

**PENGEMBANGAN MEDIA KOPEKAN (KOMIK PENDIDIKAN) TERINTEGRASI
MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI PPKn SEBAGAI
UPAYA PENANAMAN KARAKTER GOTONG ROYONG
PADA SISWA SD KELAS 4**

Widya Larasati¹, Mawardi²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
¹292019014@student.uksw.edu, ²Mawardi@uksw.edu

ABSTRACT

This research and development was carried out based on the results of observations and needs analysis at elementary schools in the Diponegoro Cluster, Banyubiru District. The aim of this research is to determine the level of feasibility, effectiveness and level of practicality of the integrated model KOPEKAN (COMIK EDUCATION) media. Problem Based Learning on PPKn material as an effort to instill the character of mutual cooperation in grade 4 elementary school students. Research method This Research & Development using the ASSURE development model design. The results of this research indicate that KOPEKAN media is suitable for use with a percentage of media expert test results of 84.2% in the very high category, material expert tests of 80% in the high category and learning design expert tests of 81.3% in the very high category. tall. This media is considered practical to use based on the results of responses from grade 4 students and teachers on the limited test of 88.8% and 84%, on the broad test of 86.62% and 81.5%. The effectiveness of the media was tested from the initial and final measurements with an average of 65.92 and the final measurement of 85.31. In the broad test, the average initial measurement was 65.92 and the final measurement was 85.31.

Keywords: *comics, PBL, mutual cooperation characters*

ABSTRAK

Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan pada Sekolah Dasar yang berada di Gugus Diponegoro, Kecamatan Banyubiru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan, keefektifan serta tingkat kepraktisan media KOPEKAN (KOMIK PENDIDIKAN) terintegrasi model *Problem Based Learning* pada materi PPKn sebagai upaya penanaman karakter gotong royong pada siswa SD kelas 4. Metode penelitian *Research & Development* ini menggunakan desain model pengembangan ASSURE. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media KOPEKAN memiliki kelayakan untuk digunakan dengan presentase hasil uji ahli media sebesar 84,2% dengan kategori sangat tinggi, uji ahli materi sebesar 80% dengan kategori tinggi dan uji ahli desain pembelajaran sebesar 81,3% dengan kategori sangat tinggi. Media ini dianggap praktis untuk digunakan berdasarkan

dengan hasil respon peserta didik dan guru kelas 4 pada uji terbatas sebesar 88,8% dan 84%, pada uji luas sebesar 86,62% dan 81,5%. Keefektifan media di uji dari pengukuran awal dan pengukuran akhir dengan rata-rata 65.92 dan pengukuran akhir sebesar 85.31, pada uji luas mendapat rata-rata pengukuran awal 65.92 dan pengukuran akhir sebesar 85.31.

Kata Kunci: komik, PBL, karakter gotong royong

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu pokok penting pembelajaran pada jenjang SD. Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses untuk mengembangkan nilai karakter, moral atau sikap untuk menjadi warga Negara yang berkarakter dalam memahami hak-hak serta kewajibannya dan mempunyai rasa kebangsaan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Tujuan pembelajaran PPKn terkhususnya pada jenjang Sekolah Dasar tidak hanya membekali peserta didik untuk dapat ke jenjang berikutnya, tetapi penanaman moral dan karakter yang diharapkan dapat membekali dan membentuk peserta didik menjadi warga Negara yang baik (Baginda 2016:3). Melalui belajar PPKn peserta didik diharapkan mampu terbentuk secara karakter sehingga dapat menyelesaikan masalah dengan baik. Maka dari itu pelajaran PPKn tidak hanya mempelajari tentang

konsep, fakta maupun prinsip tetapi diharapkan peserta didik dapat terbentuk secara moral, karakter sikap dalam berwarganegara.

