

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
SUMBAWA “BASIRU” PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SDN 02 MERARAN**

Mita Adelia¹, Nurhasanah², Gozin Najah Rusyada³

¹PGSD FKIP Universitas Mataram

1mitaadellia281@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to develop a digital comic learning media based on the Basiru tradition, a local wisdom of Sumbawa, for the Gotong Royong topic in Pancasila Education for fourth-grade elementary school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were 20 fourth-grade students of SDN 02 Meraran. Data were collected through validation questionnaires completed by material and media experts, as well as practicality response questionnaires completed by the teacher and students. The data were analyzed using a five-point Likert scale and converted into percentages. The findings revealed that the digital comic achieved a validity score of 92% from the material expert, categorized as very valid, and 80% from the media expert, categorized as valid. The practicality test results showed scores of 91% in the small-group trial, 88.5% in the large-group trial, and 86.67% from the teacher, all categorized as very practical. The overall feasibility score reached 87.11%, indicating that the developed media was highly feasible. These findings demonstrate that the Basiru-based digital comic learning media is valid and practical, making it suitable for use as a supporting learning medium in Pancasila Education for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *Digital Comic, Basiru Local Wisdom, Pancasila Education, ADDIE, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 02 Meraran yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Latar belakang penelitian ini adalah masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sehingga peserta didik kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media komik digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal *Basiru* sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas 20 peserta didik kelas IV SDN 02 Meraran yang dibagi menjadi uji kelompok kecil sebanyak 5 peserta didik dan uji kelompok besar sebanyak 15 peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis

deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tingkat kevalidan dan kepraktisan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media memperoleh persentase 92% dari ahli materi yang termasuk kategori sangat valid dan 80% dari ahli media. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 86,7% dengan kategori sangat praktis, respon peserta didik kelompok kecil sebesar 91% dengan kategori sangat praktis dan uji coba kelompok besar 88,5%. Dengan demikian, media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 02 Meraran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Komik Digital, Kearifan Lokal Basiru, Pendidikan Pancasila, *ADDIE*.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya, baik dari aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan. Pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan kognitif, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta pembentukan karakter peserta didik secara utuh. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, kontekstual, fleksibel, dan bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang

inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Anisyah et al 2023)

Pembentukan karakter merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Pendidikan Pancasila karena memuat nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila mengandung nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial yang menjadi pedoman bagi seluruh warga negara, termasuk peserta didik (Ramadhani et al 2025). Febrina & Hasanudin (2023) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk generasi yang memiliki integritas,

nasionalisme, serta sikap toleran dan demokratis sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu Ramadhani et al (2025), Pendidikan Pancasila ditingkat sekolah dasar menjadi fondasi awal dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, seperti gotong royong, kejujuran, tanggung jawab, dan cinta tanah air. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang dengan pendekatan yang tepat serta didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Kusumawati &, 2025)

Meskipun memiliki peran yang penting dalam pembentukan karakter, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran umumnya masih bersifat tekstual dan verbalistik, di mana guru cenderung menggunakan metode ceramah serta buku teks sebagai media utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif sehingga peserta didik cenderung pasif selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi yang disampaikan masih berfokus pada konsep-konsep umum dan belum sepenuhnya dikaitkan

dengan kehidupan nyata peserta didik. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila karena pembelajaran belum memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna (Erfani et al 2025).

Hasil observasi di SDN 02 Meraran menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Minat belajar peserta didik juga tergolong rendah, yang terlihat dari kurangnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran karena peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi yang bermakna. Hasil wawancara dengan wali kelas turut menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi kendala berupa rendahnya minat belajar peserta didik serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Penyampaian materi masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung merasa bosan, kurang aktif, serta belum memahami nilai-nilai yang dipelajari secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, memudahkan peserta didik memahami konsep, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Karomah et al 2024).

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang berpotensi memenuhi kebutuhan tersebut adalah komik digital. Komik digital mengintegrasikan unsur visual, teks, dialog, dan alur cerita secara sistematis sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, komunikatif,

dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi melalui cerita bergambar membantu mengonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga memudahkan peserta didik dalam membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan komik digital dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, keterlibatan aktif peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penyajian materi yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, pembelajaran Pendidikan Pancasila juga perlu mengakomodasi konteks kehidupan peserta didik melalui pengintegrasian kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan nilai, norma, dan budaya yang berkembang di masyarakat serta mengandung nilai-nilai luhur yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila. Namun demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Materi pembelajaran masih cenderung disampaikan secara umum sehingga kurang memberikan

pengalaman belajar yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan lingkungan sosial dan budaya di sekitarnya. Oleh karena itu, pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna sekaligus menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap budaya daerah (Setiawaty et al 2025).

