

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KODYA (KOMIK MEDIA DIGITAL
KERAGAMAN BUDAYA) PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD NEGERI
PLERET KIDUL**

Desy Dwi Riyanti¹, Sutrisna Wibawa², Marzuki³

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

²Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

³Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

¹desydwiriyanti90@gmail.com, ²trisnagb@ustjogja.ac.id, ³zuki1949@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop an innovative learning media in the form of Cultural Diversity Digital Media Comics (Kodya) for the Pancasila Education subject in the fourth grade of Pleret Kidul Elementary School. In the needs analysis stage, initial observations indicated students' lack of engagement and boredom with learning, especially in Pancasila Education, due to limitations and the lack of attractiveness of learning resources. Digital comics were chosen as an alternative to enhance students' reading interest and enthusiasm. The design of the digital comics was tailored to the creative presentation of the material, focusing on the cultural diversity of Indonesia. The development stage involved feasibility testing by digital comic experts and subject matter experts, as well as limited trials with students. The implementation results showed a positive response from students to the digital comics, facilitating the learning process, sparking interest, and improving material understanding. Comprehensive evaluation indicated high validation from media and subject matter experts, as well as positive student responses with percentage scores ranging from 93.63% to 98.57%. In conclusion, Pancasila-concept-based digital comics are effective as a supplementary tool for Pancasila Education in elementary schools, contributing positively to students' understanding and interest in Pancasila values and Indonesian culture.

Keywords: digital comics, pancasila education, learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Komik Media Digital Keragaman Budaya (Kodya) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. Pada tahap analisis kebutuhan, observasi awal menunjukkan ketidakaktifan siswa dan kejenuhan terhadap pembelajaran, khususnya pada Pendidikan Pancasila, akibat keterbatasan dan kurangnya daya tarik sumber belajar. Komik digital dipilih sebagai alternatif untuk meningkatkan minat baca dan antusiasme siswa. Desain komik digital disesuaikan dengan kebutuhan materi yaitu keragaman budaya Indonesia secara kreatif. Tahap pengembangan melibatkan uji kelayakan oleh ahli komik digital dan ahli materi, serta uji coba terbatas kepada siswa. Hasil implementasi menunjukkan respon

positif siswa terhadap komik digital, yang memudahkan proses pembelajaran, membangkitkan minat belajar, dan meningkatkan pemahaman materi. Evaluasi komprehensif menunjukkan validasi tinggi dari ahli media dan ahli materi, serta respon positif siswa dengan skor persentase 93,63% - 98,57%. Kesimpulannya, komik digital berbasis konsep Pancasila efektif sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD, memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan minat siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan budaya Indonesia.

Kata Kunci: komik digital, pendidikan pancasila, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan membutuhkan upaya inovatif untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang kreatif, menarik, serta efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Afisa, Fajrie, & Pratiwi, 2023).

Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai luhur bagi generasi muda Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti komik media digital yang memadukan kecerdasan visual dengan konten edukatif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif dan tidak terlalu sulit untuk dipahami oleh peserta didik (Aliah, Firdausy. Zulfa Safira, & Marini, 2023). Ada tiga aspek utama keberhasilan suatu proses pembelajaran, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar (Rokhimah, 2023). Namun sering terjadi ketidakselarasan antara ketiga aspek tersebut. Oleh karena itu, saat ini banyak dikembangkan media pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif guna menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar; salah satunya adalah komik (Suwono, 2011).

Menurut Daryanto komik adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, komik

juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar mereka karena melalui penggunaan visualisasi karakter dan cerita yang erat terkait dengan gambar-gambar, komik memberikan elemen hiburan kepada peserta didik (Rohani, 2014).

Komik memiliki keunggulan dalam presentasinya karena mencakup unsur visual dan cerita yang kuat (Cantika, 2022). Visual yang ditampilkan dalam komik termasuk ekspresi karakter dapat membuat pembaca lebih terlibat secara emosional sehingga mereka cenderung membaca komik sampai selesai. Hal ini menjadi sangat menguntungkan jika digunakan sebagai media pembelajaran, di mana peserta didik akan berusaha untuk melihat keseluruhan isi komik tersebut. Dengan demikian, materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dengan mudah dikomunikasikan secara menyeluruh (Lubis, 2018).