Karakter merupakan aspek utama dalam pembentukan sikap seseorang dan merupakan sebuah ciri khas yang ada pada diri setiap manusia yang meliputi etika, tingkah laku dan budi pekerti dalam berkehidupan bermasyarakat. Sejalan dengan pendapat Arifudin (2022) menjelaskan bahwa pendidikan karakter dimaknai dengan pendidikan nilai, budi pekerti, moral dan pendidikan watak. Pada pelaksanaannya pendidikan karakter menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung, pengalaman yang dimaksud adalah perilaku atau kejadian-kejadian pada kehidupan sekitar menjadi penanaman nilai-nilai yang dapat memberikan stimulus kebiasaan yang baik. Dengan demikian pendidikan karakter adalah bagian penting dalam proses pendidikan sebagai system

dalam penanaman nilai karakter pada peserta didik sebagai sebuah kemauan, pengetahuan dan kesadaran dalam bertindak terhadap Tuhan YME, diri sendiri maupun antar sesama dan terhadap lingkungan sekitar.

Pada kurikulum saat ini, kurikulum merdeka diterapkan elemen-elemen karakter untuk membentuk peserta didik, elemen tersebut dinamakan profil pelajar Pancasila yang bertujuan sebagai perwujudan pelajar yang mempunyai kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan 1) bertakwa kepada Tuhan YME, 2) berakhlak mulia, 3) berkebhinekaan global, 4) bergotong royong, 5) mandiri, 6) bernalar kritis dan 7) kreatif.

Keenam elemen tersebut melekat pada profil pelajar Pancasila yang paling dekat penerapannya pada mata pelajaran PPKn, Gotong royong merupakan sikap dalam kolaborasi antar sesama yang dilakukan secara bersama baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Namun seiring berkembangnya zaman karakter gotong royong kian memudar. Di kalangan anak-anak. Hal ini lah yang menjadikan sikap gotong royong perlu ditanamkan sejak sedini mungkin.

Oleh karena itu di dalam pembelajaran tentunya peserta didik perlu dikemas lebih inovatif dan kreatif dengan media pembelajaran, banyak media yang dapat diunakan untuk proses pembelajaran salah satunya adalah model *Problem Based Learning* yang memiliki ciri utama pada penyelesaian suatu masalah secara bertahap dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik dapat mempelajari dan membangun pengalamannya sendiri (Annisa :2022). Selain pentingnya penerapan model pembelajaran, penerapan media juga penting dalam berjalannya pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan materi pelajaran, perasaan minat, merangsang pikiran peserta didik dan perhatian peserta didik (Mashuri 2019:2). Dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah perantara dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk menarik minat, motivasi dalam pembelajaran. Banyak media pembelajaran konkrit yang saat ini dapat dikembangkan salah satunya yaitu media komik. Komik merupakan media konkrit yang berisikan cerita pendek bersambung dengan animasi-

animasi gambar tertentu yang biasanya menceritakan kehidupan seputar lingkungan masyarakat.

Sesuai dengan studi pendahuluan yaitu dengan hasil observasi dan wawancara analisis kebutuhan media pembelajaran pada mapel PPKn kelas 4 di Gugus Diponegoro, Kecamatan Banyubiru di dapat bahwa masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif di lingkungan sekolah terutama pada mapel PPKn. Guru kebanyakan menggunakan buku LKS dan media video yang di ambil dari internet. Dalam proses observasi dapat dilihat media yang digunakan kurang praktis karena buku LKS yang terbatas serta tampilannya yang kurang menarik, selain itu jaringan internet yang tidak stabil membuat media video yang digunakan guru tidak praktis. Dari hasil pengisian angket analisis kebutuhan media oleh guru mendapatkan respon "YA" sebesar 80% dengan kategori tinggi.

Hasil analisis kebutuhan tersebut dijadikan acuan dan disimpulkan bahwa guru sudah menggunakan media pada pembelajaran namun dengan keterbatasan maka memerlukan media pembelajaran konkrit yang

inovatif terutama dalam pembelajaran PPKn dalam upaya penanaman karakter. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu KOPEKAN (Komik Pendidikan) yang berupa media cetak di dalamnya memuat cerita penerapan perilaku gotong royong pada sila-silapancasila yang di integrasikan dengan model Problem Based Learning sebagai upaya penanaman karakter gotong royong.