Salah satu bentuk kearifan lokal yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila adalah tradisi Basiru, yaitu budaya gotong royong masyarakat Sumbawa yang mencerminkan nilai kerja sama, kepedulian sosial, kebersamaan, tanggung jawab, dan saling membantu dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan elemen gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga berpotensi menjadi sumber belajar yang kontekstual bagi peserta didik. Pengintegrasian tradisi Basiru ke dalam media komik digital diharapkan mampu membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila

melalui situasi yang dekat dengan kehidupan mereka sekaligus memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal (Sumarlin et al 2022).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan motivasi belajar, minat membaca, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran karena disajikan secara visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Nurani et al 2025). Penelitian tersebut mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal *Begawe Beleg* pada pembelajaran sekolah dasar, sedangkan Indahyani dkk (2025) mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal *Ngguda Fare*. Meskipun demikian, berdasarkan kajianterhadap penelitian terdahulu, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media komik digital berbasis kearifan lokal Basiru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal Basiru sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kontekstual dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk pembelajaran serta menguji kelayakannya agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran yang dihasilkan (Anggraini et al 2021).

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN 02 Meraran sebanyak 20 peserta didik. Jenis data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh melalui proses uji kevalidan dan uji kepraktisan menggunakan angket

yang telah di isi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respon kepraktisan yang diisi oleh guru kelas IV dan peserta didik. Analisi yang dilakukan menggunakan skala Likert 1-5, kemudian diolah menjadi presentase kevalidan. Nilai dihitung menggunakan rumus $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$, dengan keterangan : P=Persentase, $\sum x$ =Jumlah skor yang diperoleh, $\sum xi$ = Jumlah skor maksimal. Dengan interpretasi tingkat validitas data sebagaimana ditampilkan dalam Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Interpretasi Tingkat Validitas Data

No	Presentasi Ketercapaian	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup Valid
4.	21% - 40%	Kurang Valid
5.	0% - 20%	Tidak Valid

Sumber : Mikamahuly et al., (2025)

Untuk memperoleh nilai kepraktisan data akan didapatkan melalui angket respon peserta didik dan guru, dengan menggunakan

skalaLikert dari rentang skor 1-5, Presentase interpretasi data dan kepraktisan disajikan pada tabel 2 :

Tabel 2. Interpretasi Tingkat Kepraktisan Data

No	Presentasi Ketercapaian	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup Praktis
4.	21% - 40%	Kurang Praktis
5.	0% - 20%	Tidak Praktis

Sumber : Mikamahuly et al., (2025)

Untuk memperoleh hasil dan memutuskan tingkat kelayakan pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, akan digunakan konversi skala tingkat pencapaian pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Interpretasi Kelayakan Data

No	Presentasi Ketercapaian	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Layak
2.	61% - 80%	Layak
3.	41% - 60%	Cukup

4.	21% - 40%	Kurang
5.	0% - 20%	Tidak Layak

Sumber : Mikamahuly et al., (2025)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berupa komik digital yang berbasis kearifan lokal sumbawa tradisi Basiru pada mata materi Gotong Royong mata mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV sekolah dasar. Pengembangan produk ini memperhatikan dua aspek penting yaitu validitas fdan kepraktisan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Analisis

Penelitian ini melalui dua tahapan analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran serta kesesuaiannya dengan

kurikulum yang berlaku. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui observasi dan wawancara semi terstruktur dengan wali kelas IV SDN 02 Meraran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih mengandalkan buku paket sebagai media utama, sementara media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Sumbawa, khususnya tradisi *Basiru*, belum tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih praktis, menarik, dan kontekstual sehingga mampu mendukung peserta didik dalam memahami materi gotong royong.

Analisis selanjutnya yaitu analisis kurikulum dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase B pada Kurikulum Merdeka. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, materi yang dipilih berfokus pada nilai gotong royong yang sejalan dengan CP Fase B, yaitu kemampuan peserta didik

menunjukkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman yang dilandasi persatuan dan kesatuan. Berdasarkan capaian tersebut, dirumuskan tiga tujuan pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam komik digital, yaitu peserta didik mampu menjelaskan makna gotong royong dalam kehidupan sehari-hari, mengidentifikasi contoh kegiatan gotong royong dalam keberagaman suku, sosial, dan budaya, serta menunjukkan sikap gotong royong dalam kegiatan kelompok. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan isi, alur cerita, ilustrasi, dan penyajian komik digital sehingga materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal *Basiru*.