Komik memiliki keunggulan dalam cara penyajian karena menyatukan unsur visual dan narasi yang kuat. Unsur visual, termasuk ekspresi karakter, dalam komik dapat membangkitkan keterlibatan emosional pembaca sehingga

cenderung membaca komik secara penuh. Kelebihan ini sangat bermanfaat ketika digunakan sebagai media pembelajaran, di mana siswa akan berupaya untuk menyerap seluruh isi komik tersebut (Sari, Wulandari, & Wiarta, 2022). Dengan demikian, materi yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dengan mudah dikomunikasikan secara holistik (Rahmadani & Wicaksono, 2023).

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif berupa Komik Media Digital Keragaman Budaya (Kodya) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. Pemilihan kelas IV dipilih karena pada tingkat ini, anak-anak mulai memiliki pemahaman yang lebih kompleks terhadap nilai-nilai Pancasila dan memerlukan pendekatan yang lebih menarik agar mereka dapat lebih memahami dan menginternalisasi materi tersebut (Nuryanah, Zakiah, Fahrurrozi, & Hasanah, 2021).

Kodya sebagai bentuk komik digital disematkan untuk mempertegas aspek keberagaman budaya Indonesia. Pembelajaran melalui komik diharapkan dapat

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya tangkap siswa, dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak yang terkandung dalam Pancasila (Mudaim, 2015).

Penelitian ini mendasarkan diri pada kesadaran akan perubahan paradigma pembelajaran, di mana pemanfaatan teknologi menjadi kunci utama untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Setyawan, 2016). Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai Pancasila, serta memupuk rasa kebangsaan dan kecintaan pada keragaman budaya Indonesia di kalangan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan studi literatur. Penelitian R&D adalah suatu rangkaian proses penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau melakukan penyempurnaan terhadap produk yang telah ada sebelumnya (Salim & Hadir, 2019).

Bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) sebagai media literasi untuk siswa sekolah dasar. Komik digital ini dikembangkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD, serta diharapkan mampu meningkatkan tingkat literasi siswa. Hal ini selaras dengan tingkat literasi siswa yang masih rendah dan kurang tersedianya media pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan model ADDIE. Desain model ADDIE merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat dinamis dan interaktif serta dapat menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur (Nurjannah, Mudopar, & Rahayu, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri Pleret Kidul menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar siswa cenderung tidak terlibat aktif dan jenuh terhadap proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal

ini dikarenakan keterbatasan sumber belajar berupa media pembelajaran dan kurang menarik bagi siswa sehingga hal ini dapat mempengaruhi minat baca dan antusiasme siswa (Nurjannah et al., 2022). Maka dengan adanya media pembelajaran yang menarik ini, bertujuan dapat mendorong antusiasme dan semangat minat baca pada siswa. Sehubungan dengan hal itu, melalui penerapan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan berupa media komik digital yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Tahap Desain

Komik digital yang dirancang oleh peneliti didasarkan pada analisis kebutuhan (Miftah, 2014). Pada tahap ini, peneliti merancang desain media pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan beragam budaya Indonesia sebagai dasar, yaitu melalui komik digital untuk siswa sekolah dasar. Rancangan pembuatan komik digital ini mencakup slide cover, bagian pengenalan, pemaparan karakter tokoh, dialog dalam materi isi cerita, dan akhir cerita

dan outro video dengan nyanyian Lagu 'Satu Nusa Satu Bangsa'.

a) Cover

Peneliti merancang cover komik digital dengan judul "Keberagaman Budaya Indonesia". Desain cover komik digital akan menggunakan gambar beberapa karakter yang mengenakan baju adat yang mana relevan dengan isi komik in. Tujuan dari pembuatan desain ini adalah agar siswa dapat lebih mengenal dan mengidentifikasi keberagaman budaya yang ada di Indonesia melalui media desain komik digital. Untuk itu, peneliti melakukan pengembangan desain komik digital yang berbasis pada konsep keragaman budaya.

