

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK "KERJASAMA DI LINGKUNGANKU"
SEBAGAI SARANA INTERNALISASI NILAI KARAKTER PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Bujang Sawal¹, Nasyariah Siregar², Vioni Saputri³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

¹bujangsawal51@gmail.com, ²nasyariahsiregar@uinjambi.ac.id,

³vionisaputri13@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

In order to teach character qualities in fourth-grade children of SDN 008/IX Tanjung on Pancasila Education material with the theme "Cooperation in My Environment," this project attempts to create comedic media. Research and development (R&D) using a 4D development paradigm (Define, Design, Development, Disseminate) is the approach. Three digital platforms NextG Toon Maker, Gemini AI, and Canva were used in the creation process. Nineteen fourth-graders served as the trial subjects. Observation sheets, teacher response questionnaires, and expert validation questionnaires were used as data gathering tools. According to the evaluation of material experts (90%–100%), media experts (87.5%–95%), and language experts (100%), the validation findings indicated that comics fell into the extremely practical category. With a very practical category, the practicality level achieved a percentage of 95.83%. With an average score of 4.00, which falls into the highly effective category, the effectiveness level achieved is 100%. Without the use of technology, this printed comic has demonstrated the ability to help pupils internalize strong character characteristics and translate the abstract idea of mutual cooperation into tangible forms. The study came to the conclusion that the comic medium created is workable, useful, and efficient for use in primary school Pancasila Education instruction.

KEYWORDS: *comic media, character values, Pancasila Education, Research and Development, elementary school*

ABSTRAK

Dalam rangka mengajarkan kualitas karakter pada anak kelas empat SDN 008/IX Tanjung pada materi Pendidikan Pancasila dengan tema "Kerja Sama di Lingkungan Saya", proyek ini berupaya menciptakan media komedi. Penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan paradigma pengembangan 4D (Definisi, Desain, Pengembangan, Penyebaran) adalah pendekatan yang digunakan. Tiga platform digital NextG Toon Maker, Gemini AI, dan Canva digunakan dalam proses pembuatan. Sembilan belas siswa kelas empat dijadikan subjek percobaan. Lembar observasi, kuesioner tanggapan guru, dan kuesioner validasi ahli digunakan sebagai alat pengumpulan data. Menurut evaluasi ahli materi (90%–100%), ahli media (87,5%–95%), dan ahli bahasa (100%), temuan validasi menunjukkan bahwa komik termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan kategori sangat praktis, tingkat kepraktisan mencapai persentase 95,83%. Dengan skor rata-rata 4,00, yang termasuk dalam kategori sangat efektif, tingkat

efektivitas mencapai 100%. Tanpa menggunakan teknologi, komik cetak ini telah menunjukkan kemampuan untuk membantu siswa menginternalisasi karakteristik karakter yang kuat dan menerjemahkan gagasan abstrak tentang kerja sama timbal balik ke dalam bentuk yang nyata. Studi ini menyimpulkan bahwa media komik yang dibuat dapat diterapkan, bermanfaat, dan efisien untuk digunakan dalam pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

KATA KUNCI: media komik, nilai karakter, Pendidikan Pancasila, *Research and Development*, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Terutama di era digital saat ini, di mana prinsip-prinsip moral seringkali terkikis oleh tekanan eksternal, pendidikan karakter merupakan dasar yang sangat penting untuk membesarkan generasi yang baik. Hilangnya karakter siswa dapat disebabkan oleh sejumlah variabel, termasuk media sosial, kurangnya dukungan keluarga, dan kurikulum yang tidak sepenuhnya memasukkan pendidikan karakter. Menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia tahun 2020, hampir 40% siswa sekolah dasar berperilaku tidak tertib, seperti sering terlambat atau tidak menghormati aturan. Kondisi ini berpotensi menimbulkan masalah sosial seperti *bullying* dan ketidakjujuran yang berdampak luas terhadap perkembangan pribadi siswa maupun kontribusi mereka terhadap pembangunan bangsa.

