

Pengembangan Komik Digital untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Development of Digital Comics for Pancasila Education Learning in Elementary Schools

^{1*}Tri Lestari, ²Ahmad Ulin Ni'am, ³Nor Kholidin

^{1,2,3}Universitas Nurul Huda, Indonesia

*E-mail : trilestari270703@gmail.com^{*1}, niam@unuha.ac.id², nor@unuha.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran pendidikan pancasila memerlukan media inovatif agar lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Komik digital dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Produk dikembangkan dengan metode *research and development* (R&D) berlandaskan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui dokumentasi dan angket, lalu dianalisis dari aspek kelayakan media dan materi, serta tanggapan peserta didik maupun pendidik terkait kepraktisan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media komik digital menghasilkan tingkat validitas sangat baik, yakni 95% dari pakar materi dan 88% dari pakar media. Pada tahap pengujian, respon peserta didik mencapai 85% kelompok terbatas dan 89% pada kelompok lebih luas. Penilaian dari pendidik menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 97% dengan kriteria "sangat praktis". Berdasarkan analisis data, ditarik kesimpulan bahwa media komik digital yang dirancang terbukti layak dan praktis diimplementasikan sebagai sarana proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 03 Gumawang.

Kata kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

Abstract

Pancasila education requires innovative media to make it more engaging and easier for students to understand. *Digital comics* were chosen because they present the material visually and interactively. The product was developed using the *research and development* (R&D) based on the *ADDIE model* which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through documentation and questionnaires, then analyzed from the aspects of media and material feasibility, as well as student and educator responses regarding practicality. The results of the study showed that *digital comic media* produced a very good level of validity, namely 95% from material experts and 88% from media experts. In the testing phase, student responses reached 85% in the limited group and 89% in the broader group. The assessment from educators showed a practicality level of 97% with the criteria of "very practical". Based on the data analysis, it was concluded that the designed *digital comic media* was proven to be feasible and practical to be implemented as a means of learning the Pancasila Education for grade V of SD Negeri 03 Gumawang.

Keywords: Digital Comics, Learning Media, Pancasila Educatio, Elementary School



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i2.5069>

Copyright© 2025, Tri Lestari et al

This is an open-access article under the [CC-BY License](#).



PENDAHULUAN

Perkembangan media pembelajaran di Indonesia mengalami perubahan besar, dari yang semula didominasi oleh media cetak menuju penggunaan media digital yang semakin meluas. Kehadiran teknologi digital kini menjadi salah satu pilar penting dalam mendukung pembelajaran modern, terutama untuk meningkatkan mutu sekaligus memperluas akses pendidikan di berbagai jenjang. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), penggunaan media digital terbukti mampu menumbuhkan minat belajar sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa. Secara khusus, komik digital dalam pembelajaran dapat memberi dampak positif berupa meningkatnya motivasi, pemahaman materi, serta capaian belajar, sekaligus berkontribusi pada penguatan karakter peserta didik (Sulistriyaniva et al., 2024).

Belajar terjadi secara sengaja dan bertujuan untuk merubah perilaku melalui praktik, meniru, pengamatan, membaca, dan mendengarkan. Lingkungan yang dimaksud merujuk pada berbagai kondisi atau faktor yang memberikan kesempatan individu untuk memperoleh pengalaman mempelajari pengetahuan (Adywinata et al., 2022). Dengan demikian, pendidik memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif sekaligus menyenangkan bagi peserta didik.

Pemanfaatan teknologi, terutama media digital dalam dunia pendidikan pada era globalisasi, menghadirkan tantangan baru baik bagi guru maupun peserta didik. Beberapa kendala yang sering muncul antara lain keterbatasan guru dalam merancang media berbasis digital, lingkungan belajar yang kurang mendukung, serta faktor lain yang menghambat optimalisasi pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswa terkait materi yang dipelajari. Dengan demikian, seorang pendidik diharapkan memiliki kemampuan untuk menguasai serta mengintegrasikan teknologi sebagai media belajar agar siswa tetap sejalan dengan perkembangan zaman. Selain itu, pendidik juga perlu mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan perkembangan pendidikan saat ini (Hanifah et al., 2023).

