga produk yang diproduksi menjadi lebih valid. Maydiantoro, (2021) menyebutkan bahwasannya model ADDIE ialah model prosedural yang mudah dan sederhana dipakai untuk pengembangan produk dalam jangka waktu pendek ataupun panjang. Di samping itu, tahapan ADDIE lebih rasioanl dan sistematis dibandingkan model lain, menjadikannya efektif untuk pengembangan berbagai jenis produk (Mulyatiningsih, 2015). Model ADDIE memiliki lima tahap ialah Analyze (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implement (Impelementasi), dan Evaluate (Evaluasi).



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Partisipan uji coba dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V dengan jumlah 15 anak di SDN Sambibulu Taman Sidoarjo. Pada penelitian ini, dihasilkan dua kategori data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan dari saran dan komentar para ahli, guru, serta masukan pengguna terkait kualitas produk, yang disajikan secara deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif dihasilkan dari skor angket validasi ahli

media, ahli materi, angket respon pengguna, dan hasil pre-test dan post-test, yang disajikan dalam bentuk angka.

Instrumen pengumpulan data melibatkan beberapa alat pengukuran yang komprehensif, seperti lembar validasi yang digunakan untuk mengukur kelayakan media oleh para ahli media dan materi. Validasi ini memakai skala Likert, yang memberikan indikator kuantitatif terhadap aspek-aspek tertentu dari media, seperti keterbacaan, relevansi konten, serta daya tarik visual (Sugiyono, 2019). Pre-test dan post-test juga dimanfaatkan untuk mengevaluasi efek media pada peningkatan pemahaman peserta didik pra dan pasca memanfaatkan media komik digital. Sementara itu, instrumen kepraktisan berupa angket respon pengguna dimanfaatkan untuk mendapatkan data langsung dari peserta didik dan guru terkait pengalaman serta kemudahan dalam penggunaan media ini di kelas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menganalisis data kualitatif berdasarkan masukan pengguna dan data kuantitatif dari lembar validasi serta hasil pre-test dan post-test. Validasi produk dinilai memakai presentase dari kriteria skala Likert. Untuk menganalisis keefektifan, data pre-test dan post-test digunakan dengan rumus untuk menentukan N-Gain serta ketuntasan belajar peserta didik, dan kepraktisan diukur dengan presentase berdasarkan kriteria skala Guttman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian yang selesai dikerjakan ini mengeluarkan produk berbentuk komik digital yang dimanfaatkan untuk membantu menyampaikan materi persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten dan kota di kelas V sekolah dasar. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan model ADDIE, seperti yang terdapat di bawah ini:

#### a. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis adalah langkah dasar peneliti untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan peserta didik di SD Negeri Sambibulu Taman melalui observasi dan wawancara. Hasilnya mengungkapkan bahwasannya peserta didik mempunyai karakteristik yang bervariasi. Serta menunjukkan antusiasme yang rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton. Para guru menggunakan media terbatas, sedangkan peserta didik lebih tertarik pada materi yang disajikan dengan gambar.

Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa fasilitas seperti LCD proyektor dan laboratorium komputer jarang dimanfaatkan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti berencana mengembangkan media komik digital yang fleksibel dan menarik,

dengan fokus pada persatuan dan kesatuan, untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

Setelah menganalisis, peneliti akan mengavaluasi hasil analisis dan solusi yang diusulkan dengan bantuan dosen pembimbing, untuk memastikan kesesuaian solusi dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman.

b. Tahap Desain (Design)

Tahap desain dalam model ADDIE merupakan langkah penting dalam penelitian untuk menciptakan media komik. Proses desain dimulai dengan pengembangan materi yang terkait dengan persatuan dan kesatuan di kabupaten dan kota. Komik ini akan menampilkan contoh kerja sama antara masyarakat dan pemerintah, seperti menolong korban bencana serta sikap peserta didik dalam menjaga persatuan di sekolah dan lingkungan sekitar.




