

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pendidikan Pancasila Kelas IV SD

Robby Arya Wiraguna^{*1}, Andri Valen², Cahyo Dwi Andita³

robbyaryawiraguna01@gmail.com^{*1}

^{1,2,3}Pendidikan guru sekolah dasar, Fakultas ilmu sosial dan humaniora, Universitas PGRI Silampari

Abstract

This study aims to develop and produce a digital comic learning media used for teaching the meaning of the principles of Pancasila to fourth-grade students at SD Negeri Kertosari. The developed media is expected to meet standards of validity, practicality, and effectiveness. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The research subjects included three validation experts, one fourth-grade teacher, and 21 fourth-grade students from SD Negeri Kertosari. Data collection was conducted through observation, interviews, questionnaires, and tests. The experts' evaluations showed high validity scores of 97% from the language expert, 92% from the content expert, and 92% from the media expert, thus confirming the media as valid. Practicality assessments by the teacher and students obtained an average score of 88%, indicating that the media is practical. A large-scale trial showed an N-gain value of 0.71, categorized as high, indicating that the media is effective. Therefore, it can be concluded that this digital comic learning media is feasible to use because it has been proven valid, practical, and effective for teaching the meaning of the principles of Pancasila to fourth-grade elementary students.

Keywords: Learning Media, Digital Comic, Meaning of the Principles of Pancasila, Elementary School (SD).

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan serta menghasilkan media pembelajaran komik digital yang dipergunakan untuk materi makna sila-sila Pancasila untuk siswa kelas IV di SDN Kertosari. Media yang dikembangkan diharapkan memenuhi standar validitas, kepraktisan, serta efektivitas. Metode yang dipakai ialah Research and Development (R&D) melalui model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian meliputi tiga ahli validasi, satu guru kelas IV, serta 21 siswa kelas IV SDN Kertosari. Pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, wawancara, angket, serta tes. Temuan penilaian para ahli menunjukkan validitas tinggi dengan skor 97% dari ahli bahasa, 92% dari ahli materi, serta 92% dari ahli media, sehingga media dinyatakan valid. Penilaian kepraktisan oleh guru serta siswa memperoleh rata-rata skor 88%, yang mengindikasikan media tergolong praktis. Uji coba skala besar menunjukkan nilai N-gain sejumlah 0,71, masuk kategori tinggi, menandakan media ini efektif. Oleh karena itu, bisa diambil suatu simpulan bahwasanya media pembelajaran komik digital ini layak dipergunakan sebab terbukti valid, praktis, serta efektif untuk materi makna sila-sila Pancasila di kelas IV SD.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Makna Sila-sila Pancasila, SD.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah aspek yang amat krusial untuk kehidupan manusia. Hidayat dan Abdillah (2019) mengemukakan bahwasanya setiap manusia mempunyai hak yang serupa untuk mendapatkan pendidikan guna mengembangkan potensi fisik dan mentalnya. Dalam praktiknya, pendidikan diberikan melalui proses yang terstruktur dan terencana, dengan peran guru menjadi pembimbing utama dalam menciptakan karakter dan kedewasaan siswa Khususnya dalam pendidikan dasar. Pendidikan dasar yakni fondasi penting dalam pengembangan nilai, karakter, serta kompetensi siswa yang berkelanjutan. Dalam konteks

pendidikan dasar, salah satu muatan penting adalah Pendidikan Pancasila yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara sejak dini (Adi, 2015). Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penyampaian materi makna sila-sila Pancasila masih sering dilakukan dengan pendekatan tradisional yang kurang menarik dan membosankan bagi siswa sekolah dasar.

Hasil observasi pembelajaran yang dilaksanakan peneliti di SDN Kertosari melalui wawancara dan pengumpulan dokumentasi dengan guru serta siswa kelas IV menunjukkan adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, antara lain: 1) Guru pernah mempergunakan media pembelajaran misalnya power point, namun media tersebut belum bisa meningkatkan fokus siswa serta tetap dianggap membosankan; 2) Siswa cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran, hanya mendengarkan penjelasan materi tanpa menunjukkan antusiasme maupun keterlibatan aktif dengan guru; 3) Media pembelajaran yang digunakan terasa monoton, meskipun guru sudah mencoba mengombinasikannya dengan metode ceramah; 4) Guru cenderung hanya mengandalkan buku pelajaran yang disediakan sekolah tanpa memanfaatkan sumber belajar lain, dengan demikian pembelajaran menjadi terbatas pada materi dalam buku tersebut. Akibat dari kondisi ini, siswa sering merasa bosan serta tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan, karena media pembelajaran yang digunakan dianggap monoton dan kurang mudah dipahami.