Dalam Kemendikbud Ristek RI, pendidikan pancasila memiliki tujuan untuk memahami identitas dirinya sebagai warga Indonesia yang beragam, dan dapat menumbuhkan sikap adil dengan tidak membedakan jenis kelamin, etnis, agama, ras, dan antar kelompok sosial, kondisi sosial-ekonomi, maupun keterbatasan fisik (Direktorat Jenderal, 2022). Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan pendidik yang dapat menciptakan proses pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu membuat peserta didik lebih antusias dalam proses belajar. Tingginya minat belajar tersebut pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas interaksi pendidik ketika mengajar di kelas.

Terdapat macam-macam jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pendidik, antara lain media berbasis visual (gambar), audio, audiovisual, serta media cetak, yang semuanya dapat dioptimalkan untuk mendukung proses belajar mengajar (Astrid, 2021). Selain itu, jenis perantara yang digunakan harus diterapkan sesuai kebutuhan peserta didik dan fasilitas yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran.

Penggunaan sarana belajar memiliki manfaat dalam menumbuhkan ketertarikan dan motivasi baru sehingga mendorong aktivitas belajar peserta didik. Jenis sarana visual menjadi salah satu yang dominan diterapkan di sekolah dasar karena lebih mudah dipahami melalui pengamatan langsung. Oleh karena itu, pemanfaatan sarana visual berbasis komik digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar (Mulfajril et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media visual berbasis komik digital.

Komik merupakan media pembelajaran visual, yang bersifat verbal dan nonverbal, yang terdiri dari gambar dalam bentuk dan karakter kartun. Komik memiliki tampilan yang relatif sederhana, tetapi pada kenyataannya, komik mengandung pesan-pesan penting, disajikan secara ringkas dan mudah dipahami (Rahmadani et al., 2023). Komik digital terdiri dari serangkaian gambar visual yang mengandung alur cerita yang diungkapkan dalam dialog (Nurjanah et al., 2022). Perbedaan antara komik digital dan komik cetak terletak pada formatnya. Komik digital dibentuk dalam file yang dapat dibuka melalui media elektronik. Komik digital memiliki banyak keunggulan dibandingkan komik berbasis kertas, yaitu: biayanya lebih rendah, lebih tahan lama, interaktif, dan mudah diakses (Jafar, 2021).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 03 Gumawang pada tanggal 10 Mei 2025, peneliti menemukan adanya permasalahan yang menunjukkan bahwa fakta pembelajaran didasarkan pada buku cetak. Meskipun memiliki fasilitas yang cukup, sekolah belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Walaupun tersedia media digital seperti proyektor, penggunaannya masih terbatas dan belum teintegrasi dengan baik. Mempunyai keinginan yang tinggi untuk bisa berhasil dalam pembelajaran, namun penyampaian materi yang cenderung tradisional dan belum memaksimalkan potensi teknologi digital yang ada sering membuat peserta didik kurang berantusias dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Keberagaman kebudayaan di Indonesia, hal tersebut membuat peserta didik mengalami hambatan dalam mempelajari dan memahami materi. Dari wawancara bersama wali kelas V pada tanggal 10 Mei 2025, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini meliputi buku cetak, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan proyektor. Meskipun penggunaan proyektor belum dilakukan secara menyeluruh, ketika digunakan, peserta didik menunjukkan respon yang positif, terlihat dari antusiasme dan semangat mereka selama mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang telah tersedia di sekolah masih dapat dioptimalkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan membuat alat pembelajaran berbasis digital. Tujuan media ini dirancang untuk membantu pendidik menyampaikan materi dan diharapkan materi yang diajarkan memungkinkan peserta didik memahami materi dengan lebih cepat.

Sejalan hasil penelitian yang dikerjakan oleh (Musdalifah, 2019), dalam tesis dengan nama "Pengembangan Komik Digital pada Pembelajaran Matematika dalam Materi Pengolahan Data untuk Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang" menunjukkan bahwa penggunaan komik digital pada pembelajaran matematika, khususnya kajian mengenai pengolahan data data efektif dimanfaatkan untuk peserta didik kelas V SD/MI. Kajian (Sari et al., 2022), yang mengambil tema "Pengembangan Komik Digital Literasi Islam pada Pembelajaran PPKn Materi Nilai-nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang", menyatakan komik edukasi islam dalam versi digital layak diterapkan.