Perkembangan karakter seorang anak sangat dipengaruhi oleh masa sekolah dasar mereka. Anak-anak pada usia ini sangat peka terhadap nilai-nilai yang tertanam di lingkungan sekitar mereka karena mereka berada dalam tahap pertumbuhan kognitif dan emosional. Upaya sistematis untuk menanamkan prinsip-prinsip perilaku yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, orang lain, lingkungan, dan kebangsaan dikenal sebagai pendidikan karakter. Karakter yang ditanamkan pada periode ini akan menjadi pondasi yang kokoh dan memengaruhi pembentukan kepribadian di masa dewasa. Oleh karena itu, intervensi yang tepat melalui media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat diperlukan untuk mengoptimalkan penanaman nilai karakter pada jenjang pendidikan dasar.

Fenomena globalisasi membawa dampak negatif yang berpotensi menyebabkan pergeseran karakter

anak ke arah yang kurang baik. Di tingkat lokal, seperti di SDN 008/IX Tanjung, tantangan ini semakin kompleks karena keterbatasan sumber daya dan dominasi metode pengajaran konvensional yang belum mampu menjawab kebutuhan zaman. Observasi awal menunjukkan bahwa sekolah ini belum memiliki media komik sebagai bahan ajar. Tanpa bantuan teknologi visual mutakhir, teknik ceramah masih mendominasi pendidikan, dengan buku teks sebagai sumber utama. Kondisi ini mengakibatkan minat belajar siswa rendah dan penanaman nilai karakter berlangsung kurang optimal karena siswa kesulitan mengaitkan konsep abstrak dengan kehidupan nyata.

Kualitas proses pengajaran dan pembelajaran ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media yang tepat dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, menarik perhatian mereka, dan membuat konsep terutama yang abstrak lebih mudah dipahami. Susanto dan Akmal mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dari pengajar kepada siswa, sehingga

menjamin keberhasilan pembelajaran. Siswa akan lebih memperhatikan, lebih terlibat, dan kurang terganggu selama proses pembelajaran jika media yang sesuai dengan kualitas mereka digunakan. Keragaman media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, yang memberikan pendidik cara-cara baru untuk menyajikan konten.

Sebagai alat pendidikan mutakhir, komik telah menunjukkan banyak potensi untuk berhasil menumbuhkan prinsip-prinsip moral. Komik adalah jenis media visual yang secara sistematis menceritakan kisah atau memberikan informasi dengan menggabungkan teks dan grafik. Komik dapat membantu anak-anak memahami ide-ide kompleks dengan cara yang lebih nyata, menarik, dan mudah diingat melalui penceritaan bergambar. Menurut penelitian, karakteristik karakter seperti tanggung jawab, kolaborasi, dan kejujuran dapat dikomunikasikan melalui komik dengan cara yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga internalisasi nilai-nilai ini menjadi lebih organik dan bermakna.

Sekolah dasar telah banyak menggunakan komik cetak dan digital dalam berbagai situasi pembelajaran dengan hasil yang positif. Studi Septiarini, Rakhmawati, dan Dwajayanti (2023) menghasilkan komik digital untuk siswa kelas empat sekolah dasar berdasarkan nilai karakter independen pada pengukuran sudut dan menunjukkan hasil yang andal dan bermanfaat. Untuk mengajarkan literasi ekonomi di sekolah dasar, Fitriani, Mulyani, dan Caturiasari (2014) menciptakan sumber daya pengajaran berbasis komik digital. Mereka menemukan bahwa media ini berhasil dalam menumbuhkan sikap positif siswa. Temuan-temuan ini menguatkan posisi komik sebagai salah satu media pembelajaran terbaik untuk jenjang sekolah dasar yang mampu memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara integratif.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SDN 008/IX Tanjung menekankan pengintegrasian pendidikan karakter sebagai bagian integral dari pembelajaran tematik. Kurikulum ini memberikan fleksibilitas dalam pengembangan materi, termasuk

penggunaan media inovatif seperti. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV mencakup materi keberagaman sosial budaya, gotong royong, dan kerjasama di lingkungan yang sangat relevan dengan nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan. Ide-ide tersebut dapat diilustrasikan secara realistis melalui komik yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga mempraktikkannya.

