

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK CERITA RAKYAT BEE LODO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GOTONG ROYONG DI KELAS IV SD INPRES MAPOLI

Mercy Bara¹, Yulsy Marselina Nitte², Hingrida Margarita Anastasia Hendrik³

¹²³PGSD FKIP Universitas Citra Bangsa

mersybara19@gmail.com¹, yulsynitte9@gmail.com², hingridahendrik@gmail.com³

ABSTRACT

Bara, Mercy, 2026. *Development of Bee Lodo Folklore-Based Comic Teaching Materials to Improve Students' Learning Outcomes on the Mutual Cooperation Topic in Grade IV of SD Inpres Mapoli.* Supervisors: Yulsy Marselina Nitte, S.H., M.Pd. and Hingrida Margarita Anastasia Hendrik, S.Pd., B.Ed., M.M. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Citra Bangsa University Kupang.

Folklore-based comic teaching materials play an important role in creating engaging, contextual, and meaningful learning experiences for elementary school students. The development of Bee Lodo folklore-based comic teaching materials is expected to support teachers and fourth-grade students of SD Inpres Mapoli in improving students' understanding and learning outcomes on the topic of Mutual Cooperation in Pancasila Education. This study aimed to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Bee Lodo folklore-based comic teaching materials in improving students' learning outcomes.

This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The Analysis stage was conducted to identify teachers' needs, students' characteristics, and learning problems. The Design stage focused on designing the Bee Lodo folklore-based comic teaching materials. The Development stage involved product creation and validation by material, language, and media experts. The Implementation stage was carried out through a limited trial involving 19 fourth-grade students of SD Inpres Mapoli. The Evaluation stage was conducted to determine the quality of the product through learning outcome tests and teacher and student response questionnaires. The research instruments included validation sheets, learning achievement tests, and teacher and student response questionnaires. Data analysis techniques included validity testing, reliability testing, normality testing, linearity testing, homogeneity testing, hypothesis testing using the paired sample t-test, and N-Gain analysis. The results showed that the Bee Lodo folklore-based comic teaching materials were feasible for use in learning activities. Material expert validation reached 98.33% (very valid), language expert validation reached 97.72% (very valid), and media expert validation reached 97.50% (very valid). Teacher responses reached 100% (very good), while student responses reached an average of 97.26% (very good). The effectiveness of the teaching materials was demonstrated by the improvement of students' learning outcomes, with the average pretest score increasing from 69.21 to 90.26 in the posttest. The N-Gain score of 0.7011 was categorized as high. Therefore, the Bee Lodo folklore-based comic teaching materials were proven to be valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes on the topic of Mutual Cooperation.

Keywords: Teaching Materials, Comic, Bee Lodo Folklore, Mutual Cooperation, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Bara, Mercy, 2026. Pengembangan Bahan Ajar Komik Cerita Rakyat Bee Lodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Gotong Royong di Kelas IV SD Inpres Mapoli. Yulsy Marselina Nitte, S.H., M.Pd. dan Hingrida Margarita Anastasia Hendrik, S.Pd., B.Ed., M.M. Pembimbing I dan II. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa Kupang.

Bahan ajar komik berbasis cerita rakyat memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar komik cerita rakyat *Bee Lodo* diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa kelas IV SD Inpres Mapoli untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada materi Gotong Royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar komik cerita rakyat *Bee Lodo* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap *Analysis* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru, karakteristik siswa, dan permasalahan pembelajaran. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang bahan ajar komik berbasis cerita rakyat *Bee Lodo*. Tahap *Development* dilakukan melalui penyusunan produk dan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba produk pada siswa kelas IV SD Inpres Mapoli yang berjumlah 19 orang. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengetahui kualitas produk melalui tes hasil belajar serta angket respon guru dan siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi, tes hasil belajar, dan angket respon guru serta siswa. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, homogenitas, uji hipotesis (*paired sample t-test*), dan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar komik cerita rakyat *Bee Lodo* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 98,33% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa 97,72% dengan kategori sangat valid, dan ahli media 97,50% dengan kategori sangat valid. Hasil respon guru memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon siswa memperoleh persentase rata-rata 97,26% dengan kategori sangat baik. Keefektifan bahan ajar ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 69,21 meningkat menjadi 90,26 pada posttest. Hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,7011 berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, bahan ajar komik cerita rakyat *Bee Lodo* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong Royong.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Komik, Cerita Rakyat Bee Lodo, Gotong Royong, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana fundamental dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing di tengah