Dan diperkuat melalui penelitian yang dilaksanakan (Nurjanah et al., 2022), yang diberi judul "Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar" menyimpulkan media literasi berupa komik digital bertema keberagaman budaya indonesia dapat digunakan secara layak pada pembelajaran peserta didik kelas IV. Penelitian yang dilakukan (Nanda Safira, 2024), dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital sebagai Sarana Pembelajaran untuk Materi Bangun Datar" menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal sangat valid dan praktis untuk digunakan.

Perbedaan mendasar penelitian ini dengan kajian sebelumnya terfokus pada kajian, lokasi, dan hasil produk yang dikembangkan. Penelitian terdahulu lebih banyak menekankan

pada pembelajaran PPKn materi Nilai-nilai Pancasila, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada topik Keberagaman Budaya Indonesia. Dari sisi produk, penelitian sebelumnya menghasilkan media berupa video, sementara peneliti saat ini mengembangkan komik digital interaktif dalam bentuk panel yang ditata per slide dan dilengkapi dengan format video untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dari segi teknis, terdapat pula perbedaan dalam penggunaan aplikasi. Studi terdahulu memanfaatkan canva dan website animaker, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengombinasikan canva untuk desain visual, capcut untuk pengolahan audio agar suara lebih jelas dan tegas, serta audio extractor untuk mengoptimalkan kualitas suara dari video. Hal menarik dari penemuan yang dilakukan adalah bagaimana media komik digital tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga menghadirkan pengalaman audio-visual. Hal ini memungkinkan peserta didik memahami keberagaman budaya dengan menyenangkan, sejalan dengan temuan (Nurjanah et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Kajian ini diterapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dengan fokus pada pembuatan komik digital untuk media pembelajaran pendidikan pancasila sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik SD Negeri 03 Gumawang. Metode yang diterapkan untuk menentukan sampel. Studi ini bertempat di SD Negeri 03 Gumawang melibatkan responden dalam penelitian berupa pendidik dan peserta belajar di kelas V. Angket digunakan sebagai sarana pengumpulan data. Alat ukur (instrumen) yang digunakan meliputi lembar validasi komik digital oleh pakar materi, lembar penilaian komik digital oleh pakar media, serta kuesioner tanggapan peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan komik digital. Data dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif terdiri dari skor kuesioner serta hasil penilaian kepraktisan penggunaan komik berbasis digital. Dalam penelitian ini, prosedur pembuatan komik digital model ADDIE disusun berdasarkan fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Nurjanah et al., 2022).

Fase analisis (analysis) dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan peserta didik sebagai dasar pengembangan media. Pada tahap *design (perancangan)* mencakup penyusunan naskah (*script*) komik yang berisi alur cerita, dialog, dan visual sesuai capaian pembelajaran kurikulum merdeka. Pada tahap pengembangan (*development*), berupa pembuatan komik yang divalidasi oleh pakar materi dan pakar media. Validasi materi menilai kebenaran dan kesesuaian isi, sedangkan validasi media menilai aspek visual dan bahasa. Validasi yang diterapkan saat pengembangan komik digital ahli materi yang bertugas melakukan validasi adalah Ibu Sri Enggar Kencana Dewi, M.Pd (Dosen Universitas Nurul Huda) dan Ibu Dwi Astuti, S.Pd (pendidik SD Negeri 03 Gumawang) dan validasi oleh ahli media dilakukan Ibu Nindy Devita Sari, M.Kom (Dosen Universitas Nurul Huda) dan Ibu Siti Aisyah, S.Pd (pendidik SD Negeri 03 Gumawang). Hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase rataa skor validasi

f : Rataan skor masing-masing validator

n : Skor maksimal yang di peroleh (Damayanti, 2021)

Tabel berikut ini memuat kriteria penilaian yang dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam melakukan revisi pada komik digital:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Rentang persentase %	Kategori kevalidan
0 – 20%	Sangat tidak valid
21 – 40%	Tidak valid
41 – 60%	Cukup valid
61 – 80%	Valid
81 – 100%	Sangat valid