Berdasarkan pernyataan sebelumnya, terdapat kesenjangan besar antara ketersediaan media SDN 008/IX Tanjung dan permintaan akan pembelajaran kreatif. Dengan menggunakan konten Pendidikan Pancasila pada subjek tersebut, proyek ini berupaya menciptakan media komik yang sesuai, bermanfaat, dan berhasil untuk mengajarkan prinsip-prinsip moral kepada murid kelas empat "Kerjasama di Lingkunganku". Pengembangan dilakukan menggunakan model 4D dengan mengintegrasikan platform digital *NextG Toon Maker*, *Gemini AI*, dan *Canva* secara kolaboratif. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi

nyata bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar, sekaligus menjadi alternatif solusi bagi sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi seperti proyektor.

B. Jenis dan Desain Penelitian

Tujuan dari proyek penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah untuk menciptakan produk berupa media komik untuk pengajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas empat SDN 008/IX Tanjung. Model 4D (Define, Design, Development, Disseminate) yang diciptakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel adalah model pengembangan yang digunakan. Pendekatan ini dipilih karena fitur metodisnya dan fokus pada pengembangan produk, dari riset kebutuhan hingga penerapan di lapangan.

C. Prosedur Pengembangan

Empat tahapan model 4D diikuti dalam proses pengembangan studi ini sebagai berikut:

1. Tahap Definisi: Pada tahap ini, observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas empat digunakan untuk melakukan

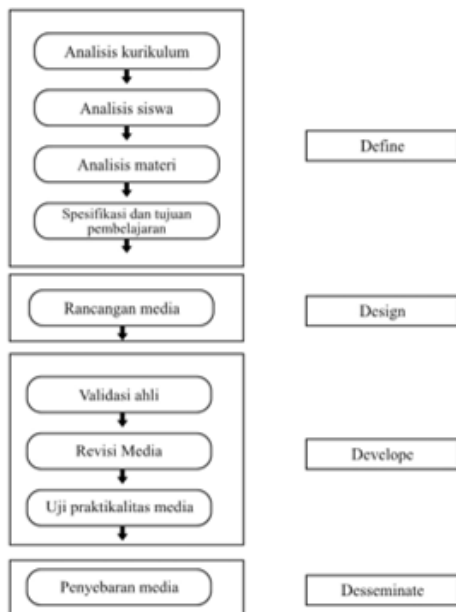
analisis kebutuhan. Temuan menunjukkan bahwa teknik pengajaran tradisional masih mendominasi, dengan buku teks sebagai sumber utama, media komedi tidak ada, dan sumber daya teknologi sekolah tidak memadai. Sub-analisis seperti analisis awal, analisis ide, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran termasuk dalam langkah ini.

2. Tahap *Design* (Perancangan): Peneliti merancang struktur dan isi komik secara sistematis dengan memanfaatkan tiga platform digital secara kolaboratif, yaitu: (1) *NextG Toon Maker* untuk mendesain karakter tokoh komik; (2) *Gemini AI* untuk mengonseptualisasikan alur cerita dan memformulasikan dialog interaktif; serta (3) *Canva* sebagai aplikasi utama untuk *layouting* panel halaman, pemilihan warna, jenis huruf ramah anak, dan penggabungan elemen menjadi draf buku komik cetak yang utuh.