Situasi ini menjadi tantangan untuk guru dalam menghasilkan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan konteks kehidupan siswa.. Menurut Afif (2019), perkembangan teknologi informasi serta komunikasi perlu dioptimalkan pada proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital. Satu di antara alternatif penyelesaian yang bisa diaplikasikan yakni penggunaan media pembelajaran digital yang bersifat visual dan interaktif, seperti komik digital. Sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan Sabaruddin (2022) bahwasanya pembelajaran yang dulunya bersifat konvensional kini telah bertransformasi seiring berkembangnya teknologi digital. Transformasi pembelajaran di era digital saat ini menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Alamsyah et al. (2022) menambahkan bahwa guru di era ini harus memiliki kemampuan digital, berpikir kreatif, dan mampu bersikap inovatif sekaligus dinamis dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Pendayagunaan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini salah satunya diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran. Wahyuningtyas et al. (2020) menjelaskan bahwasanya Media pembelajaran meliputi semua bentuk sarana yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan pesan serta membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, serta emosi siswa pada aktivitas belajar guna mewujudkan tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peran guru amat penting untuk merancang pembelajaran yang menarik serta interaktif agar siswa tetap fokus dan termotivasi. Satu di antara pendekatan yang bisa diaplikasikan adalah pemakaian komik digital untuk menjadi media pembelajaran.

Komik digital sebagai media pembelajaran merupakan solusi inovatif dalam menyampaikan materi ajar. Penyajian materi melalui visual yang menarik dalam komik

digital memudahkan siswa untuk semakin mudah memahami isi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Yusril (2022), Penggunaan media komik terbukti bisa menaikkan pemahaman siswa pada materi pelajaran, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Komik yang disajikan dalam format digital mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan konten yang menarik serta mudah dipahami. Sebagai media visual, komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara menarik dan komunikatif. Heru Dwi Waluyanto (2015) menyebutkan bahwa komik dapat menjadi sarana komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan pendidikan kepada siswa karena mampu menggabungkan unsur gambar dan teks yang membentuk narasi mudah dipahami. Narestuti et al. (2021), Selain itu, ditegaskan kembali bahwasanya pemakaian media komik pada pembelajaran berpotensi menaikkan minat sekaligus hasil belajar siswa, karena materinya yang lebih mudah dipahami dan penyajiannya yang menyenangkan. Gagasan mengenai vitalnya inovasi media pembelajaran ini juga memperoleh dukungan dari Donna et al. (2020), yang menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik di SD. Kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang selaras dengan gaya belajar visual serta kontekstual dapat dijawab oleh komik digital, yang tergolong sebagai satu di antara jenis media interaktif..

Pengembangan media pembelajaran memerlukan pendekatan sistematis. Model ADDIE menjadi satu di antara model yang sering dipergunakan karena mencakup tahapan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk (Agustiyanı et al., 2022). Model ini memungkinkan peneliti merancang produk pembelajaran berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan dan mengujinya secara langsung terhadap pengguna akhir. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang makna sila-sila Pancasila melalui pengembangan media komik digital, yang proses perancangannya menggunakan pendekatan ADDIE. Temuan Musdalifah (2020), yang menyatakan bahwa komik digital berhasil meningkatkan capaian belajar matematika siswa berkat pendekatannya yang menghibur dan mudah dipahami, semakin memperkuat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran ini. Hal tersebut mengindikasikan bahwa komik digital sangat berpotensi untuk diimplementasikan dalam beragam subjek, termasuk Pendidikan Pancasila.

Sesuai latar belakang yang sudah dijabarkan, penelitian ini mempunyai sasaran untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran berupa komik digital yang menyajikan materi mengenai makna sila-sila Pancasila bagi siswa kelas IV SDN Kertosari. Evaluasi terhadap media ini akan menitikberatkan pada tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam proses belajar mengajar. Implikasi yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis nilai yang inovatif, menarik minat siswa, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Lebih lanjut, pendidikan nilai-nilai Pancasila yang efektif merupakan elemen esensial dalam pembentukan karakter siswa dalam konteks kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai

fundamental misalnya ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, serta keadilan sosial perlu diinternalisasikan secara komprehensif, meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Proses internalisasi nilai akan mencapai hasil yang lebih optimal apabila media pembelajaran mampu menjembatani pengalaman belajar yang bersifat kontekstual bagi siswa.