Desain

Tahap desain atau perancangan juga merupakan salah satu tahap penting dalam proses pengembangan produk. Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dirancang konsep media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal

Sumbawa *Basiru* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perancangan diawali dengan menyusun alur cerita, karakter tokoh, dialog, dan *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan media. Penyusunan *storyboard* bertujuan agar alur penyajian materi, ilustrasi, dan dialog tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pengembangan media pembelajaran (Nursetyo, 2021).

Rancangan komik kemudian divisualisasikan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan fitur *Artificial Intelligence (AI)* untuk membantu menghasilkan ilustrasi sesuai kebutuhan cerita. Selanjutnya, dilakukan pengaturan tata letak (*layout*), pemilihan warna, jenis huruf yang mudah dibaca, serta penempatan gambar dan dialog agar tampilan komik menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Komik dirancang dalam format digital berukuran A5 yang terdiri atas sampul, kata pengantar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, daftar isi, isi komik, profil penulis, dan sampul

penutup. Desain visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan daya tarik serta mendukung pemahaman terhadap materi pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021)



Gambar 1. Produk Media Komik Digital

Media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* yang dikembangkan pada penelitian ini. Komik digital disusun dalam 14 halaman yang terdiri atas sampul, kata pengantar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, daftar isi, isi komik yang memuat materi gotong royong berbasis kearifan lokal *Basiru*, profil penulis, serta sampul penutup. Komik dirancang dengan memadukan ilustrasi berwarna, dialog yang komunikatif, dan bahasa yang sederhana sehingga sesuai dengan

karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penyajian materi dikemas dalam bentuk alur cerita yang mengangkat tradisi *Basiru* sebagai konteks pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami konsep gotong royong melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Komik digital yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan dan melestarikan nilai-nilai kearifan lokal Sumbawa melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan ilustrasi yang relevan, tata letak yang sistematis, dan tampilan visual yang menarik diharapkan mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Saputro & Soeharto 2021).

Pengembangan

Dalam tahapan ini, desain komik digital yang sudah dirancang pada tahapan sebelumnya, kemudian disajikan dalam bentuk yang utuh. Pada bagian pengembangan juga di cantumkan kode QR untuk mengakses komik digital.



Gambar 2. Kode QR Akses Komik Digital

Validasi materi dan media dilakukan dengan mengisi angket dengan skala Likert dari rentang skor 1- 5. Dalam tahapan ini, validator ahli materi memberi nilai sesuai dengan indikator yang ditetapkan di angket dan beberapa saran untuk memperdalam kaitan materi dengan kearifan lokal Sumbawa tradisi *Basiru*. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang disajikan tidak hanya akurat secara ilmiah, namun memiliki relevansi yang kuat sesuai dengan kearifan lokal yang dipilih yaitu Gotong Royong dan *Basiru*. Penilaian kevalidan mencakup aspek kelayakan penyajian, kelayakan isi, kelayakan kontekstual, kelayakan kegrafikan dan kelayakan bahasa Adapun hasil rekapitulasi nilai kevalidan sebagai berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	92%	Sangat Valid
Ahli Media	80%	Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam komik telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, memiliki ketepatan isi, serta disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, integrasi nilai-nilai kearifan lokal *Basiru* dinilai telah relevan dengan materi gotong royong sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* memperoleh persentase

sebesar 80% dengan kriteria valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan media, meliputi tampilan visual, tata letak, penggunaan ilustrasi, pemilihan warna, tipografi, dan kemudahan penggunaan. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan, seperti perbaikan pada beberapa bagian tampilan agar media menjadi lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik. Masukan tersebut kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi sehingga kualitas media semakin baik sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Perolehan persentase sebesar 92% dari ahli materi dengan kriteria sangat valid dan 80% dari ahli media dengan kriteria valid menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki

kualitas yang baik, baik dari aspek isi maupun aspek media. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa komik digital telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip pengembangan media pembelajaran sehingga layak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi guna mengetahui tingkat kepraktisannya dalam proses pembelajaran.

Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini, media diujicobakan kepada peserta didik kelas IV SDN 02 Meraran untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Uji coba dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Selama pelaksanaan pembelajaran, peserta didik menggunakan komik digital sebagai media pendukung dalam mempelajari materi gotong royong, kemudian memberikan penilaian melalui angket respons yang memuat beberapa aspek seperti aspek materi, media

dan bahasa. Penilaian kepraktisan juga melibatkan wali kelas IV SDN 02 Meraran.