3. Tahap Pengembangan: Untuk memastikan bahwa konten, presentasi, dan penggunaan bahasa sesuai, sekelompok spesialis yang terdiri dari ahli

bahasa, ahli media, dan ahli materi memvalidasi draf komik tersebut. Sebelum produk diuji, perubahan dilakukan sebagai tanggapan atas rekomendasi para ahli.

4. Tahap Diseminasi: Pada tanggal 26 Februari 2026, 19 siswa kelas empat di SDN 008/IX Tanjung berpartisipasi dalam implementasi produk setelah dianggap layak. Kegunaan dan efektivitas komik dalam kegiatan pendidikan dinilai pada tahap ini.



Gambar 1: Diagram Alur Pengembangan Model 4D

D.Subjek dan Lokasi Penelitian

SDN 008/IX Desa Tanjung, Kecamatan Kumpeh, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi, merupakan lokasi penelitian.

Penelitian ini dilakukan antara Desember 2025 dan April 2026. Sembilan belas siswa kelas empat dari SDN 008/IX Tanjung berperan sebagai subjek percobaan. Pemilihan kelas IV didasarkan pada kesesuaian ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila, karakteristik belajar siswa yang senang mengeksplorasi hal baru, serta kondisi pembelajaran yang masih konvensional.

E.Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan *mixed methods*, meliputi: (1) observasi untuk memperoleh data alami tentang perilaku dan keterlibatan siswa selama pembelajaran; (2) angket dengan skala Likert yang diberikan kepada validator ahli dan guru; (3) wawancara semi-terstruktur kepada guru kelas IV; serta (4) dokumentasi berupa arsip sekolah dan foto kegiatan pembelajaran.

F.Teknik Analisis Data

Persentase kelayakan berikut digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dari kuesioner validasi dan tanggapan guru:

Tabel 1: Kriteria Persentase Kelayakan

Persentase	Kategori
85% – 100%	Sangat Layak
70% – 84%	Layak
55% – 69%	Cukup Layak
40% – 54%	Kurang Layak
0% – 39%	Tidak Layak

Riduwan, Skala Pengukuran Variabel Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2015 dikutip.

Kriteria penilaian ditetapkan berdasarkan skala 1–5 untuk validasi ahli dan skala 1–4 untuk angket respon guru. Produk dinyatakan layak digunakan apabila mencapai persentase minimal 75%.

G.Hasil dan Pembahasan

Proses Pengembangan Media Komik

Empat langkah model 4D digunakan untuk membangun media komik secara metodis. Wawancara dengan instruktur kelas empat pada tahap definisi menunjukkan bahwa pengajaran Pendidikan Pancasila masih cukup tradisional, hanya bergantung pada buku teks dan kurang memiliki alat bantu visual yang menarik. Siswa terlihat kurang aktif dan belum menunjukkan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai karakter yang diajarkan. Kondisi ini sejalan dengan temuan Putrislia dan Airlanda (2021) bahwa penggunaan bahan ajar

cetak tanpa dukungan media menarik cenderung menurunkan minat baca siswa sekolah dasar.

Pada tahap *design*, peneliti merancang komik dengan mengintegrasikan tiga platform digital secara kolaboratif. *NextG Toon Maker* digunakan untuk mendesain karakter tokoh yang beragam dan sesuai nilai keberagaman budaya dalam Pendidikan Pancasila. *Gemini AI* dimanfaatkan untuk memformulasikan alur cerita dan dialog interaktif yang runut dan bermakna. *Canva* digunakan sebagai aplikasi utama untuk menyusun tata letak panel, memilih kombinasi warna yang ceria, dan menggabungkan semua elemen menjadi draf buku komik cetak yang utuh. Materi yang dimuat adalah topik "Kerjasama di Lingkunganku" yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Kurikulum Merdeka.