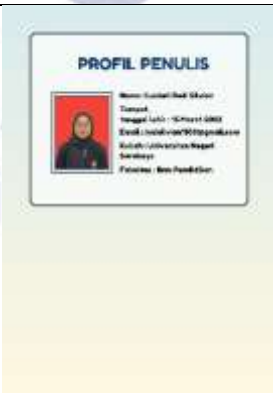
Selanjutnya, peneliti memilih karakter yang terdiri dari peserta didik sekolah dasar dan guru, seperti Abel, Yaya, Miska, Tito, dan Bu Zela, yang masing-masing memiliki sifat yang mencerminkan nilai-nilai positif. Setelah itu, peneliti menyusun storyline berdasarkan rangkaian cerita yang mencakup kerjasama masyarakat dan pemerintah, serta sikap peserta didik terhadap persatuan.

Setelah menyusun storyline, sketsa visualisasi dibuat menggunakan aplikasi ibis paint dan canva dengan ukuran kertas A5. Proses ini mencakup pembuatan karakter, panel, dan sketsa per panel.

Langkah terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan peninjauan bersama dosen pembimbing yang mengusulkan perubahan materi dari pembahasan struktur pemerintah menjadi fokus pada kerja sama masyarakat dan upaya peserta didik dalam menjaga persatuan dan kesatuan. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, peneliti bertujuan menghasilkan komik yang efektif dan menarik sebagai media pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Dalam tahap ini, rancangan komik dari proses desain direalisasikan menjadi produk siap digunakan. Realisasi produk menggunakan aplikasi ibis paint, canva, dan wordwall. Ibis paint digunakan untuk membuat tokoh dan pemberian warna. Canva digunakan untuk memberikan balon dialog, penyatuan karakter dan balon, penyatuan panel, dan pembuatan lembar link untuk game. Sedangkan, Wordwall digunakan untuk membuat game yang nantinya akan dimasukkan ke dalam komik. Berikut adalah hasil dari komik yang telah dikembangkan:

	<p>Tampilan bagian sampul komik</p>
	<p>Tampilan CP, ATP, dan TP</p>
	<p>Tampilan panduan penggunaan komik</p>
	<p>Tampilan profil penulis</p>

Tabel 1. Desain Komik

Visual	Keterangan
--------	------------

	<p>Tampilan pengenalan tokoh</p>		
	<p>Tampilan judul cerita komik</p>		
	<p>Tampilan isi cerita komik persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten dan kota</p>		<p>Tampilan ringkasan materi</p>



Tampilan lembar permainan

Setelah proses realisasi selesai dan berbentuk PDF, tahap selanjutnya adalah proses digitalisasi yang dilakukan melalui website Heyzine. Pada tahap ini, peneliti menyematkan link HTML dan kode QR dari Wordwall ke dalam komik digital, sehingga komik dapat diakses secara interaktif.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi kepada ahli media dan ahli materi. Materi komik digital divalidasi oleh Bapak Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd., dengan skor 39 dari 55 poin dengan persentase 70,9%, yang menunjukkan kategori “valid”. Ahli materi menyarankan perlunya storyboard untuk memperjelas pemahaman. Sedangkan, validasi media dilakukan oleh Ibu Ivo Yuliana, M.Pd., dengan hasil skor 54 dari 60 poin dengan persentase 90%, sehingga media dinyatakan “sangat valid”. Saran yang diberikan meliputi penambahan halaman untuk menjelaskan cara penggunaan komik serta capaian dan tujuan pembelajaran supaya memudahkan peserta didik dalam memahami.

Langkah akhir dari pengembangan adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan sejalan dengan masukan yang telah diberikan oleh validator yaitu menambahkan storyboard untuk pemahaman materi pada komik, menambahkan CP dan TP, serta menambahkan cara penggunaan komik.

d. Tahap Implementasi (Implement)

Tahap keempat dari model ADDIE adalah implementasi media yang dilakukan di SD Negeri Sambibulu Taman. Uji coba dilakukan pada 19 Juli 2024, di laboratorium komputer dengan 15 peserta didik. kegiatan diawali dengan pembukaan, pembagian pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta didik, dan pembagian LKPD yang berisi link untuk mengakses komik digital.