Implementasi media komik digital membuka potensi bagi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui pendekatan yang menarik dan kontekstual bagi siswa. Hal ini berkorespondensi dengan karakteristik siswa pada jenjang sekolah dasar yang menunjukkan preferensi terhadap model pembelajaran yang melibatkan elemen visual, naratif, serta gamifikasi. Visualisasi yang ditawarkan komik digital bisa memudahkan siswa mengaitkan konsep abstrak dengan kehidupan nyata mereka. Selain sebagai sarana penyampaian materi, komik digital juga dapat berfungsi sebagai media penguatan karakter sikap positif siswa. Dengan alur cerita yang mengangkat nilai-nilai Pancasila dalam konteks keseharian, siswa dapat melihat contoh konkret penerapan nilai-nilai tersebut dan termotivasi untuk meneladaninya. Media ini juga dapat digunakan guru sebagai alat refleksi dan diskusi, sehingga mendorong pembelajaran yang lebih bermakna dan dialogis. Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan tersebut, penelitian ini berupaya menjawab tantangan pembelajaran nilai dengan pendekatan yang inovatif. Pengembangan komik digital pada materi makna sila-sila Pancasila diharapkan mampu mengatasi permasalahan monotonnya penyampaian materi Pendidikan Pancasila pada materi makna sila-sila Pancasila dan di samping itu, turut menyajikan pengalaman belajar yang bersifat rekreatif dan memberikan implikasi positif terhadap pembelajaran siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian dan pengembangan (Research and Development - R&D) yang merujuk pada model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dipaparkan oleh Sugiyono (2017). Penelitian ini dilakukan di SDN Kertosari, Kec. Purwodadi, Kab. Musi Rawas, Sumatera Selatan, pada periode tahun ajaran 2024/2025, yang dimulai tanggal 07 Oktober 2024 serta selesai tanggal 23 April 2025.

Prosedur pengembangan media pembelajaran komik digital di penelitian ini mencakup tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Rangkaian tahapan ini dirancang untuk menciptakan media pembelajaran yang valid secara konten serta desain, praktis dalam penggunaan, serta efektif untuk menaikkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kertosari.

Proses pengumpulan data di penelitian ini terstruktur berdasarkan lima tahap model ADDIE, mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Di fase Analisis, dilakukan investigasi kebutuhan melalui wawancara bersama guru serta siswa dan penyebaran kuesioner untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran dan keperluan akan media. Fase Desain menghasilkan spesifikasi rancangan media pembelajaran komik digital

yang relevan dengan karakteristik materi dan siswa. Fase Pengembangan melibatkan realisasi rancangan dan validasinya oleh pakar di bidang bahasa, materi, dan media. Fase Implementasi merupakan uji coba dalam skala kecil dengan observasi terhadap respons guru terhadap penggunaan media. Fase Evaluasi dilakukan melalui cara pemberian pre-test serta post-test kepada 21 siswa kelas IV SD Negeri Kertosari guna mengukur efikasi media yang dikembangkan.

Analisis data dalam penelitian ini ditujukan untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Validitas produk dinilai melalui instrumen angket yang diisi oleh pakar materi, media, serta bahasa, dengan metode analisis data berupa perhitungan persentase skor pada setiap indikator penilaian. Kepraktisan dievaluasi berdasarkan tingkat kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa setelah implementasi perbaikan berdasarkan masukan ahli, yang diukur melalui total skor indikator yang telah ditentukan. Selanjutnya, efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pre-test serta post-test siswa untuk menilai kenaikan hasil belajar, dengan menggunakan perhitungan skor dan aplikasi rumus N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menciptakan solusi atas permasalahan pembelajaran yang dijumpai pada siswa kelas IV SDN Kertosari, yaitu berupa media pembelajaran komik digital yang dirancang untuk materi makna sila-sila Pancasila. Latar belakang utama penelitian ini yakni minimnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama dalam topik makna tiap sila dalam Pancasila. Selain itu, keterbatasan sumber belajar dan pemakaian media pembelajaran yang kurang menarik oleh guru turut menjadi faktor yang mendorong dilakukannya pengembangan ini. Proses pengembangan media dilaksanakan melalui sejumlah tahapan dalam model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi.