b) Pembuka

Bagian slide pembukaan dalam komik digital ini berisi tentang penyampaian berupa membuka sesi pelajaran yang meliputi menyapa siswa dengan diawali menanyakan kabar dan meminta siswa agar berdoa terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan

literasi ini. Di samping itu, peneliti menginformasikan topik yang akan dipelajari hari ini yaitu pengenalan keragaman budaya. Peneliti menggunakan materi di unit 4 tentang Negaraku Indonesia dengan judul "Keberagaman Budaya Bangsa"

c) Pengenalan Tokoh

Dalam komik digital ini, peneliti menggunakan tiga karakter siswa sekolah dasar yang diberi nama Willy, Enzy, dan Riswan. Pengenalan karakter-karakter ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui dialog-dialog dalam komik tersebut. Di slide pengenalan tokoh-tokoh itu, terdapat ucapan "Halo teman-teman" yang diucapkan secara bersama-sama oleh ketiga karakter dalam komik digital tersebut.

d) Dialog (Isi Materi Kegiatan)

Pada bagian slide ini, peneliti memberikan ilustrasi dan narasi yang menceritakan sebuah pawai budaya yang

sedang diselenggarakan dalam rangka memperingati kemerdekaan Indonesia. Yang mana pawai ini menampilkan berbagai macam baju adat disertai dengan beberapa hal pendukung seperti alat musik dan tarian pengiringnya . Pada desain komik digital ini, peneliti menayangkan ilustrasi terkait nilai keragaman budaya dan item-item yang digunakan. Peneliti kemudian menjelaskan mengenai beberapa baju adat kemudian disertai dengan macam-macam alat musik yang menjadi ciri khas masing-masing daerah dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami.

c. Tahap Pengembangan

Pengembangan penelitian mengenai desain komik digital berbasis keragaman budaya sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses belajar, maka komik digital ini akan diujikan kelayakannya oleh para ahli dan praktikalitas. Uji kelayakan komik digital menjadi acuan keberhasilan pengembangannya

pada siswa melalui tahapan revisi yang telah dinilai oleh ahli komik digital dan ahli materi.

d. Tahap Implementasi

Pada tahap keempat, setelah media komik direvisi, peneliti melanjutkan dengan mengimplementasikan produk ini pada siswa kelas IV di sekolah dasar. Uji coba terbatas dilakukan kepada 15 siswa di SD Negeri Pleret Kidul pada hari Selasa, 15 November 2023. Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan sangat setuju bahwa komik digital memudahkan proses pembelajaran (12 siswa), membangkitkan minat dan motivasi belajar (10 siswa), membantu pemahaman materi pelajaran (12 siswa), meningkatkan minat baca (8 siswa), meningkatkan pengetahuan tentang keragaman budaya.

e. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam pengembangan media komik digital adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah

media yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tujuan dilakukannya tahap evaluasi ialah untuk menilai bagaimana kualitas dari produk yang dikembangkan dan proses pengembangan dari produk itu sendiri. Evaluasi yang dapat terjadi pada setiap tahapan di atas disebut dengan evaluasi formatif, karena tujuannya adalah revisi. Sementara itu, ada juga bentuk lain yaitu evaluasi sumatif yang dilakukan pada akhir penelitian tersebut guna mendapatkan hasil secara keseluruhan tentang pengembangan komik digital dan penilaian mengenai kecocokan media tersebut. Pada tahap pengembangan dan penelitian, media komik digital telah dinilai layak berdasarkan beberapa kriteria. Evaluasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta uji coba terbatas dengan siswa kelas IV. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh validasi tinggi dari kedua ahli media dan ahli materi dengan skor persentase yang mencapai 93,63% - 98,57%. Sementara itu, respon positif dari siswa juga mendukung kegunaan komik

digital dalam pembelajaran. Dalam survei tersebut ditemukan bahwa sebagian besar siswa setuju bahwa komik digital dapat memudahkan proses pembelajaran (12 siswa), meningkatkan minat dan motivasi belajar (10 siswa), serta membantu pemahaman materi pelajaran (12 siswa). Selain itu mereka juga sepakat bahwa menggunakan komik digital meningkatkan minat baca (8 siswa), pengetahuan tentang Keberagaman Budaya Indonesia (13 siswa) dan fleksibilitas waktu belajar.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa komik digital berbasis Keragaman Budaya dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. Tahap analisis kebutuhan memberikan gambaran bahwa siswa kurang terlibat aktif dan cenderung jenuh dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, akibat

keterbatasan sumber belajar dan kurangnya daya tarik. Oleh karena itu, pengembangan komik digital menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat baca dan antusiasme siswa.