Meskipun beberapa komputer mengalami kendala, peserta didik dapat mengakses media dengan baik. Selama sesi, peserta didik terlihat antusias membaca komik dan berpartisipasi dalam game. Setelah menggunakan media, peserta didik

mengerjakan post-test dan memberikan respon melalui angket. Hasil angket menunjukkan skor 111 dari 120 dengan presentase sebesar 92,5%, mengindikasikan media komik digital “sangat praktis”. Hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan N-Gain Score, dengan nilai rata-rata 0,69, yang menunjukkan peningkatan sedang. Persentase ketuntasan belajar post-test mencapai 93,3% dengan kriteria sangat baik yang menunjukkan hampir seluruh peserta didik mencapai KKM..

Respon dari guru menunjukkan skor 100% juga menyatakan media komik digital sangat praktis digunakan. Evaluasi keseluruhan menegaskan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memberikan dampak positif, meningkatkan motivasi dan pengetahuan peserta didik. Hasil dari data N-Gain dan angket respon peserta didik serta guru menunjukkan kepuasan yang sangat tinggi.

e. Tahap Evaluasi (Evaluate)

Langkah terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi, yang menilai keberhasilan komik digital berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan media ditentukan melewati validasi dari ahli materi yang memperoleh skor 70,9% dan tergolong “valid dengan sedikit revisi”, sementara ahli media mencapai 90% dan tergolong “sangat valid tanpa revisi”. Pengukuran kepraktisan media dilakukan melalui angket respons peserta didik yang menunjukkan hasil 92,5% dan tergolong dalam kategori “sangat praktis”, disisi lain guru memberikan penilaian 100% dengan kategori “sangat praktis”. Setelah itu, keefektifan media dianalisis melalui hasil pre-test dan post-test menggunakan rumus N-Gain, yang menghasilkan nilai 0,69 dengan kategori peningkatan sedang, serta persentase ketuntasan belajar sebesar 93,3% dengan kriteria sangat baik, menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik telah mencapai KKM dan mengalami peningkatan pemahaman. Hasil evaluasi ini mengindikasikan bahwasannya komik digital sangat valid, praktis, dan efektif untuk pengajaran materi persatuan dan keatuan.

**Pembahasan**

Media komik digital dibuat dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analisis (Analyze), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implement), dan evaluasi (Evaluate) yang dilakukan setiap tahapannya.

Pada tahap analisis (Analyze) dilakukan wawancara semi-terstruktur dan observasi yang ditemukan hasil bahwa peserta didik kurang tertarik dan menganggap

mudah materi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini diakibatkan oleh minimnya variasi dalam media yang dipakai oleh guru serta minimnya keterlibatan peserta didik dalam pemakaian media pembelajaran. Abror, (2017) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa minimnya semangat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila diakibatkan oleh kejenuhan akan penyampaian materi yang kurang menarik dan minimnya variasi media pembelajaran yang dipakai.

Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa komik digital sudah disesuaikan menurut karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas V SD Negeri Sambibulu Taman. Pembelajaran yang diciptakan dari penggunaan komik digital memberikan suasana baru yang lebih menyenangkan karena peserta didik bisa terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pemanfaatan media dapat memotivasi peserta didik untuk lebih memusatkan perhatian dan tertarik terhadap materi yang diberikan (Faturrokhman, 2024).

Setelah menganalisis masalah, solusi yang diusulkan dievaluasi melalui konsultasi dan diskusi dengan dosen pembimbing, yang memberikan persetujuan terhadap pilihan tersebut

Dalam tahap desain (Design), komik dibuat dalam ukuran A5, dan gambar dirancang menggunakan aplikasi ibis paint dan canva. Pada tahap ini, proses pembuatan komik digital melibatkan beberapa langkah, seperti pengembangan materi menjadi rancangan cerita, pemilihan karakter, perancangan alur cerita, dan pembuatan sketsa.

Rancangan cerita diselaraskan dengan materi tentang persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten dan kota. Cerita menampilkan beberapa bentuk kerja sama antara masyarakat dan pemerintah, serta peran peserta didik dalam menjaga persatuan dan keharmonisan di lingkungan sekolah dan sekitarnya. Kerja sama masyarakat dan pemerintah digambarkan melalui kegiatan seperti pawai budaya dan POPDA yang diikuti oleh Abel dan teman-temannya. Sementara itu, upaya peserta didik menjaga persatuan diilustrasikan ketika Abel dan teman-temannya membantu korban bencana dan mendiskusikan ide-ide mereka dengan Bu Zela, guru kelas mereka.