Tes awal dalam penerapan skala terbatas bertujuan mengetahui komik digital hasil pengembangan dapat dimanfaatkan secara praktis. Setelah kegiatan belajar selesai, peserta diberi angket untuk menilai tingkat kepraktisan komik digital tersebut. Hasil penilaian kemudian dijadikan acuan dalam menentukan revisi produk, dengan mengacu pada kriteria yang tercantum dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Rentang Persentase (%)	Kategori Kepraktisan
0 – 20%	Sangat tidak praktis
21 – 40%	Tidak praktis
41 – 60%	Cukup praktis
61 – 80%	Praktis
81 – 100%	Sangat praktis

Tahap ini turut menilai sejauh mana komik digital mampu membantu memperluas pemahaman tentang kebudayaan budaya. Efektifitas proses pembelajaran melalui penggunaan komik digital dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila adalah kemampuan pemahaman tentang kebudayaan budaya di Indonesia. Instrumen soal pemahaman tentang kebudayaan budaya di Indonesia diberikan juga pada pengujian lingkup terbatas dan lingkup luas guna mengetahui pemahaman peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Media

Validator Media	Nomor Item Soal/Hasil Skor Angket													Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	S	N		
VL1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	54	65	83,0769	88,46153 846
VL2	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	61	65	93,8462	
Jumlah	S	9	9	9	8	8	9	9	9	8	8	9	10	115			
Skor Maks	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10				
%		90	90	90	80	80	90	90	90	80	80	90	100				
% Rata-Rata		88,46153846															

Hasil dari tabel 3. memperlihatkan nilai rata-rata persentase hasil penilaian dari validator media dengan nilai 88%, media ini dapat disimpulkan mempunyai kriteria kevalidan.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Materi

VALIDATOR MATERI		Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket										JUMLAH	SKOR MAKS	%	% RATA-RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	S	N		
VL1		5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	47	50	94	95
VL2		5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	50	96	
JUMLAH	S	10	10	10	10	10	10	10	8	8	9	95			
SKOR MAKS	N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10			
%		100	100	100	100	100	100	100	80	80	90				
% RATA-RATA		95													

Berdasarkan Tabel 4. jumlah persentase rata-rata dari validator materi sebesar 95% sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dibahas pada komik digital telah sangat valid dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Dari kedua hasil Uji validasi, sehingga dapat diambil kesimpulan komik digital berkategori sangat valid untuk diimplementasikan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 03 Gumawang. Setelah media memenuhi kriteria valid maka media bisa dimanfaatkan.

Tahap implementasi (*implementation*), dilakukan melalui uji coba terbatas dan luas di kelas V untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Pada tahap evaluasi, mencakup analisis kepraktisan media melalui angket respon pendidik dan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi media dilaksanakan dengan mempertimbangkan hasil penilaian, masukan ahli, serta uji coba lapangan. Setiap saran dijadikan dasar revisi agar produk semakin optimal digunakan dalam pembelajaran. Proses revisi ini merupakan implementasi dari tahap evaluasi dalam model ADDIE, yang bertujuan memastikan benar-benar media sesuai kebutuhan peserta didik dan pendidik.

**Gambar 1. Revisi Media Komik Digital**

Kemudian hasil validasi komik digital diuji coba pada peserta didik dan pendidik menjadi responden. Pengujian terhadap peserta didik terdapat 2 kelompok, yakni pengujian dilakukan pada skala kecil dan besar. Hasil pengujian dengan skala kecil dengan jumlah 10 data peserta didik ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