Pada tahap *development*, draf komik divalidasi oleh para ahli. Berdasarkan saran validator, beberapa revisi dilakukan mencakup penyesuaian alur cerita, perbaikan tata letak visual, dan penghalusan bahasa dialog tokoh. Setelah revisi, produk dinyatakan sangat layak oleh seluruh validator. Pada tahap *disseminate*, komik

diimplementasikan langsung di kelas IV pada tanggal 26 Februari 2026 yang melibatkan 19 siswa. Siswa menggunakan komik sebagai bahan belajar mandiri yang memuat aktivitas membaca, memahami isi cerita, dan mengidentifikasi nilai-nilai karakter.

Validitas Media Komik

Tiga kategori validator pakar materi, pakar media, dan pakar bahasa masing-masing termasuk seorang dosen dan seorang guru kelas empat, melakukan evaluasi validitas. Kartun tersebut termasuk dalam kategori sangat sesuai, menurut temuan validasi secara keseluruhan.

Validasi Ahli Materi: Validator materi menilai aspek kejelasan pesan moral, aktualitas contoh perilaku karakter, keluasan materi nilai karakter, kesesuaian dengan kurikulum, dan ketuntasan materi. Dosen ahli materi memberikan persentase 90% sementara guru memberikan 100%, sehingga komik dinyatakan sangat layak. Materi topik "Kolaborasi di Lingkungan Saya" dipandang sejalan dengan kurikulum Pendidikan Pancasila kelas empat dan dapat secara sistematis mencakup karakteristik karakter seperti

No	Butir Penilaian	Skor Dosen	Kategori	Skor Guru	Kategori
1	Kejelasan pesan moral dalam setiap bagian komik	5	Sangat Sesuai	5	Sangat Sesuai
2	Aktualitas contoh perilaku karakter dengan kehidupan nyata siswa	5	Sangat Sesuai	5	Sangat Sesuai
3	Kemudahan materi untuk dipraktikkan siswa dalam keseharian	5	Sangat Sesuai	5	Sangat Sesuai
4	Ketepatan penggunaan istilah/kosakata konsep nilai karakter	5	Sangat Sesuai	5	Sangat Sesuai
5	Keluasan materi nilai karakter yang disajikan	4	Sesuai	5	Sangat Sesuai
6	Ketuntasan materi dalam memberikan pemahaman nilai karakter	5	Sangat Sesuai	5	Sangat Sesuai
7	Kesesuaian materi dengan kurikulum dan perkembangan siswa kelas IV	4	Sesuai	5	Sangat Sesuai
8	Kesesuaian contoh dan gambar dengan materi	5	Sangat Sesuai	5	Sangat Sesuai
9	Memuat penjelasan dalam penyelesaian soal	4	Sesuai	5	Sangat Sesuai
10	Keluasan sesuai dengan tujuan instruksional	4	Sesuai	5	Sangat Sesuai
Total Skor		46		50	
Skor Maksimal		50		50	
Persentase		92%		100%	
Kategori		Sangat Layak		Sangat Layak	

kolaborasi, kejujuran, dan tanggung jawab.

Tabel 2: Hasil Validasi Ahli Materi
Diringkas dari Tabel 4.2 dan Tabel 4.3 skripsi

Validasi Ahli Media: Validator media menilai aspek ukuran komik, desain sampul, tata letak, tipografi, dan inovasi visual. Dosen ahli media memberikan persentase 87,5% dan guru memberikan 95%, sehingga komik dinyatakan sangat layak. Desain komik dinilai menggunakan jenis huruf yang jelas, ukuran proporsional, kombinasi warna yang sesuai, dan ilustrasi yang membantu pemahaman siswa.