1. Tahap Analyze

Pengembangan media komik digital ini direlevankan dengan keperluan guru serta siswa kelas IV SDN Kertosari. Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan melalui wawancara bersama guru kelas IV untuk mendapat informasi terkait proses belajar mengajar, metode, serta media yang sering dipergunakan. Tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai fondasi dalam merancang media pembelajaran yang relevan. Hasil analisis mengungkap bahwa siswa kelas IV mengalami kendala untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal di mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi makna sila-sila Pancasila. Di samping itu, belum ada media pembelajaran yang efektif untuk menarik perhatian serta menaikkan motivasi serta fokus siswa selama pembelajaran. Analisis karakteristik siswa juga mempertimbangkan preferensi belajar, tingkat pemahaman materi, kecenderungan gaya belajar, kemampuan teknologi, serta kebutuhan-kebutuhan spesifik lainnya.

2. Tahap Perencanaan (design)

Tahap Perencanaan (Desain) menjadi awal bagi peneliti untuk menyusun serta mengembangkan media pembelajaran komik digital yang berfokus pada makna sila-sila Pancasila. Proses ini dimulai dengan menetapkan dasar berdasarkan tujuan pembelajaran, yaitu menyajikan materi dalam format komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pemilihan komik digital sebagai media didasarkan pada keyakinan bahwa format ini dapat mempermudah pemahaman informasi sekaligus membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Peneliti menggunakan Canva untuk merancang desain media, yang meliputi sampul, isi materi makna sila-sila Pancasila, dan profil pengembang. Sebagai bagian dari perencanaan, kerangka desain juga disusun sebagai panduan sistematis dan efisien dalam proses pengembangan media, memastikan pemahaman yang sama mengenai konsep dan implementasi komik digital bagi semua pihak terkait.



Gambar 2 Kerangka Desain Komik Digital

3. Tahap Development

Tahap Development (Pengembangan) mencakup proses penyempurnaan desain media pembelajaran komik digital hingga menciptakan produk akhir yang siap digunakan dalam pembelajaran. Di tahap ini, peneliti merealisasikan rancangan media berupa komik digital yang memuat materi makna sila-sila Pancasila. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh tiga orang ahli yang mempunyai kompetensi di ranah media, materi, serta bahasa. Tujuan validasi ini yakni untuk menilai tingkat kevalidan media yang sudah dikembangkan. Penilaian yang diberikan oleh para ahli dipergunakan untuk menjadi landasan dalam melakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada media tersebut. Instrumen validasi mempergunakan skala Likert untuk menilai kecocokan produk dengan kriteria standar yang sudah ditentukan. Data hasil validasi dianalisis melalui cara menghitung persentase rata-rata skor dari setiap ahli. Hasil validasi memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran komik digital ada pada kategori sangat layak, dengan skor 92% dari ahli media, 92% dari ahli materi, serta 97% dari ahli bahasa. Berdasarkan skala

penilaian yang digunakan, seluruh ahli memberikan kategori “sangat baik”, yang menunjukkan bahwasanya produk sudah sesuai dengan standar mutu yang ditetapkan

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

Indikator penilaian	Sekor	Sekor Total	Persentase	Kriteria
Pewarnaan	14	15	92%	Sangat Baik
Penggunaan huruf Tampilan pada media	23	25		
Desain tampilan	14	15		
	18	20		

Tabel 2. Hasil validasi ahli bahasa

Indikator penilaian	Sekor	Sekor Total	Persentase	Kriteria
Lugas	15	15	97%	Sangat Baik
Komunikatif Dialogis dan interaktif	4	5		
Kesesuaian dengan perkembangan siswa	4	5		
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	15	25		
	30	30		

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

Indikator penilaian	Sekor	Sekor Total	Persentase	Kriteria
Kesesuaian materi	19	20	92%	Sangat Baik
Keakuratan materi	13	15		
Kemutakhiran materi	14	15		

4. Tahap Implementation

Tahap keempat, yaitu Implementasi, merupakan fase di mana media pembelajaran komik digital yang sudah dikembangkan serta direvisi diterapkan secara langsung dalam konteks pembelajaran untuk mengevaluasi pengaruh serta kualitasnya. Di proses ini, dilaksanakan uji coba kelompok kecil (small group) yang menyertakan guru serta siswa kelas IV SDN Kertosari dengan heterogenitas tingkat kemampuan. Tujuan utama dari uji coba ini ialah untuk mendapatkan data empiris terkait tingkat kepraktisan media dalam situasi penggunaan kelas yang sesungguhnya. Berdasarkan analisis respons guru serta siswa, media pembelajaran komik digital untuk materi makna sila-sila Pancasila dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam implementasi pembelajaran. Hal ini menandakan bahwasanya media yang dikembangkan tidak hanya mudah dioperasikan, tetapi juga efektif dalam menunjang proses belajar mengajar. Rekapitulasi data hasil penilaian kepraktisan media komik digital terlampir dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil kepraktisan media pembelajaran komik digital