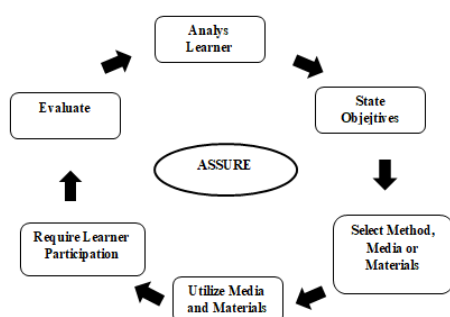
Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh Siti Masfufah, Damanhuri & Ikman Nur R (2021) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada MataPelajaran PPKn Di Kelas IV SDN Cibomo". Penelitian lain juga dilakukan oleh Kiki Ratnaning Arimbi dkk (2023) dengan judul "Pengembangan Big Komik TematikIntegratif Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Karakter Gotong Royong Materi Sifat Sifat Cahaya Siswa Kelas 4"

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D). penelitian R&D

ini bertujuan untuk membuat atau memperbaiki produk pengembangan yang selanjutnya produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan desain pengembangan sukmadinata (2016:189) yang menyederhanakan sepuluh tahapan model R&D menurut Borg and Gall menjadi 3 tahap yang meliputi 1) Studi Pendahuluan; 2) Desain dan Pengembangan; dan 3) Tahap Pengujian.

Model pengembangan yang digunakan adalah ASSURE (*Analyse Learner, State Objectives, Select Method, Media or Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate*) yang mengabungkan dan mengemas antara media dengan teknologi. ASSURE terdiri dari enam langkah tahapan yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1 Tahap ASSURE

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik dan guru kelas 4 SD, pada Sekolah Dasar Gugus Diponegoro Kecamatan Banyubiru untuk pelaksanaan wawancara, observasi dan uji coba secara terbatas dan luas. Sedangkan untuk validasi produk, subjek yang terlibat sebagai ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran adalah dosen PGSD Universitas Kristen Satya Wacana.

Ruang lingkup instrument pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket ahli validator, dan data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 dan kritik serta saran ahli validator. Pengumpulan data menggunakan instrument berupa angket validasi yang bertujuan mengetahui tingkat kelayakan media KOPEKAN (Komik Pendidikan), angket respon peserta didik dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media KOPEKAN dan Skala Likert yaitu merupakan pernyataan sikap yang disusun untuk menunjukkan favourable atau tolokkan unfavourable terhadap sikap (Mawardi : 2019) untuk mengetahui peningkatan karakter gotong royong pada peserta didik dengan 30 butir pernyataan dengan 5

opsi jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan kisi-kisi penilaian sikap gotong royong sebagai berikut ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Sikap Gotong Royong

Komponen obyek	Komponen Sikap			Jumlah
	Kognisi	Afeksi	Konasi	
Kolaborasi	4	6	2	12
Peduli	6	2	6	14
Interaksi Sosial	2	2	0	4
Total	12	10	8	30

Untuk perhitungan perolehan skor presentase pada setiap kriteria digunakan rumus sebagai berikut ini :

$$AP = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : Angka presentase yang dicari

$\sum x$: Skor yang di dapatkan

$\sum xi$: Skor ideal/ skor maksimum

Hasil perolehan dari pengolahan angka presentase diatas, di kategorikan sebagai berikut ini

Tabel 2. Kategori Angka Presentase

Interval	Kategori
< = 81%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
31-60%	Cukup
21-40%	Rendah
< = 20%	Sangat Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan media KOPEKAN (Komik Pendidikan) ini menggunakan langkah-langkah penelitian R&D Sukmadinata dan pengembangan menggunakan tahapan model ASSURE yang terdiri dari :

- 1) Analyze Learners, pada tahap awal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan awal dengan wawancara serta observasi pada guru dan peserta didik kelas 4 di SD Negeri Gugus Ddiponegoro, Kkecamatan Banyubiru. Selain wawancara, guru juga diberikan angket mengenai kebutuhan peserta didik kelas 4 terhadap media pembelajaran PPKn untuk mengetahui tingkat presentase kebutuhan media tersebut.
- 2) State Standards and Objectives, Pada tahap ini penulis menganalisis ATP pembelajaran yang kemudian dikembangkan dan dirumuskan menjadi Capaian Pembelajaran pada proses pembelajaran PPKn yang disesuaikan dengan materi kelas 4 dan kurikulum merdeka.
- 3) Select Strategies, Technology, Media and Materials, pada tahap ini

penulis menentukan strategi dan media yang dapat menunjang proses penyampaian materi yang berpusat kepada peserta didik (*student center*) pada penerapan media KOPEKAN yang diintegrasikan dengan model Problem Based Learning. Selain itu pada tahap ini penulis juga akan memilih teknologi untuk desain pengembangan media KOPEKAN yang di dalamnya dikemas materi nilai-nilai pancasila dengan topic gotong royong, media KOPEKAN di desain dengan berbantuan teknologi aplikasi pixton dan canva.