Tabel 3: Hasil Validasi Ahli Media

N o	Butir Penilaian	Sk or Do se n	Kat ego ri	Sk or Gu ru	Kat ego ri			Kesesu aian dimensi ukuran komik dengan karakter istik fisik siswa kelas IV SD	5	San gat Ses uai	5	San gat Ses uai
1	Keprakti san ukuran komik untuk dibawa dan digunak an sebagai media pembel ajaran mandiri	4	Ses uai	5	San gat Ses uai		3					
							4	Daya tarik komposi si warna pada sampul depan komik	4	Ses uai	5	San gat Ses uai
2	Ketepat an pemiliha n ukuran kertas dalam menduk ung keterba caan elemen	4	Ses uai	5	San gat Ses uai		5	Kejelas an judul komik dan identitas penulis pada sampul	5	San gat Ses uai	5	San gat Ses uai
							6	Kualitas tata letak (<i>layout</i>)	4	Ses uai	5	San gat Ses uai

	elemen teks dan gambar pada sampul				
7	Penempatan balon kata yang proporsional sehingga tidak menutupi ilustrasi penting	4	Sesuai	5	Sangat Sesuai
8	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf (<i>tipografi</i>) untuk keterbacaan siswa kelas IV	4	Sesuai	5	Sangat Sesuai
9	Keunikan	5	San	5	San

	n gaya visual ilustrasi dibandingkan media pembelajaran konvensional		gat Sesuai		gat Sesuai
10	Inovasi penggunaan media komik dalam mengintegrasikan nilai karakter secara implisit	4	Sesuai	5	Sangat Sesuai
	Total Skor	43		50	
	Skor Maksimal	50		50	
	Persentase	86 %		100 %	
	Kategori	Sangat		Sangat	

		La ya k		La ya k	
--	--	---------------	--	---------------	--

Validasi Ahli Bahasa: Validator bahasa menilai aspek keterbacaan, kesesuaian kaidah PUEBI, komunikatif, kesesuaian dengan perkembangan siswa, dan kesantunan bahasa. Kedua validator bahasa (dosen dan guru) memberikan persentase sempurna 100%, sehingga komik dinyatakan sangat layak dari aspek kebahasaan. Bahasa yang digunakan dinilai jelas, tidak menimbulkan makna ganda, serta mampu menyampaikan materi dan nilai karakter secara efektif sesuai tingkat perkembangan siswa kelas IV.

Tabel 4: Rekapitulasi Hasil Validasi Keseluruhan

N o	As pek Val ida si	Val ida tor	T ot al S k o r	Sk or Ma ksi mal	Pers enta se	Kat eg ori
1	Ahl i Ma teri	Do sen	4 6	50	92%	Sa ng at Lay

						ak
		Gur u	5 0	50	100 %	Sa ng at Lay ak
2	Ahl i Me dia	Do sen	4 3	50	86%	Sa ng at Lay ak
		Gur u	5 0	50	100 %	Sa ng at Lay ak
3	Ahl i Ba ha sa	Do sen	4 7	50	94%	Sa ng at Lay ak
		Gur u	5 0	50	100 %	Sa ng at Lay ak
Rata-rata Keseluruhan					95,3 %	Sa ng at Lay ak

Kepraktisan Media Komik

Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru setelah implementasi di kelas. Penilaian mencakup dua aspek utama, yaitu kualitas dan tampilan komik serta kemudahan penggunaan (*usability*).

**Tabel 5: Hasil Penilaian
Praktikalitas**

N o	Aspek Penilaian	Rata -rata Skor Per- aspe k	Presentas e Kelayaka n
1	Kualitas dan Tampilan Komik	4.00	100%
2	Kemudaha n Pengguna an	3.67	91,67%
Rata- rata Keseluruhan Kategori		3,83	95,83%

Dengan skor rata-rata 4,00 dan persentase kesesuaian 100%, karakteristik kualitas dan penampilan diklasifikasikan sebagai sangat dapat diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa desain komik menarik dan pemilihan warna, jenis huruf, dan

gambar sesuai dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar. Dengan skor rata-rata 3,67 dan persentase kesesuaian 91,67%, komponen kemudahan penggunaan juga termasuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa komik mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, dan mudah dinavigasi antar halaman. Dengan skor kepraktisan keseluruhan 3,83 dan persentase kesesuaian 95,83%, komik dianggap sangat bermanfaat untuk tujuan pendidikan. Keunggulan kepraktisan media cetak ini terletak pada kemampuannya sebagai solusi bagi sekolah yang tidak memiliki proyektor atau jaringan internet. Siswa dapat belajar secara aktif, mandiri, maupun berkelompok tanpa ketergantungan pada arus listrik atau perangkat digital. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual, yang menyoroti nilai materi yang relevan dengan kondisi lapangan sebenarnya.