Tahap desain menunjukkan bahwa pengembangan komik digital dilakukan dengan memanfaatkan beragam budaya Indonesia sebagai dasar, mencakup cover dengan gambar karakter yang mengenakan baju adat yang relevan, pembukaan dengan keterampilan membuka sesi pelajaran, pengenalan tokoh menggunakan tiga karakter siswa, dan dialog mengenai materi kegiatan dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Tahap ini mengintegrasikan keragaman budaya secara kreatif dan menarik.

Proses pengembangan melibatkan uji kelayakan oleh ahli komik digital dan ahli materi, serta uji coba terbatas kepada siswa kelas IV di SD Negeri Pleret Kidul. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap komik digital, menyatakan bahwa media ini memudahkan proses pembelajaran, membangkitkan minat dan motivasi belajar, membantu pemahaman

materi, meningkatkan minat baca, dan meningkatkan pengetahuan tentang Keragaman Budaya Indonesia.

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa komik digital ini memperoleh validasi tinggi dari ahli media dan ahli materi, dengan skor persentase yang mencapai 93,63% - 98,57%. Respon positif juga ditemukan dari siswa, yang mengindikasikan keberhasilan media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesimpulannya, komik digital keragaman budaya dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Pancasila pada tingkat Sekolah Dasar, memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman dan minat siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, perluasan penggunaan komik digital ini ke berbagai sekolah dasar di lingkungan yang berbeda akan menjadi langkah progresif. Melibatkan lebih banyak sekolah dan guru dalam uji coba dapat memastikan bahwa media pembelajaran ini dapat

diadopsi secara luas. Kedua, perlu memperkaya konten komik digital dengan menambahkan modul pembelajaran tambahan yang dapat memperdalam pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia. Melibatkan ahli atau mitra dalam pengembangan konten tambahan bisa memberikan dimensi yang lebih kaya. Ketiga, diperlukan pelatihan bagi guru tentang cara efektif menggunakan komik digital sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini melibatkan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dengan komik digital dan memaksimalkan potensi media ini untuk meningkatkan partisipasi siswa. Keempat, perlu membangun kerja sama dengan pihak terkait, seperti Dinas Pendidikan, untuk mendukung penyebaran dan implementasi komik digital ini secara lebih luas melalui kegiatan-kegiatan kolaboratif. Kelima, penting untuk melakukan pemantauan dan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran. Ini mencakup umpan balik dari guru dan siswa serta penyesuaian konten atau strategi pembelajaran berdasarkan evaluasi hasil implementasi di berbagai sekolah. Keenam, mempertimbangkan pengembangan

platform interaktif yang mendukung komik digital agar siswa dapat berpartisipasi aktif dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dan terakhir, melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dengan memberikan akses kepada mereka untuk memahami konten komik digital dan mendiskusikan keragaman budaya dengan anak-anak mereka. Diharapkan implementasi saran-saran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848–3861.
- Aliah, S., Firdausy, Zulfa Safira, & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Untuk Menanamkan Sikap Toleransi Di Sekolah Dasar. *Journal of Educational and Language Research*, 2(6).
- Cantika, M. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ppkn Di Kelas IV Sekolah Dasar* (Skripsi). Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1).
- Mudaim, R. S. (2015). *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III MI Darul Muqinin* (Skripsi). Universitas Islam Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Nurjannah, I., Mudopar, & Rahayu, I. (2022). Komik Digital Berbasis Keberagaman Budaya Indonesia Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 98–107.
- Nuryanah, Zakiah, L., Fahrurrozi, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa

- di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060.
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2172–2182.
- Rohani, A. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rokhimah, E. D. (2023). *Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya Dan Kewargaan Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mrican 1* (Skripsi). Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, Kediri.
- Salim, & Hadir. (2019). *Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan dan Jenis*. Kencana.
- Sari, N. K. B. M. A., Wulandari, I. gusti A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136.
- Setyawan, D. A. (2016). *Peningkatan Mutu Pendidikan Jasmani Melalui PEMBERDAYAAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN*. Retrieved from Jakarta:
- Suwono, H. (2011). Workshop Subject Specific Pedagogy Pendidikan Profesi Guru : Panduan Belajar Pengembangan Media Mata Pelajaran Biologi. *Universitas Negeri Malang*. Malang.