4) Utilize Technology, Media and Material

a. *Preview technology*, media and materials. Pada tahap dilakukan peninjauan terhadap media KOPEKAN dan materi dengan cara mereview media serta materi oleh para ahli, tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media KOPEKAN.

b. *Prepare technology*, media and materials, tahap ini penulis mempersiapkan alat-alat penunjang yang dilakukan untuk uji coba terbatas serta luas yang meliputi desain pembelajaran, sarana prasarana.

c. *Prepare environment*, yaitu mempersiapkan lingkungan atau suasana untuk belajar seperti kebersihan kelas hingga pembagian kelompok.

d. *Prepare the learns*, pada tahap ini penulis mempersiapkan peserta didik untuk proses pembelajaran agar kondusif dalam berjalannya proses pembelajaran, selain itu peserta didik diminta untuk membaca-baca materi mengenai nilai pancasila untuk kesiapan pembelajaran PPKn, peserta didik juga di berikan pengantar materi secara garis besar, setelah itu peserta didik dikenalkan dengan media KOPEKAN

e. *Provide the learning experience*, tahap penciptaan pengalaman belajar ini di prioritaskan pada peserta didik dalam menggunakan media KOPEKAN, peserta didik secara langsung dilibatkan dalam penggunaan media KOPEKAN yang dapat membangun pengalaman belajarnya dan pengetahuannya sendiri.

- 5) Require Learner Participation, Penggunaan media KOPEKAN yang telah dikembangkan digunakan secara langsung oleh peserta didik dalam tahap uji coba lapangan secara terbatas dan secara luas tahap ini penting dilakukan untuk mengetahui keefektifan serta kepraktisan dari media KOPEKAN.
- 6) Evaluate and Revise, Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan revisi sesuai dengan hasil penilaian serta komentar dari validator yang meliputi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Para ahli tersebut merupakan dosen PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana. Berikut adalah hasil uji validasi oleh ahli media :

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Media

Aspek	Skor	
	Skor Ideal	Hasil Validasi
Tampilan		
Produk	30	30
Isi Produk	25	17
Bahasa dan Kepraktisan	15	12
Jumlah	70	59
Presentase dan Kriteria	84,2% (Sangat Tinggi)	

Berdasarkan dengan hasil penghitungan skor diatas telah diperoleh nilai skor hasil validasi sebesar 59 dari jumlah skor ideal yaitu 70 dengan presentase sebesar 84,2% maka dapat disimpulkan bahwa media KOPEKAN terkategori dalam interval 81 – 100% dengan jenis kategori sangat tinggi, oleh karenaitu media KOPEKAN ini layak untuk di uji cobakan.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi

Aspek	Skor	
	Skor Ideal	Hasil Validasi
Materi	50	40
Jumlah	50	40
Presentase dan Kriteria	80 % (Tinggi)	

Berdasarkan dengan hasil penghitungan skor diatas telah diperoleh nilai skor hasil validasi materi sebesar 40 dari jumlah skor ideal yaitu 50. Kemudian diperoleh presentase sebesar 80% maka dapat disimpulkan bahwa media KOPEKAN terkategori dalam interval 61 – 80% dengan jenis kategori tinggi, oleh karenaitu media KOPEKAN ini layak untuk di uji cobakan.