Penilai	Persentase Kepraktisan	Rata-rata	Kriteria
Guru kelas IV	90%	88%	Sangat Praktis
6 Siswa kelas IV SD Negeri Kertosari	86%		Sangat Praktis

Respons guru kelas IV serta siswa SDN Kertosari yang dianalisis melalui lembar angket memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran komik digital sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Tingkat kepraktisan rata-rata yang diperoleh adalah 88%, yang menempatkannya dalam kategori "sangat praktis" (81% - 100%). Dengan demikian, hasil evaluasi ini menegaskan bahwasanya pemakaian media pembelajaran komik digital dalam materi makna sila-sila Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dinilai layak untuk diterapkan.

5. Tahap Evaluation

Pada tahap Evaluasi, peneliti mengukur efektivitas media pembelajaran komik digital melalui pelaksanaan pre-test serta post-test yang diberikan ke 21 siswa kelas IV SDN Kertosari. Pre-test dilaksanakan guna melihat tingkat pengetahuan awal siswa terkait materi makna sila-sila Pancasila, sedangkan post-test dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran, dengan tujuan mengevaluasi pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan serta bisa memberi kontribusi nyata untuk menaikkan prestasi belajar siswa. Selain itu, tahap ini juga menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan media dalam mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh di lingkungan sekolah.

Tabel 4. Hasil efektivitas media pembelajaran komik digital

Jenis tes	Peserta	Sekor total	Rata-rata
pre-test	21	100	45,42
post-test	21	100	81,19

Tabel 4. Hasil kepraktisan media pembelajaran komik digital

Jenis tes	Peserta	Rata-rata	N-Gain	Presentase N-Gain
pre-test	21	45,42		
post-test	21	81,19	0,71	71%

Sesuai perhitungan mempergunakan rumus N-Gain hasil analisis pada nilai mean pre-test serta post-test memperlihatkan skor sejumlah 0,71. Skor itu berada pada kategori tinggi, karena nilai N-Gain di atas 0,7 diklasifikasikan sebagai peningkatan yang tinggi. Temuan ini menandakan bahwasanya media pembelajaran komik digital efektif dalam memaksimalkan pemahaman siswa pada materi makna sila-sila Pancasila. Maka dari itu, bisa diambil suatu simpulan bahwasanya pemakaian media komik digital di pembelajaran Pendidikan Pancasila

di kelas IV SDN Kertosari memiliki tingkat efektivitas yang tinggi serta layak dipergunakan untuk menjadi sarana pendukung pada proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Sesuai hasil evaluasi validasi oleh ahli materi, konten dalam media pembelajaran dinyatakan valid dengan skor sebesar 92%. Sementara itu, validasi dari ahli media mendapatkan skor 92%, yang termasuk pada kategori sangat valid. Hal ini memperlihatkan bahwasanya diperlukan beberapa perbaikan agar media mencapai tingkat validitas yang optimal. Rekomendasi dari ahli media meliputi penambahan identitas, serta pencantuman informasi mengenai kelas pada sampul depan komik digital yang memuat materi makna sila-sila Pancasila. Setelah revisi dilaksanakan sesuai dengan masukan tersebut, validasi dari ahli bahasa menunjukkan skor sebesar 96%. Skor ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan media telah memenuhi standar kelayakan, serta mampu menyampaikan informasi secara tepat dan menyeluruh. Oleh sebab itu, media pembelajaran komik digital dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada tahap uji coba tanpa perlu dilakukan revisi tambahan.