perubahan global yang sangat cepat.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga menekankan

pembentukan sikap, nilai moral, serta karakter sosial siswa sebagai landasan kehidupan bermasyarakat di masa depan. Sebagaimana ditegaskan oleh *Samani & Hariyanto (2017: 15)*, pendidikan berfungsi sebagai proses humanisasi yang menumbuhkan manusia berkepribadian luhur, berjiwa kebangsaan, dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi ruang pembentukan moral, etika, dan spiritual yang menyeluruh, sehingga siswa tidak hanya mengetahui apa yang benar, tetapi juga mampu melakukannya dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, proses pembelajaran di SD harus dirancang dengan pendekatan yang holistik, kontekstual, serta mendorong siswa untuk mengembangkan empati, tanggung jawab, dan semangat gotong royong. Pendidikan yang hanya menekankan hafalan konsep tanpa mengaitkannya dengan pengalaman sosial nyata cenderung menghasilkan siswa yang pasif dan kurang berjiwa kebangsaan.

Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional, Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan menghadirkan paradigma baru dalam

proses pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), fleksibel, serta relevan dengan konteks kehidupan sosial dan budaya peserta didik. Kurikulum Merdeka juga mendorong penguatan *8 dimensi Profil lulusan*, yang salah satu dimensinya adalah “gotong royong”. Nilai tersebut tidak hanya menjadi simbol kebersamaan, tetapi juga mencerminkan identitas nasional yang menekankan kerja sama dan kepedulian sosial. Dalam kerangka ini, pembelajaran seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami, berefleksi, dan menerapkan nilai-nilai tersebut secara nyata. Menurut *Hosnan (2014: 267)*, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik mampu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya di lapangan, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan hafalan. Hal ini menyebabkan siswa cenderung memahami Pendidikan Pancasila secara teoritis, tanpa menyentuh dimensi afektif dan psikomotor yang

seharusnya menjadi inti pendidikan karakter.

Salah satu nilai penting dalam Pendidikan Pancasila yang harus ditanamkan sejak dini adalah nilai gotong royong. Nilai ini merupakan perwujudan konkret dari sila ketiga dan kelima Pancasila, yang menekankan pentingnya persatuan dan keadilan sosial. Gotong royong tidak hanya menjadi bagian dari warisan budaya, tetapi juga merupakan sikap hidup bangsa Indonesia yang mencerminkan rasa kebersamaan, empati, dan tanggung jawab sosial. Dalam konteks pendidikan, nilai gotong royong harus diinternalisasikan melalui kegiatan pembelajaran yang nyata dan menyenangkan, bukan sekadar hafalan teori. Siswa perlu memahami bahwa gotong royong tidak hanya terjadi dalam kegiatan fisik, tetapi juga dalam bentuk saling membantu, menghargai perbedaan, dan bekerja sama mencapai tujuan bersama. Sayangnya, dalam praktiknya, materi gotong royong sering kali disampaikan secara abstrak dan terpisah dari konteks kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, nilai luhur ini tidak tertanam secara mendalam dalam perilaku mereka, sehingga pembelajaran

Pendidikan Pancasila menjadi kurang bermakna dan tidak berpengaruh besar terhadap pembentukan karakter sosial siswa.

Untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, diperlukan inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang mampu mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan konteks kehidupan serta budaya lokal siswa. Salah satu bentuk bahan ajar yang potensial untuk mengatasi persoalan tersebut adalah komik edukatif, yaitu media pembelajaran berbasis visual yang menggabungkan unsur cerita, gambar, dan pesan moral. Komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak karena memadukan teks dengan ilustrasi yang dapat memperkuat imajinasi serta pemahaman siswa. . Bahan ajar komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif karena mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta hasil belajar siswa (Letik dkk., 2026). Arsyad (2021: 89) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu

menjelaskan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Media visual juga memudahkan siswa memahami informasi karena melibatkan indera penglihatan secara langsung dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Daryanto (2016: 112) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gambar dan cerita, seperti komik, dapat memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu mereka mengingat materi lebih lama.