Penokohan dalam komik ditampilkan melalui ilustrasi anak-anak sekolah dasar. Soedarso, (2015) menyatakan bahwa karakter tokoh merupakan elemen kunci dalam menyampaikan pesan dan informasi, karena tokoh mencerminkan keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Untuk memastikan pesan tersampaikan dengan baik dan mudah dimengerti, karakter setiap tokoh dirancang secara konsisten dan tidak mengalami perubahan. Terdapat lima tokoh yang dibuat yaitu Abel,

Yaya, Miska, Tito, dan Bu Zela. Setiap tokoh memiliki karakteristik masing-masing seperti Abel yang bersifat berani, bijaksana, dan berempati tinggi terhadap sesama; Yaya yang bersifat baik, antusias dengan hal baru, suka menolong, dan sedikit penakut; Miska yang bersifat baik dan suka menolong sesama, namun penakut dan pesimis dalam berusaha; Tito yang bersifat baik, namun suka jahil dan mengejek temannya; dan Bu Zela yang bersifat baik, bijaksana, dan selalu mendukung peserta didiknya.

Setelah pembuatan tokoh, langkah selanjutnya ialah membuat storyline. Storyline dibuat dengan memasukkan rancangan cerita yang telah dibuat dalam bentuk tulisan yang lebih rinci ke dalam panel-panel. Storyline dibuat menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti dan panel-panel gambar disusun secara atraktif dan sistematis, sehingga mampu menarik perhatian serta disukai oleh peserta didik. Pendapat ini selaras dengan pandangan dari Nugraha & Pandu Paksi, (2022) yang menyebutkan bahwa ilustrasi yang menarik dapat mengundang perhatian peserta didik dan alur yang runtut membantu mereka membaca dengan lebih mudah.

Pada tahap pembuatan sketsa, storyline yang sudah dirancang sebelumnya divisualisasikan menggunakan aplikasi ibis paint dan canva dengan ukuran kertas A5. Proses ini dimulai dengan pembuatan karakter tokoh, yang digambar sesuai desain awal, lalu diberi garis outline untuk memperjelas dan memperkuat ilustrasinya. Setiap tokoh dirancang memiliki ciri khas yang berbeda untuk memudahkan pembaca mengenalinya. Selanjutnya, panel untuk cerita dibuat di canva dengan menambahkan elemen berbentuk persegi sesuai alur cerita. Sketsa per panel kemudian digambar di ibis paint, menyesuaikan dengan alur cerita dan menggunakan fitur kuas. Setelah semua panel selesai, sketsa-sketsa tersebut digabungkan menjadi satu lembar komik menggunakan canva.

Langkah terakhir ialah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan dosen pembimbing selama seminar proposal. Cerita awal tentang struktur pemerintahan diubah menjadi kisah yang menampilkan sikap persatuan dan kesatuan, sesuai saran pembimbing dan buku ajar kelas V. Cerita tersebut kini menggambarkan kerja sama masyarakat dengan pemerintah serta peran peserta didik dalam menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitarnya.

Pada tahap pengembangan (development), komik digital dibuat melalui beberapa langkah, yaitu pemberian warna pada sketsa menggunakan ibis paint, penyatuan karakter dan latar belakang melalui canva, serta penambahan dialog dan teks. Setelah itu, panel-panel digabungkan ke dalam bingkai A5. Pembuatan game interaktif dilakukan melalui wordwall, dengan memasukkan pertanyaan dan mengunduh kode QR



tersebut ditempatkan dalam bingkai dan diberi nama sesuai jenis game yang telah dibuat.

Langkah selanjutnya adalah proses digitalisasi, di mana komik yang telah disusun dalam bentuk PDF diimpor ke website Heyzine untuk diubah menjadi komik digital. Komik disajikan secara digital untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memenuhi kebutuhan peserta didik di era modern (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Kartika, (2023) juga menyebutkan bahwasannya pemanfaatan media pembelajaran berupa komik digital mampu mendorong antusiasme peserta didik, karena generasi saat ini sudah akrab dengan teknologi. Selain itu, pemilihan format digital ini juga dimaksudkan untuk memanfaatkan sarana yang tersedia di sekolah, contohnya laboratorium komputer.