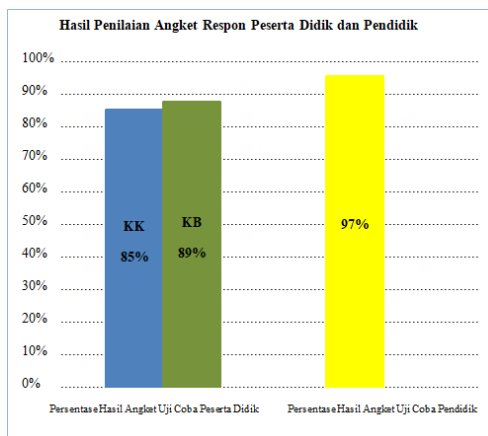
Nama Peserta Didik	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket										Jumlah	Skor Maks	%	% rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
AMZ	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	39	50	78	85
AK	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	46	50	92	
BDA	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	40	50	80	
BAM	4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	40	50	80	
KP	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	46	50	92	
MAC	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	46	50	92	
MS	4	4	4	3	3	4	3	3	4	5	37	50	74	
MN	3	3	5	4	4	5	5	5	5	4	43	50	86	
TTK	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	46	50	92	
ZMR	5	4	5	4	5	5	3	3	4	4	42	50	84	
Jumlah	S	40	41	47	44	41	44	41	41	44	425			
Skor Maks	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50				
%		80	82	94	88	82	88	82	82	88				
% Rata-rata		85												

Merujuk pada data di tabel 5. terlihat bahwa peserta didik menampilkan semangat belajar yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran memanfaatkan media komik digital untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 03 Gumawang. Uji coba kedua dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri 03 Gumawang kelompok besar sebagai sampel dengan jumlah 22 peserta didik. Adapun hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

Nama Peserta Didik	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket										Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
AMZ	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	42	50	84	89
AK	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	47	50	94	
AAA	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	43	50	86	
BDA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98	
BAM	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	44	50	88	
FSA	5	4	4	3	5	4	4	4	5	5	43	50	86	
KP	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	50	96	
MA	4	4	5	3	5	5	4	4	4	5	43	50	86	
MIR	5	5	4	4	3	5	5	4	5	5	45	50	90	
MAC	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	44	50	88	
MSF	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	46	50	92	
MS	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	47	50	94	
MN	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	41	50	82	
RBS	4	5	4	5	3	5	3	5	5	5	44	50	88	
RHA	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	43	50	86	
SA	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	42	50	84	
SKN	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48	50	96	
SCY	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	45	50	90	
SMW	3	4	5	5	5	4	5	4	4	4	43	50	86	
TTK	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	47	50	94	
ZAR	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	42	50	84	
ZAP	5	4	4	5	3	4	4	4	5	5	43	50	86	
Jumlah	S	95	97	98	99	99	100	95	97	99	100	979		89
Skor Maks	N	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110			
%		86,3	88,1	89,0	90	90	90,9	86,3	88,1	90,9	90,9			
% Rata-rata		89												

Tingkat kepraktisan komik digital sebagai media pembelajaran dilakukan pengujian terhadap pelajar dan pendidik di kelas V. Kriteria kepraktisan minimum 50% yang diperoleh dari respon peserta didik maupun pendidik terhadap beberapa pernyataan untuk diberikan penilaian. Diagram data penilaian kepraktisan dilaksanakan pendidik serta peserta belajar di kelas V adalah berikut ini.



Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik

Diagram di atas menggambarkan bahwa pelaksanaan uji kepraktisan pengembangan media komik digital dalam hasil penelitian ini memiliki keterkaitan erat dengan teori *Kognitif Pembelajaran Multimedia* dari Mayer yang menekankan pentingnya integrasi teks dan visual untuk memperkuat pemahaman peserta didik (Ceken & Taskin, 2022). Selain itu, *Teori Konstruktivisme* Vygotsky juga relevan karena pembelajaran berbasis komik digital mendorong peserta didik membangun pengetahuan melalui konteks budaya yang dekat dengan kehidupannya mereka (Wibowo et al., 2025). Dengan demikian, keberadaan media komik digital tidak hanya sekadar penyaji informasi, melainkan juga milik sarana yang menumbuhkan motivasi, interaksi, serta penguatan karakter peserta didik. Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang berfungsi membangkitkan semangat, kegairahan, serta mengarahkan kegiatan belajar menuju pencapaian akhiran tujuan (Sutrisno, 2021).