Pemanfaatan komik dalam proses pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga dapat memberikan pengalaman emosional yang membantu membangun kesadaran moral dan nilai sosial siswa. Pembelajaran yang menghadirkan pengalaman nyata dan kontekstual melalui media yang inovatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pembentukan karakter peserta didik (Hendrik dkk., 2025). Penggunaan media komik digital terbukti mampu menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa karena penyajiannya yang visual dan naratif dapat menarik

perhatian serta melibatkan emosi dan imajinasi peserta didik (Tasoin dkk., 2025). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar komik yang berbasis nilai-nilai Pendidikan Pancasila menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar sekaligus menanamkan nilai karakter kepada peserta didik.

Komik merupakan media visual yang menyajikan cerita melalui rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan dipadukan dengan teks, seperti dialog, narasi, serta simbol visual lainnya. Menurut McCloud (2011: 9), komik adalah seni bertutur yang menggabungkan gambar dan kata untuk menyampaikan pesan secara efektif dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam konteks pendidikan, komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui ilustrasi dan alur cerita yang menarik. Penggunaan komik dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar, dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta pemahaman siswa karena informasi disajikan secara visual dan naratif. Oleh karena

itu, komik tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang efektif dalam menanamkan pengetahuan, nilai, dan karakter kepada siswa. Menurut Abdillah (2021: 45), komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri beberapa panel yang diperjelas oleh balon balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Karena didalam komik terdapat gambar atau ilustrasi yang menceritakan suatu topik bahasan dengan disertai teks percakapan antar tokoh dalam komik tersebut.

Lebih lanjut, pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran menjadi pendekatan penting yang sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka. *La'azar dkk. (2022:54)* menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan refleksi dari nilai-nilai luhur masyarakat seperti kebersamaan,

religiusitas, tanggung jawab, dan gotong royong yang diwariskan turun-temurun. Menghadirkan nilai-nilai ini ke dalam pembelajaran akan membuat siswa merasa lebih dekat dengan materi yang diajarkan karena berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya, serta meningkatkan kualitas pendidikan (Nubatonis dkk., 2025). Melalui penggabungan budaya lokal dalam pembelajaran, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai lembaga pelestarian nilai dan identitas bangsa. Integrasi kearifan lokal juga memperkuat relevansi pembelajaran dengan lingkungan sosial siswa, sehingga mereka dapat memahami Pancasila bukan sebagai teori abstrak, melainkan sebagai pedoman nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan

lingkungan budaya mereka (Tameon dkk., 2025).

Dalam konteks ini, *cerita rakyat* “*Bee Lodo*” menjadi salah satu sumber pembelajaran potensial yang dapat diadaptasi menjadi bahan ajar komik. Cerita rakyat tersebut mengandung pesan moral tentang kerja sama, solidaritas, tanggung jawab, dan kepedulian sosial nilai-nilai yang identik dengan semangat gotong royong. Dengan mengangkat cerita ini dalam bentuk komik, siswa dapat belajar memahami nilai-nilai tersebut melalui alur narasi dan karakter yang dekat dengan budaya mereka. Cerita “*Bee Lodo*” tidak hanya memperkaya pengetahuan siswa tentang budaya lokal, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *contextual teaching and learning (CTL)*, di mana siswa belajar melalui pengalaman nyata yang bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka sendiri.

Berdasarkan data yang diperoleh dari UPTD SD Inpres Mapoli Kota Kupang, jumlah siswa kelas IVB sebanyak 19 orang yang terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 10 siswa

perempuan. Sekitar 70% siswa di kelas tersebut berasal dari suku Sabu, sehingga secara kultural mereka memiliki latar belakang yang relatif homogen dan dekat dengan nilai-nilai budaya Sabu dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sebenarnya menjadi potensi yang baik dalam pengintegrasian pembelajaran berbasis budaya lokal.