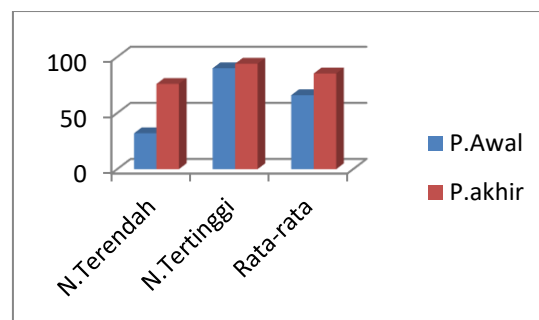
Tabel 5. Hasil Uji Validasi Desain Pembelajaran

Aspek	Skor	
	Skor Ideal	Skor Hasil Validasi
Isi Modul	75	61
Jumlah	75	61
Presentase dan Kriteria	81,3% (Sangat Tinggi)	

Berdasarkan dengan hasil penghitungan skor diatas telah diperoleh nilai skor hasil validasi desain pembelajaran sebesar 61 dari jumlah skor ideal yaitu 75. Kemudian diperoleh presentase sebesar 81,3% maka dapat disimpulkan bahwa media KOPEKAN terkategori dalam interval 81 – 100% dengan jenis kategori sangat tinggi, oleh karenaitu media KOPEKAN ini layak untuk di uji cobakan.

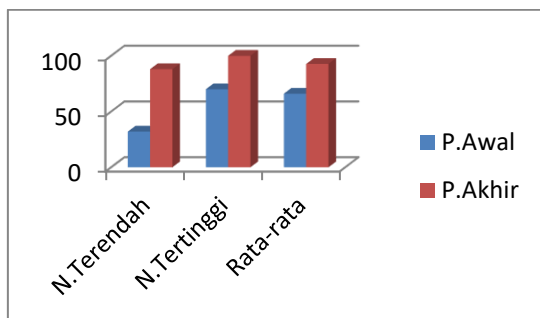
Dari hasil uji validasi oleh ahli diatas, selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan saran serta komentar oleh para ahli. Setelah media KOPEKAN dinyatakan layak untuk uji lapangan, selanjutnya dilakukan tahap uji coba terbatas terhadap media KOPEKAN (Komik Pendidikan) pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Kebondowo 01 dengan responden sebanyak 26. Untuk mengukur

keefektifan media KOPEKAN di lakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir pada uji coba terbatas dan luas dengan perolehan hasil pengukuran awal dan akhir sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Pengukuran Awal-Pengukuran Akhir Uji Terbatas

Dari gambar grafik diatas diperoleh rata-rata hasil pengukuran awal sebesar 65.92 dan hasil rata-rata pengukuran akhir sebesar 85.31 dengan selisih antara pengukuran awal dan akhir sebesar 19,32 . dari peningkatan rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa media KOPEKAN efektif digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran. Sedangkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir pada uji luas disajikan pada gambar grafik dibawah ini:



**Gambar 3. Grafik Ppengukuran Awal-
Pengukuran Akhir Uji Luas**

Dari gambar grafik diatas diperoleh rata-rata hasil pengukuran awal sebesar 66.51 dan hasil rata-rata pengukuran akhir sebesar 92.72 dengan selisih antara pengukuran awal dan akhir sebesar 19,32 . dari peningkatan rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa media KOPEKAN efektif digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran

Selain itu dilakukan pengisian angket respon peserta didik dan guru terhadap media KOPEKAN (Komik Pendidikan) guna mengetahui tingkat kepraktisan dari media KOPEKAN. Dari hasil pengisian angket respon, diperoleh hasil presentase angket respon peserta didik dengan 26 responden sebesar 88,84% dengan kriteria kategori antara 81-100% maka dapat dikatakan sangat tinggi dan angket respon guru sebesar 84% dengan kategori 81-100% termasuk pada kategori sangat tinggi. Oleh

larena itu media KOPEKAN (Komik Pendidikan) dapat dikatakan praktis digunakan untuk menunjang pembelajaran PPKn dalam upaya penanaman karakter pada siswa SD kelas 4.

Setelah dinyatakan praktis pada uji coba terbatas, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan secara luas. Uji coba luas ini dilakukan pada peserta didik kelas 4 di SD Gugus Diponegoro, Kecamatan Banyubiru dengan keseluruhan jumlah responden sebanyak 67 peserta didik. Pada uji luas juga diberikan angket respon peserta didik dan guru terhadap media KOPEKAN (Komik Pendidikan) dengan hasil angket respon peserta didik sebesar 2.902 dari skor ideal 3.350. yang di rumuskan pada rumus di bawah ini :

$$AP = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$AP = \frac{2.902}{3.350} \times 100\% = 86,62\%$$