Sesuai hasil validasi terhadap aspek materi, media, serta bahasa, media pembelajaran ini disebut valid serta layak untuk diuji coba di kelas guna menilai pengaruhnya terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Uji coba media diimplementasikan melalui metode kelompok kecil (*small group*), yang melibatkan partisipasi enam siswa dengan heterogenitas tingkat kemampuan, meliputi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Dalam pelaksanaan uji coba ini, peneliti menggunakan media pembelajaran komik digital yang sudah dikembangkan untuk menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi kuesioner guna mengevaluasi validitas media tersebut. Berdasarkan analisis hasil uji coba, diperoleh skor tanggapan sejumlah 86%, yang mengindikasikan bahwasanya media pembelajaran berada di kategori valid dan memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Sesuai temuan penilaian dari uji coba *small group*, Berdasarkan temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran ini bukan saja valid secara kualitas, namun juga efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa selama proses belajar mengajar. Maka dari itu, langkah selanjutnya adalah menguji efektivitas media ini pada seluruh siswa kelas IV SDN Kertosari. Uji coba efektivitas dirancang menyerupai kondisi pembelajaran nyata, sehingga jika produk dinilai layak, dapat digunakan secara lebih luas. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu diberikan pretest berupa 15 soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan awal tentang materi makna sila-sila Pancasila. Setelah proses pembelajaran selesai, dilaksanakan posttest. Analisis hasil pretest serta posttest memperlihatkan kenaikan nilai mean siswa dari 45,42 menjadi 84,19, dengan selisih sebesar 38,77 poin. Perolehan nilai *N-gain* sejumlah 0,71, yang dikategorikan sebagai tinggi, mengimplikasikan bahwasanya media pembelajaran komik digital efektif untuk menaikkan pemahaman siswa dalam materi makna sila-sila Pancasila.

Secara komprehensif, media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menerima respons yang positif dari para ahli validator, tenaga pendidik, serta siswa yang terlibat dalam fase uji coba. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut termasuk pada kategori sangat layak untuk diintegrasikan dalam upaya mendukung efektivitas proses pembelajaran. Media komik digital ini terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman siswa pada materi makna sila-sila Pancasila melalui pendekatan yang lebih menarik, menghindari potensi kejenuhan dalam belajar, serta menghasilkan pengalaman belajar yang semakin bermakna bagi siswa. Maka dari itu, media pembelajaran komik digital ini memberikan dampak positif bukan saja untuk siswa, namun juga untuk pendidik, institusi sekolah, serta lembaga pendidikan secara umum. Sesuai temuan penelitian yang didapatkan dan didukung oleh kajian literatur yang relevan, bisa ditarik suatu simpulan bahwasanya media pembelajaran komik digital yang dikembangkan untuk materi makna sila-sila Pancasila telah memenuhi ketiga kriteria utama dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

SIMPULAN

Media pembelajaran komik digital yang dirancang untuk materi makna sila-sila Pancasila bagi siswa kelas IV SD Negeri Kertosari terbukti memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validitas media didukung oleh penilaian komprehensif dari tiga validator ahli masing-masing di bidang bahasa, media, dan materi yang mengklasifikasikan media ini pada kategori sangat valid serta layak diimplementasikan pada proses pembelajaran. Aspek kepraktisan media terkonfirmasi melalui hasil uji coba kelompok kecil serta evaluasi guru, yang memperlihatkan tampilan yang menarik serta kemudahan penggunaan bagi siswa, sehingga mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran. Sementara itu, efektivitas media untuk menaikkan hasil belajar siswa terukur melalui analisis skor pre-test serta post-test mempergunakan perhitungan N-Gain yang menghasilkan skor dalam kategori tinggi. Dengan kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menstimulus keterlibatan aktif siswa, dan mempermudah pemahaman materi, media komik digital ini secara keseluruhan layak direkomendasikan sebagai instrumen pendukung yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi. (2015) *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* . Bandung: Cv. Alfabeta
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>

- Agustiyan, Tika, et al. "Sistem Pembelajaran E-learning Menggunakan Metode ADDIE di SDIT Kabupaten Cirebon." *Eduprof*, vol. 4, no. 1, 2022, pp. 100-108, <https://doi.org/0.47453/eduprof.v4i1.117>.
- .Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Narestuti, A.S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa . *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-311. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Yusri Komik Pancasila untuk Generasi Pancasila (Implementasi Nilai Pancasila melalui Media Komik pada Anak Usia Dini) Komik Pancasila Untuk Generasi Pancasila (Implementasi Nilai Pancasila Melalui Media Komik Pada Anak Usia Dini) Comics for generations pancasila (pancasila value through the implementation of media in comics early childhood) title in english. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jnp.v1i1.1956>
- Heru Dwi Waluyanto. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran." *Jurnal Nirmala* Vol.7, no. 1 (2015): h.51.
- Alamsyah, Burhamzah.M, & Fatimah.S, K. W. (2022). Peran Guru Dalam Menghadapi Era Society 5.0: Apakah Sebatas tantangan Atau Perubahan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*(Vol.1,Issue1).Retrievedfrom <https://ejournal.staiddimaros.ac.id/index.php/maruki/article/view/14>
- Musdalifah. (2020) Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curahamalang Jombang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/14625/1/17760027.pdf>