Efektivitas Media Komik dalam Penanaman Nilai Karakter

Data efektivitas diperoleh melalui angket respon guru yang didukung oleh hasil observasi selama kegiatan pembelajaran. Penilaian mencakup tiga aspek, yaitu kelayakan isi materi,

manfaat terhadap pembelajaran, dan penanaman nilai karakter.

Tabel 6: Hasil Penilaian Efektivitas

N o	Aspek Penilaian	Rata - rata Skor Per- asp ek	Presenta se Kelayak an
1	Kelayakan Isi Materi	4,00	100%
2	Manfaat terhadap Pembelaja ran	4,00	100%
3	Penanama n Nilai Karakter	4,00	100%
Rata-rata Keseluruhan Kategori		4,00	100%

Ketiga ciri tersebut memperoleh persentase sempurna sebesar 100% dengan skor rata-rata sebesar 4,00 sehingga komedi dinilai sangat efektif. Unsur kesesuaian isi materi menunjukkan bahwa informasi dalam komik sudah sesuai dengan buku teks dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Unsur manfaat bagi pembelajaran menunjukkan

bahwa komik berhasil meningkatkan perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Ciri pengajaran nilai-nilai karakter menunjukkan bahwa komik berhasil membantu siswa mempersepsi, memahami, dan meniru sifat-sifat karakter yang terkandung dalam dongeng.

Hasil observasi selama pembelajaran mengkonfirmasi temuan kuantitatif tersebut. Siswa mulai menunjukkan sikap syukur yang terlihat dari perilaku tidak mengeluh dalam mengerjakan tugas, serta sikap rendah hati yang ditunjukkan dengan tidak menyombongkan diri atas nilai yang diperoleh. Komik berhasil memvisualisasikan konsep abstrak gotong royong menjadi cerita konkret kehidupan sehari-hari yang mudah diidentifikasi dan diteladani oleh siswa. Temuan ini sejalan dengan Rina, Suminar, Menurut Damayani dan Hafiar (2020), buku komik berbasis karakter telah berhasil membantu murid sekolah dasar menginternalisasi prinsip-prinsip moral.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dibuat memenuhi persyaratan validitas, kepraktisan,

dan efektivitas untuk kualitas produk pembelajaran. Penelitian ini menyoroti kekhasan fokusnya pada pembentukan kualitas karakter secara menyeluruh dalam konteks Pendidikan Pancasila, berbeda dengan penelitian Pawitra dan Kusumadewi (2025) yang membuat komik digital untuk memahami topik matematika. Sementara itu, dibandingkan dengan Sari dan Putri (2025) yang menggunakan komik digital *Pixton* untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila, penelitian ini menawarkan solusi berbasis media cetak yang lebih inklusif dan dapat diakses di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas digital.

H. Kesimpulan

Dua kesimpulan utama dapat ditarik dari penelitian dan produksi media komik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 008/IX Tanjung. Dengan menggunakan model 4D, proses pengembangan media komik pertama kali dilakukan secara metodelis menggunakan tahapan definisi (analisis kebutuhan berdasarkan wawancara dan observasi), desain (desain komik menggunakan NextG Toon Maker,