Setelah produk dikembangkan, produk tersebut menjalani tahap validasi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh presentase 70,9% dengan kriteria valid dengan revisi. Sementara itu, validasi oleh ahli media meraih persentase 90% dengan kategori sangat valid tanpa revisi, berdasarkan persentase yang dikemukakan oleh Riduwan, (2023). Ahli materi mengusulkan penambahan storyboard untuk memperjelas pemahaman materi dalam komik. Perbaikan dilakukan dengan menambahkan keterangan pada setiap lembar, seperti sikap kepedulian, kerja sama, dan penghargaan terhadap keberagaman. Sementara itu, ahli media menyarankan penambahan lembar CP, ATP, TP, serta panduan penggunaan komik. Perbaikan meliputi penyertaan lembar petunjuk dengan panduan membaca, navigasi, dan fitur aplikasi menggunakan Canva. Panduan ini memudahkan peserta didik mengoperasikan media dan fokus pada konten pembelajaran (Putri, 2019). Perbaikan yang dilakukan menjadikan media lebih siap untuk tahap implementasi. Data tersebut mengindikasikan bahwasannya media komik digital yang dirancang dinilai valid dan pantas dipakai dalam proses belajar mengajar, berkat tampilannya yang menarik dan kesesuaiannya dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Disisi lain, media ini juga bisa dikenakan di berbagai lokasi dan waktu karena sifatnya yang digital.

Pada tahap implementasi, media komik digital diujicobakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kepada 15 peserta didik kelas V. Para peserta didik mengakses komik digital di laboratorium komputer setelah sebelumnya mengerjakan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka. Mereka kemudian membaca tiga cerita dalam komik digital, masing-masing membahas kepedulian sosial, kerja sama pemerintah dan masyarakat, serta pengenalan budaya. Cerita-cerita tersebut dirancang untuk mengajarkan nilai persatuan dan kesatuan.

Meskipun beberapa komputer mengalami kendala, seperti tidak berfungsi atau layar buram, hal ini tidak

memudahkan antusiasme peserta didik dalam menggunakan media komik. Fasilitas yang memadai mampu memperkuat motivasi belajar peserta didik (Arsana, 2019). Keselarasan cerita dalam komik digital juga mempermudah pemahaman konsep dan meniru tindakan positif, sejalan dengan pandangan Mahendra dkk., (2021) bahwa komik berbasis pengalaman nyata menarik perhatian pembaca secara sederhana dan menyenangkan. Hal ini terbukti meningkatkan motivasi belajar dan minat membaca (Lutfikah & Nurhasanah, 2020). Persentase ketuntasan belajar mencapai 93,3%, dengan kriteria "Sangat Baik" (Arikunto dkk., 2014) yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik telah mencapai KKM dan hasil pre-test dan post-test juga mengindikasikan kenaikan sedang dengan N-Gain sebesar 0,69. Selain itu, peserta didik juga dapat menikmati permainan wordwall yang terdapat di akhir komik, yang menambah suasana belajar menjadi lebih menarik (Zulfah, 2023). Angket respon peserta didik menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan persentase 92,5% menandakan bahwa peserta didik senang menggunakan komik digital tersebut.

Dengan merujuk pada temuan dari uji coba dan pengembangan media pembelajaran, bisa disimpulkan bahwasannya komik digital efektif dalam membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik. Bukti dari hal ini dapat ditemukan melalui perolehan 92,5% dari angket respon peserta didik yang mengindikasikan bahwasannya peserta didik merasa senang menggunakan komik digital dan membaca keseluruhan komik. Ilustrasi yang menarik dan adanya tambahan game di akhir komik menjadi faktor yang membuat media ini lebih disukai. Parera, (2021) juga menyatakan bahwa ilustrasi dalam komik digital memiliki pesona unik bagi anak-anak, sehingga peserta didik lebih berminat untuk membaca. Selain itu, persentase ketuntasan belajar sebesar 93,3% yang termasuk dalam kriteria sangat baik dan hasil score N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,69 yang mengindikasikan ada peningkatan sedang. Hal tersebut selara dengan pendapat Gunawan & Sujarwo, (2022) yaitu media komik menyampaikan pengetahuan dalam wujud visual, sehingga peserta didik bisa lebih sederhana dalam menangkap materi dan mengalami kemajuan dalam prestasi belajar. Sehingga komik ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi tentang persatuan dan kesatuan di wilayah kabupaten dan kota kelas V Sekolah dasar.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Menurut hasil penelitian, pengembangan media komik digital dilakukan dengan menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis mengaitkan pengumpulan informasi dari wawancara dan observasi, diikuti dengan perancangan cerita, pemilihan karakter, dan pembuatan sketsa yang dilakukan pada tahap desain. Pada tahap pengembangan, media dibuat menggunakan aplikasi seperti ibis paint dan canva, serta dilakukan digitalisasi melalui website Heyzine. Setelah divalidasi oleh para ahli, media diimplementasikan kepada 15 peserta didik melalui pre-test, penggunaan media, dan pos-test.

Hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital memperoleh 70,9% dari ahli materi yang dinyatakan "Valid, dengan revisi" dan 90% dari ahli media, yang dinyatakan "Sangat valid, tanpa revisi", sehingga dinyatakan layak untuk digunakan. Kepraktisan media ini terukur dari angket respon peserta didik yaitu 92,5% dan guru 100%, yang menunjukkan bahwa media sangat praktis. Dari segi efektivitas, nilai ketuntasan belajar mencapai 93,3% dengan kategori "Sangat baik" dan skor N-Gain 0,69 kategori "peningkatan sedang", membuktikan bahwasannya media komik digital ini efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

### Saran

Merujuk pada sejumlah kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian ini, berikut adalah sejumlah usulan yang disampaikan:

1. Penelitian ini diperkirakan dapat menjadi landasan untuk pengembangan media komik digital selanjutnya, dengan fokus pada desain yang lebih menarik, karakter dan alur yang relevan dengan pengalaman peserta didik, serta elemen yang lebih beragam. Tujuannya adalah agar media ini mampu membangkitkan ketertarikan peserta didik sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi yang kompleks.
2. Media komik digital ini, cocok untuk diterapkan di sekolah yang membiasakan penggunaan perangkat teknologi dalam aktivitas belajar mengajar.
3. Dalam pengaksesan komik, diharapkan untuk melakukan pengecekan sarana prasarana yang digunakan karena media ini sulit diterapkan tanpa adanya suatu hal yang mendukung seperti komputer atau gadget. Jika perangkat tersebut tidak tersedia di kelas, peserta didik harus berpindah tempat ke laboratorium komputer, yang dapat mengurangi efisiensi waktu belajar.
4. Diharapkan peneliti selanjutnya mampu secara terus-menerus memperbarui dan mengembangkan komik digital dengan mempertimbangkan masukan dari peserta didik dan guru, sehingga media pembelajaran tetap

relevan dengan kemajuan teknologi dan perubahan kebutuhan pendidikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abror, M. M. (2017). *PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN PPKn DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP N 11 SEMARANG* [Universitas Negeri Semarang].
- Arikunto, S., Jabar, C. S. A., & Yustianti, F. (2014). *Evaluasi program pendidikan : Pedoman teoretis praktis bagi praktisi pendidikan* (F. Yustianti (ed.); 2nd ed.). Bumi Aksara.
- Faturrohman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Gilang. (2022). *Pengertian Pendidikan: Tujuan, Unsur, Landasan, Asas, & Lingkungannya*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-pendidikan/>
- Lutfikah, & Nurhasanah. (2020). Penggunaan Media Komik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *El-Banar*, 03(01), 86–92. [www.staibanisaleh.ac.id](http://www.staibanisaleh.ac.id)
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., Pramono, M., Surabaya, U. N., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2021). *Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media*. 9(1), 279–284.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*.
- Nugraha, B. I., & Pandu Paksi, H. (2022). Pengembangan Media Komik Pengamalan Pancasila " KOMPAS " Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(1), 214–223.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD* (R. Awahita (ed.)). CV JEJAK.
- Putra, N. (2019). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Putri, D. P. E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(2), 104–111.
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023).

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA Abstrak. *JPGSD.*, 11(10), 2172–2182.

Saodah, Annisa, R. P., Pratiwi, S. A., & Haimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395.

Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(04), 486–495.

Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif ualitatif dan R dan D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.