Dari perolehan presentase diatas sebesar 86,62% maka dapat di simpulkan bahwa kepraktisan media KOPEKAN termasuk pada interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan pada angket respon guru terhadap media KOPEKAN yang di isi oleh 4 responden dihasilkan skor

sebanyak 163 dari jumlah skor ideal 200.

$$AP = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$
$$AP = \frac{163}{200} \times 100\% = 81,5 \%$$

Dari hasil presentasi diatas, diperoleh skor presentase sebesar 81,5% dengan kategori interval 81-100% dengan kategori sangat tinggi. Dari hasil tersebut selanjutnya dapat dinyatakan bahwa media KOPEKAN (Komik Pendidikan) praktis digunakan untuk menunjang pembelajaran PPKn dalam upaya penanaman karakter gotong royong.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran relevan secara optimal pada dapat membantu memberikan konsep, kekonkritan serta motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran (Isran Rasyid & Rohani 2018 : 1) oleh karena itu penerapan media pembelajaran pada pembelajaran menunjang peserta didik untuk aktif mengeksplorasi pengetahuan serta memberikan pengalaman baru terhadap peserta didik karena dapat terlibat secara langsung. Media KOPEKAN (Komik Pendidikan) merupakan media pembelajaran konkrit yang dikembangkan untuk mata pelajaran

PPKn yang berisi cerita komik berisikan kehidupan sehari-hari tentang penerapan nilai gotong royong pada sila-sila Pancasila. Media ini dilengkapi dengan gambar beserta cerita dan dalam penerapannya dapat digunakan untuk belajar secara individu maupun belajar secara berkelompok.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta hasil pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media KOPEKAN (Komik Pendidikan) Terintegrasi Model Problem Based Learning telah layak digunakan untuk pembelajaran PPKn dalam upaya penanaman karakter gotong royong pada siswa kelas 4 SD berdasarkan dengan hasil uji validitas oleh para ahli yaitu pada ahli media diperoleh kategori sangat tinggi dengan skor presentase sebesar 84,2%, ahli materi didapatkan kategori tinggi dengan skor presentase sebesar 80%, ahli desain pembelajaran sebesar 81,3% dengan kategori sangat tinggi. Tingkat efektifitas media KOPEKAN didapat dari hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir dengan nilai rata-rata 65.92 dan hasil rata-rata pengukuran akhir sebesar 85.31 pada

uji terbatas, dan pada uji coba luas diperoleh nilai rata-rata sebesar 66.51 dan hasil rata-rata pengukuran akhir sebesar 92.72. Tingkat kepraktisan media KOPEKAN didapatkan dari hasil angket respon peserta didik pada uji terbatas sebesar 88,84% dengan kategori sangat tinggi dan angket respon guru sebesar 84% dengan kategori sangat tinggi. Pada uji coba luas diperoleh hasil angket respon peserta didik sebesar 86,62% dengan kategori sangat tinggi serta pada angket respon guru sebesar 81,5% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian media KOPEKAN praktis digunakan dalam pembelajaran PPKn sebagai upaya penanaman karakter gotong royong pada siswa SD kelas 4. Untuk saran kepada :

- a) Peserta didik, media KOPEKAN (Komik Pendidikan) dapat digunakan sebagai media konkrit dalam pembelajaran PPKn sebagai penunjang dalam upaya penanaman karakter gotong royong
- b) Guru, dapat termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran konkrit baik pada materi PPKn maupun materi pembelajaran lainnya

c) Penulis selanjutnya, dapat dijadikan acuan dalam menyusun dan mengembangkan media komik pada mata pelajaran lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arqom Kuswanjono. (2019). Reaktualisasi Implementasi Pancasila. 3 September, September.
https://pusdik.mkri.id/materi/materi_93_Reaktualisasi_dan_Implementasi_Nilai-Nilai_Pancasila_Dr._Arqom.pdf
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220.
- Hamdan, B. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238.
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.

- Kurniawati, D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 640–648.
- Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati, P. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5170–5175.
- LAGHUNG, R. (2023). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 1–9.
- Masfufah, S., & Rahman, I. N. (2021). Developing Comic Learning Media on Civics Subject Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Volume 10 Nomor 4 Agustus 2021. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 777–784.
- Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304.