Proses meta analisis penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan. Pertama, uji terbatas pada kelompok kecil untuk menilai keterbacaan, kejelasan alur, dan tampilan komik. Kedua, uji kelompok besar yang berfungsi untuk menguji stabilitas kepraktisan pada populasi yang lebih beragam. Ketiga, validasi oleh pendidik untuk menilai kemudahan implementasi di kelas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kemungkinan replikasi di sekolah lain. Tahap uji coba skala terbatas (10 peserta didik) menghasilkan skor kepraktisan sebesar 85% yang termasuk kategori "Sangat Praktis". Dalam pengujian skala besar (22 partisipan), tingkat kepraktisan meningkat menjadi 89% dengan kategori yang sama, menandakan bahwa media mampu digunakan secara konsisten dalam kompleks belajar yang lebih heterogen. Respon pendidik mencapai 97% "Sangat Praktis", yang memperlihatkan bahwa dari sudut pandang pendidik, media ini tidak hanya praktis secara teknis, tetapi juga memudahkan integrasi pembelajaran sesuai kurikulum.

Secara empiris, hasil ini menunjukkan kesesuaian dengan temuan dari riset sebelumnya, kajian (Nanda Safira, 2024) yang merancang komik digital untuk materi bangun datar dan memperoleh kepraktisan sebesar 96,41% dari peserta didik serta 98% dari pendidik. Demikian pula, penelitian (Damarpuri & Taufik, 2024) mengenai komik digital pada pembelajaran IPAS mencatat tingkat kepraktisan 94,4% dalam kategori “Sangat Praktis”. Konsistensi data antar penelitian ini menguatkan hipotesis bahwa media komik digital bukan hanya praktis secara teknis, tetapi juga memiliki relevansi pedagogis tinggi untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan penguatan karakter peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan penelitian, komik digital dikembangkan melalui model ADDIE terbukti memiliki validitas dan kepraktisan yang memadai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 03 Gumawang. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik secara aktif menggunakan komik digital yang berfungsi untuk sarana pembelajaran alternatif, baik pada kegiatan tatap muka maupun pembelajaran mandiri. Selain itu, komik digital ini direkomendasikan untuk diperluas penggunaannya ke sekolah lain sebagai sarana pengenalan keragaman budaya bangsa melalui metode yang kreatif, menyenangkan serta mudah dimengerti peserta didik. Untuk penelitian selanjutnya, media ini bisa dikembangkan lebih lanjut melalui perluasan materi, integrasi teknologi dinamis, serta peningkatan kualitas desain visual agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan oleh penulis kepada kepala sekolah, para pendidik, serta peserta didik SD Negeri 03 Gumawang yang sudah bersedia terlibat dalam proses uji coba media pembelajaran. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada para pakar, baik di bidang materi maupun media, atas masukan dan saran berharga yang membantu penyempurnaan produk.

REFERENSI

- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). *JPKD : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD*. 4, 480–489.
- Astrid Dwi Injany, C. E. A. (2021). Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran dalam program pelatihan. *Prosiding Seminar Nasional Kewarganegaraan*, 3, 131–135.
- Ceken, B., & Taskin, N. (2022). Multimedia Learning Principles in Different Learning Environments: a Systematic Review. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Damarpuri, M. M., & Taufik, M. (2024). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang. *Journal on Education*, 07(01), 6052–6060.
- Damayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI. In *Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Direktorat Jenderal. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A - Fase F. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia*, 4–5.
- Hanifah, H., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>
- Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Vol. 5, No. 2

- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas Viii Mts Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20839>
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Musdalifah. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/14625/1/17760027.pdf>
- Nanda Safira, Annisa. Istiningsih, Siti. Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.9013>
- Nurjanah, I., Mudopar, M., & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.8230>
- Rahmadani, Chusna Rida & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *JPGSD*, 11 No 10, 2172–2182.
- Sari, A. W., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1007–1017.
- Sulistriyaniva, R., Gunansyah, G., & Nasution. (2024). Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar : Literature Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1323–1331.
- Suttrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–10. <https://media.neliti.com/media/publications/348380-analisis-dampak-pembelajaran-daring-terh-a55d7ef7.pdf>
- Wibowo, S., Wangid, M. N., & Firdaus, F. M. (2025). The relevance of Vygotsky's constructivism learning theory with the differentiated learning primary schools. *Journal of Education and Learning*, 19(1), 431–440. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i1.21197>