Gemini AI, dan Canva), pengembangan (validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa serta revisi produk), dan penyebaran (implementasi kepada 19 siswa kelas IV). Kedua, validasi ahli menunjukkan bahwa media komik yang dihasilkan sangat praktis, dengan persentase 90%–100% untuk aspek materi, 87,5%–95% untuk elemen media, dan 100% untuk aspek bahasa. Selain itu, komik terbukti sangat efektif (100%, skor rata-rata 4,00) dalam membantu siswa menanamkan karakteristik karakter yang kuat termasuk kolaborasi, tanggung jawab, rasa syukur, dan kerendahan hati, serta sangat praktis (95,83%) sebagai pendekatan pembelajaran mandiri tanpa perlu proyektor. Studi ini menyarankan agar pendidik memanfaatkan buku komik sebagai sumber pengajaran tambahan untuk Pendidikan Pancasila, dan studi selanjutnya dapat membuat komik serupa untuk sumber dan mata kuliah yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

1. Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk

- meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65.
2. Christina, L., Ginting, B., Murron, F. S., Fitriani, A. D., Mufliva, R., Rahmawati, E., & Somantri, M. (2025). Development of comic character as a media to foster caring and responsibility for children. *IRJMS*, 6(1), 1451–1462.
 3. Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R&D)*. Penerbit Akademia.
 4. Hamdani, A., & Halimah, L. (2023). Implementasi budaya sekolah untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa sekolah dasar di SDN Cinanggerang I Kabupaten Sumedang. *PENDAS: Primary Education Journal*, 4(2), 128–134.
 5. Jatmiko, G. A., Illfiandra, & Riyana, C. (2020). Application of educational comics about academic integrity in elementary school students. *Prosiding ICEPP 2019*, 399, 2011–2014.
 6. Nizar, A. R., Satriani, A., Putra, Z., Chilmi, A., Anggriani, F. L., & Damayanti, Z. A. (2025). Strategi pengembangan karakter siswa sekolah dasar di luar jam sekolah: Peran guru dan orang tua dalam era digital. *Nusantara Educational Review*, 3(1), 44–50.
 7. Pawitra, L. S., & Kusumadewi, R. F. (2025). Pengembangan media komik digital edukatif untuk pemahaman konsep matematika. *Jurnal Pendidikan*, 3(April), 91–98.
 8. Puspitasari, W. D., & Rodiyana, R. (2022). Comic media in learning of elementary schools: Systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
 9. Ramadani, A., Arfi, R. K., & Suriani, A. (2025). Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.
 10. Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). Character education based on digital comic media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(3), 107–127.
 11. Sari, P. K., & Putri, N. R. (2025). Pixton digital comic media in PPKN lessons to improve the character profile of Pancasila students. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 125–135.
 12. Saputro, H. B., & Soeharto.

- (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Prima Edukasia*, 3(3), 61–72.
13. Septiarini, F. K., Rakhmawati, D., & Dwajayanti, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter mandiri materi pengukuran sudut pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2730–2740.
14. Siregar, N. (2022). Implementasi nilai dan sikap serta semangat *entrepreneur* untuk memecahkan masalah sumber daya manusia di sekolah. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 185–194.
15. Sulistiyowati, D., & Aini, N. (2025). Pengaruh metode *game based learning* (GBL) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Action Research Journal Indonesia*, 76.
16. Susanto, A., Layyina, P. F., Huzairah, N. S., & Rahmadani, N. Z. (2025). Analisis media pembelajaran kelas dalam konteks Pendidikan Agama Islam: Pengertian, fungsi, prinsip, dan klasifikasinya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 369–373.
17. Yuliani, M., Habibi, M. R., & Heni, S. (2022). Penanaman nilai-nilai karakter siswa SD melalui pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 1 Lenek Kecamatan Lenek Lombok Timur. *Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya dan Terapan*, 2(3), 208–213.
18. *6*Pawitra, L. S., & Kusumadewi, R. F. (2025). Pengembangan media komik digital edukatif untuk pemahaman konsep matematika. *Jurnal Pendidikan*, 3(April), 91–98.