Uji Skala Besar Uji Skala Kecil



Gambar 3. Uji Skala Besar dan Kecil

Adapun hasil rekapitulasi nilai kepraktisan dari peserta didik kelompok kecil, kelompok besar dan guru yaitu sebagai berikut :

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Guru dan Peserta Didik

Responden	Presentase	Kriteria
Peserta Didik (Kelompok Kecil)	91%	Sangat Praktis
Peserta Didik (Kelompok Besar)	88,5%	Sangat Praktis
Guru	86,67%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan, media komik digital berbasis kearifan lokal

Sumbawa *Basiru* memperoleh persentase sebesar 91% pada uji kelompok kecil dan 88,5% pada uji kelompok besar dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Komik digital dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta membantu peserta didik dalam memahami materi gotong royong. Selain itu, presentase hasil respon guru menilai bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar dengan presentase sebesar 86,67%.

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh guru dan peserta didik, mudah dipahami, serta mampu mendukung proses pembelajaran tanpa menimbulkan kesulitan dalam penggunaannya. Kepraktisan suatu media juga ditunjukkan melalui respons positif pengguna terhadap aspek kemudahan penggunaan,

penyajian materi, tampilan media, dan kebermanfaatannya dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran (Haviz 2021). Hasil angket menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk menilai kualitas keseluruhan media pembelajaran yang telah dikembangkan setelah seluruh tahapan penelitian selesai dilakukan. Pada tahap ini, peneliti merefleksikan seluruh data yang telah diperoleh guna memastikan bahwa produk akhir telah sesuai dengan tujuan pengembangan, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

Berdasarkan tabel 6, diperoleh presentase sebesar 92% dari ahli materi, 80% dari ahli media, 91% dari peserta didik uji coba skala kecil, 88,5% dari uji coba peserta didik skala besar dan 86,67% dari guru. Berdasarkan hasil tersebut, media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa tradisi *Basiru* dikategorikan

sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa tradisi Basiru telah memenuhi standar kualitas sebagai media pembelajaran yang layak digunakan di sekolah.

Tabel 6. Hasil Kelayakan Data

Komponen Penilaian	Presentase	Kriteria
Validasi Ahli Materi	92%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	80%	Valid
Respon Kepraktisan Guru	86,67%	Sangat Praktis
Respon Kepraktisan Peserta Didik	89,75%	Sangat Praktis
Rata-rata Akhir	87,11%	Sangat Layak

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap

Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, kemudian dirancang dalam bentuk komik digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal *Basiru* ke dalam materi pembelajaran.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media komik digital yang dihasilkan memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli media sebesar **80%** dengan kriteria valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan respons yang sangat baik dari pengguna, yaitu 91% pada uji kelompok kecil, **88,5%** pada uji kelompok besar, dan 86,67% berdasarkan penilaian guru, yang seluruhnya berada pada kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media komik digital berbasis kearifan lokal Sumbawa *Basiru* dinyatakan valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar..

DAFTAR PUSTAKA

- Anisyah, S., Imlessih, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S., & Santoso, J. T. B. (2024). Augmented reality: Interactive and fun learning media to improve student learning outcomes. *Jurnal Kependidikan*, 8(2). doi: <https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.70167>
- Ramadhani, L. A. (2025). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(1), 54-57. doi: <https://dx.doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v15i1.22379>
- Febriana, W. E., & Hasanudin, C. (2024, December). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membangun Sikap Toleransi dan Integritas. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 2, pp. 1072-1080). Retrived From: <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/3035>
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Academy of Education Journal*, 16(2), 252-263. doi: <https://doi.org/10.51878/elementary.v6i3.10826>
- Erfani, V. P., Kinarsih, T. M. G., Khairunisa, A., & Rawanoko, E. S. (2025). Analisis strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Kawatan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 37159–37165. From: <https://share.google/2ZcA1yclkRKxjf9uT>
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(2). doi: <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Setiawaty, R., Fahrizal, D., Ariani, N. P., Nikmah, M. U., & Saputri, M. R. A. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Media Pembelajaran di SD: Systematic Literature Review. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3), 500-510. doi: <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i3.1524>
- Sumarlin, Anton, & Ismiati. (2022). Analisis bentuk, pola pelaksanaan dan peran 'Basiru' dalam pembangunan pedesaan di Desa Selante Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Ilmiah Membangun Desa dan Pertanian*, 7(6), 236–246. doi: <https://doi.org/10.37149/jimdp.v7i6.133>
- Nurani, A., Sudirman, Zain, M. I., & Tahir, M. (2025). Pengembangan komik digital bermuatan karakter gotong royong berbasis kearifan lokal Sasak "Begawe Beleq" untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). doi: <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02>
- Indahyani, S., Ningsyih, S., & Syafruddin, S. (2025). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Ngguda Fare pada Pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SDN 39 Rabadompu Barat. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 479-492. doi: <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1541>

- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal huruf dan angka dengan model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426-432. doi: https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3205?utm_source=chatgpt.com
- Nursetyo, K. I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120. doi: <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 61-72. doi: <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>
- Haviz, M. (2013). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1). doi: <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>