Namun demikian, berdasarkan hasil evaluasi awal pada pembelajaran materi *Gotong royong*, diketahui bahwa tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran siswa kelas IVB masih tergolong rendah. Dari 19 siswa, hanya 8 siswa atau sekitar 42,1% yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah. Sementara itu, sebanyak 11 siswa atau sekitar 57,9% belum mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi gotong royong dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pemahaman siswa

secara optimal, sehingga tingkat ketuntasan belajar secara klasikal masih rendah dan memerlukan upaya perbaikan. Salah satu faktor utama yang ditemukan adalah kurangnya pemanfaatan cerita rakyat lokal sebagai sumber belajar untuk menanamkan nilai-nilai budaya. Selain itu, bahan ajar yang digunakan guru masih terbatas pada buku guru, buku siswa, dan LKPD, dengan variasi dan kreativitas yang relatif minim.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan bahan ajar komik cerita rakyat bee lodo untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi gotong royong di kelas IV SD Inpres Mapoli"

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini digunakan untuk mengembangkan bahan ajar komik cerita rakyat *Bee Lodo* pada materi Gotong Royong di kelas IV SD Inpres Mapoli.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap *design* dilakukan dengan merancang alur cerita, tokoh, materi, dan tampilan komik sesuai dengan capaian pembelajaran. Selanjutnya, tahap *development* meliputi penyusunan produk serta validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait kelayakan produk. Produk yang telah direvisi kemudian diimplementasikan pada siswa kelas IV SD Inpres Mapoli yang berjumlah 19 orang. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kualitas produk melalui tes hasil belajar serta angket respons guru dan siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket, dan soal tes. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, linearitas, uji hipotesis menggunakan *paired*

sample t-test, serta perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan para validator untuk penyempurnaan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berbasis komik cerita rakyat Bee Lodo pada materi Gotong Royong untuk siswa kelas IV SD Inpres Mapoli. Kelayakan produk dinilai oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru, dan siswa. Selain itu, efektivitas produk diuji melalui hasil pretest dan posttest siswa.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	59	60	98,33	Sangat Valid
Ahli Media	39	40	97,50	Sangat Valid
Ahli Bahasa	43	44	97,72	Sangat Valid

Sumber: Data olahan peneliti (2026)
 Berdasarkan Tabel 4.23, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase

sebesar 98,33%, ahli media sebesar 97,50%, dan ahli bahasa sebesar 97,72%. Seluruh hasil validasi berada pada kategori **sangat valid**, sehingga bahan ajar komik layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Respon Guru dan Siswa

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	100	Sangat Baik
Siswa	97,26	Sangat Baik

Sumber: Data olahan peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4.24, guru memberikan penilaian sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Sementara itu, respon siswa memperoleh rata-rata 97,26% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi.

Tabel 3 Hasil Uji Efektivitas Bahan Ajar

Indikator	Hasil	Kategori
Sig. (2-tailed)	0,000	Signifikan
N-Gain	0,7011	Tinggi

Sumber: Hasil analisis SPSS (2026)

Berdasarkan Tabel 4.25, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai

pretest dan posttest siswa setelah menggunakan bahan ajar komik. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,7011 termasuk dalam kategori tinggi, sehingga bahan ajar komik dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis komik cerita rakyat Bee Lodo memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi sebesar 98,33%, ahli media sebesar 97,50%, dan ahli bahasa sebesar 97,72% yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, tampilan visual, dan kebahasaan yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2018) yang menyatakan bahwa bahan ajar yang baik harus memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikan sehingga dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Dari aspek media, komik memperoleh nilai sangat tinggi karena memiliki

ilustrasi yang menarik, tata letak yang baik, dan penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Arsyad (2021), media visual dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena informasi disajikan dalam bentuk gambar yang lebih mudah dipahami dibandingkan teks semata.

Kepraktisan bahan ajar juga terlihat dari hasil respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 97,26%. Guru menilai bahwa komik mudah digunakan dalam pembelajaran dan mampu membantu menjelaskan konsep gotong royong secara konkret. Sementara itu, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan melalui cerita yang menarik dan dekat dengan kehidupan mereka. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bahan ajar komik efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan komik. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,7011 berada pada kategori tinggi. Temuan ini mendukung teori belajar

konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep apabila materi dikaitkan dengan pengalaman nyata dan lingkungan sosial budaya mereka. Penggunaan cerita rakyat Bee Lodo sebagai dasar pengembangan komik juga memberikan nilai tambah karena mampu mengintegrasikan unsur kearifan lokal ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu menanamkan nilai gotong royong, kerja sama, dan kepedulian sosial yang menjadi bagian penting dari Profil Pelajar Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan melalui tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik berbasis cerita rakyat Sabu "Bee Lodo" yang dikembangkan terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong Royong

mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IVB SD Inpres Mapoli Kota Kupang. Hal ini ditunjukkan melalui:

1. Kelayakan produk yang sangat tinggi berdasarkan penilaian para ahli, dengan skor validasi dari ahli materi sebesar 98,33%, ahli media sebesar 97,50%, dan ahli bahasa sebesar 97,72%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan desain media sesuai dengan standar pembelajaran yang berlaku.
2. Tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dilihat dari respon positif guru dan siswa setelah menggunakan bahan ajar komik dalam pembelajaran. Hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dan respon siswa memperoleh persentase sebesar 97,26% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar komik mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi Gotong Royong melalui penyajian cerita rakyat yang dekat dengan kehidupan dan budaya mereka.

3. Efektivitas produk dibuktikan melalui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar komik cerita rakyat *Bee Lodo*. Nilai rata-rata posttest sebesar 90,26 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest sebesar 69,21. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,7011 berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan bahan ajar komik. Dengan demikian, bahan ajar komik cerita rakyat *Bee Lodo* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Gotong Royong di kelas IVB SD Inpres Mapoli Kota Kupang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2021). *Pengembangan media komik sebagai bahan ajar pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Allawiyah, I. K., Karmawan, & Haromaini, A. (2021). Studi komparasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam masa pandemi Covid-19 di sekolah SMK Al-Gina Kabupaten Tangerang dan SMK Binusta Kota Tangerang. *Literasi*, 12(2), 100–106. [https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12\(2\).100-106](https://doi.org/10.21927/literasi.2021.12(2).100-106)
- Alwiya, & Erni. (2023). *Analisis nilai pendidikan moral pada cerita rakyat Silancang*. Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya), 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.26555/jg.v6i1.10071>
- Amelia, R. (2017). Analisis daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 45–56.
- Anggraini, D., et al. (2022). Uji reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 66–78. <https://doi.org/10.21009/JEP.131.07>
- Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan karakter melalui cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), hlm. 42–50. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/10819>
- Arigiyati, T. A., & Astuti, T. (2016). *Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aryani, I., Dasri, M., & Kusumawati, I. (2025). Analisis nilai budaya dan religius dalam cerita rakyat Desa Pamotan sebagai sumber pendidikan karakter. *Journal Prakarsa Paedagogia*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v8i2.16164>
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Daud, R. M. (2024). Penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Kompetensi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2). Diakses dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/kompetensi/article/view/27757.html>
- Dwiningsih, K., & Kusrini, N. (2020). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(1), 55–62. <https://doi.org/10.26714/jps.8.1.20.20.55-62>
- Fikriyah, N. (2021). *Teknik Analisis Butir Soal dalam Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hakim, R. T., Lahera, T., & Rustini, T. (2022). Pengaruh model cooperative learning type jigsaw untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa SD dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10182>
- Hamdani. (2018). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hendrik, G. N., Nitte, Y. M., & Nahak, R. L. (2025). *Pengembangan media augmented reality berbasis Assemblr Edu untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa kelas IV SD GMT Kuanino 3*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 240–252.
- Henikusniati. (2015). *Evaluasi Pembelajaran dalam Pendidikan*. Semarang: UNNES Press, hlm. 84.
- Hidayah, N., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2023). Analisis bahan ajar terhadap kebutuhan guru dan peserta didik kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 128–142. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.128-142>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Izmi, N. (2023). Penerapan media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *PINISI Journal of Teacher Professional*, 4(2), 114–130. <https://doi.org/10.26858/tpj.v4i2.48709>
- Kaelan. (2014). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Khasanah, U. (2020). *Statistik Pendidikan: Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Koentjaraningrat. (2020). *Pengantar ilmu antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kurniawan, D., & Andika, J. (2020). Metode penelitian kuantitatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101–112.
- La'azar, Y., Blegur, J., & Nalle, A. (2022). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran untuk memperkuat karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 50–60. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17625>
- Letik, D. C. G., Nitte, Y. M., & Ati, C. M. P. (2026). *Pengembangan bahan ajar komik untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi ekosistem harmonis siswa kelas V SDK St. Yoseph 4 Kota*

- Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 242–248.
- Lestari, F., & Hanesman. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran penerapan sistem radio dan televisi kelas XI di SMKN 1 Padang. *Voteteknika*, 11(4), 435–444.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i4.124977>
- Lickona, T. (2012). *Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. New York: Bantam Books.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya bahan ajar dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 311–326.
<https://doi.org/10.36088/edisi.v2i3.985>
- Majid, A. (2017). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mataram, I. G. A. (2017). Unsur visual dan nonvisual dalam komik. *Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 44–52.
- Mayasari, R., & Annisa, N. (2021). Analisis deskriptif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistika Pendidikan*, 4(1), 1–10.
- Mulyasa, E. (2021). *Pengembangan dan implementasi kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2016). *Manajemen pendidikan karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. (2010). *Text book writing: Dasar-dasar pemahaman, penulisan, dan pemakaian buku teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nassa, D. Y., Mas'ud, F., Nitte, Y. M., & Bakoil, M. B. (2025). *Pendidikan Pancasila: Menjawab tantangan di era digital*. Tangguh Denara Jaya Publisher. ISBN 978-634-7193-56-8.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2021). The theory underlying concept maps. *IHMC Technical Report*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20333.92641>
- Nubatonis, S., Nitte, Y. M., & Abdullah, A. (2025). *Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal lopo pada materi bangun datar kelas 3 di SD Negeri Noebesa Kabupaten Timor Tengah Selatan*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 11(4), 369–380.
- Nurdiyantoro, B. (2018). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Okpatrioka, B. (2023). Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 14–25.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmawati, I. S., & Sutrisna, D. (2023). Nilai-nilai kearifan lokal dan pendidikan karakter dalam cerita rakyat Lutung Kasarung. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 214–220.
<https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4397>
- Rahma, I. N. F., Fathurohman, I., & Setiawaty, R. (2022). Nilai moral peduli sesama pada kumpulan dongeng Nusantara karya Wahyu Astuti. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 3(1), 41–50.

- <https://doi.org/10.24176/jpi.v3i1.7529>
- Samani, M., & Hariyanto. (2017). *Pendidikan karakter: Konsep dan model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sari, N., & Setiawan, B. (2021). *Nilai pendidikan karakter dalam cerita rakyat Nusantara*. Widyabastara: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(2), 40–49. <https://doi.org/10.31943/we.v5i2.131>.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group, hlm. 5.
- Tameon, E. M., Nitte, Y. M., & Nahak, R. L. (2025). Pengembangan modul ajar berbasis kearifan lokal “Ume Kbubu” pada materi bangun ruang di kelas I SD Inpres Ebo Kecamatan Kuanfatu Desa Kusi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(4), 233–245.
- Tasoin, N., Nitte, Y. M., Elimanafe, I., Dano, A., Leba, K., Kofi, G., Tebe, R., & Suan, A. (2025). Penggunaan media komik digital dalam menanamkan nilai-nilai anti korupsi di SD Inpres Kuanino 3 Kota Kupang. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 104–110.
- Tomlinson, C. A. (2014). *Kelas Pembelajaran Diferensiasi: Menanggapi Kebutuhan Semua Peserta Didik*. Alexandria: ASCD.
- Ulfah, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Al-Amar*, 2(1), 1–9.
- Wagiran. (2012). *Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal*. Yogyakarta: UNY Press.
- Winarno. (2013). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Youpika, F., & Zuchdi, D. (2016). Nilai pendidikan karakter cerita rakyat suku Pasemah Bengkulu dan relevansinya sebagai materi pembelajaran sastra. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), hlm. 50–61. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/10731>
- Zuhriyah, N. A. L., & Fradana, A. N. (2025). *Penggunaan metode storytelling melalui cerita rakyat dalam menanamkan nilai karakter siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(2), 100–110.
- Zuriah, N. (2021). Penanaman nilai-nilai karakter Pancasila dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis polysynchronous di era new normal. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 6(1), 12–25. <https://doi.org/10.21067/jmk.v6i1.5086>