



## Pengembangan Media Komik Literasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas 4 Di Sekolah Dasar

Patrisia Sintia Bere<sup>1\*</sup>, Moh.Farid Nurul Anwar<sup>2</sup>, Muh.Fauzy Emqi<sup>3</sup>, M. Rifa'i<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14723>

Received: 02 January 2026

Revised: 15 March 2026

Accepted: 24 March 2026

**Abstract:** This study aims to develop Google Sites-based interactive media and test its feasibility, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 03 Tlogotirto during the 2025/2026 academic year. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The study involved a small-scale trial with 12 students and a large-scale trial with 22 students. Data collection methods included test and non-test approaches, such as interviews, questionnaires, observations, learning outcomes, and documentation. The test instrument data were analyzed based on validity, reliability, discrimination power, and difficulty level, while feasibility and practicality data were processed using descriptive quantitative analysis. The feasibility test results showed a score of 95% from media experts and 89% from material experts, both categorized as "highly feasible." The effectiveness of the Google Sites-based media was proven through a t-test, yielding a significance value of 0.000 (<0.05) and an N-Gain score of 0.71 (high). Practicality was indicated by positive responses from 93% of teachers and 88% of students, who rated the media as "highly practical." These findings provide practical implications that the use of Google Sites can support the implementation of the *Kurikulum Merdeka* (Independent Curriculum) by providing interactive and flexible digital learning media, thereby assisting teachers in realizing student-centered learning. The research findings conclude that Google Sites-based interactive media meets the criteria for being feasible, practical, and effective in improving learning outcomes for biodiversity material among fifth-grade students at SD Negeri 03 Tlogotirto.

**Keywords:** Google Sites; Learning Outcomes; IPAS; Learning Media.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis Google Sites dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima di Sekolah Dasar Negeri 03 Tlogotirto pada tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan uji skala kecil sebanyak 12 siswa dan uji skala besar sebanyak 22 siswa. Metode pengumpulan data meliputi pendekatan tes dan non-tes, seperti wawancara, kuesioner, observasi, hasil belajar, dan dokumentasi. Data hasil instrumen tes dianalisis berdasarkan kriteria validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal, sementara data kelayakan serta kepraktisan diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji kelayakan menunjukkan penilaian 95% dari ahli media dan 89% dari ahli materi, yang dikategorikan sebagai "sangat layak." Efektivitas media berbasis Google Sites dibuktikan melalui uji t, dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05) dan nilai N-Gain 0,71 (tinggi). Praktisitas ditunjukkan oleh tanggapan positif dari 93% guru dan 88% siswa yang

menilai media tersebut sebagai “sangat praktis.” Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa penggunaan Google Sites dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka melalui penyediaan media pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel, sehingga memudahkan guru dalam mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Google Sites memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi keanekaragaman hayati di siswa kelas lima SD Negeri 03 Tlogotirto.

**Kata Kunci:** Google Sites; Hasil Belajar; IPAS; Media Pembelajaran

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik agar mampu menghadapi tantangan global (Hasanah et al., 2023). Proses pendidikan tidak hanya menekankan aspek akademik, tetapi juga pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan sosial peserta didik (Dewi, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan (Azmi et al., 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai kebangsaan dan karakter baik kepada generasi penerus bangsa (Anfa'ana et al., 2026). Pendidikan Pancasila juga bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara (Sari & Wicaksono, 2022). Pentingnya menanamkan nilai Pancasila sebagai upaya untuk membentuk karakter murid di sekolah dasar tidak dapat diabaikan, karena nilai-nilai tersebut mencakup lima karakter utama yang berasal dari Pancasila dan menjadi fokus dalam mengembangkan gerakan PPK, yaitu: religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan gotong-royong (Zhahira Maysa Aulia, Dewi, 2021). Namun, pembelajaran nilai-nilai Pancasila sering menghadapi tantangan karena materi bersifat abstrak sehingga sulit dipahami siswa jika tidak disajikan melalui pendekatan yang menarik dan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Merjosari 3 Malang, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks dengan bacaan panjang serta visual terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik dan pemahaman siswa belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media dalam sebuah kegiatan pembelajaran merupakan suatu hal yang penting, terutama pada muatan pembelajaran atau materi yang bersifat abstrak (Wira et al., 2025).

Media pembelajaran yang ideal merupakan media yang dinilai dapat menjadi daya tarik pelajar serta menciptakan pengalaman saat pembelajaran dengan melibatkan pelajar pada pelaksanaan aktivitas belajar mengajar secara aktif dan interaktif (Laksana, Bima, Putra, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran juga mampu membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa (Putri et al., 2025). Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Fauziah et al., 2022).

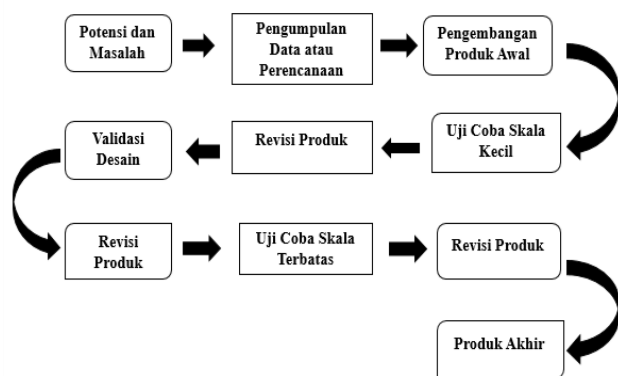
Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik literasi, yaitu media visual yang memadukan gambar dan teks dalam bentuk cerita sehingga lebih menarik dan mudah dipahami siswa (Yustiqvar et al., 2019). Media komik merupakan sesuatu yang berbentuk kartun yang biasanya mengungkapkan karakter tertentu yang didalamnya berisikan gambar-gambar unik serta dirancang untuk mampu memberikan hiburan kepada setiap orang yang membaca isi dari komik tersebut (Made et al., 2020). Menurut (Kusumawati & Mardianti, 2025) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting dalam proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila (Kristina et al., 2025). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada komik digital. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media komik literasi cetak yang kontekstual dengan kehidupan siswa sekolah dasar pada materi nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan media komik literasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar; 2) Mengetahui tingkat

kevalidan media komik literasi yang dikembangkan; 3) Mengetahui tingkat keefektifan media komik literasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu pendekatan yang menggabungkan proses penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan atau menyempurnakan produk (Rabiah, 2018). Model yang digunakan adalah Borg and Gall (1998) karena memiliki langkah sistematis, jelas, dan mudah diikuti (Anwar et al., 2019). Borg dan Gall dalam (Sumarni, 2019) menjelaskan bahwa R&D bertujuan mengembangkan sekaligus memvalidasi produk pendidikan agar layak dan efektif.



Dimodifikasi oleh: Asmawati (2015)

**Gambar 1.** Tahapan Pengembangan Borg and Gall

Dalam penelitian ini, tahapan pengembangan mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi agar lebih sederhana dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahapan tersebut meliputi:

1. Analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan siswa, serta penggunaan media pembelajaran di kelas.
2. Perencanaan, yaitu merancang konsep media komik literasi yang akan dikembangkan, termasuk penentuan materi nilai-nilai Pancasila, alur cerita, dan desain komik.
3. Pengembangan produk awal, yaitu membuat prototype media komik literasi yang meliputi penyusunan cerita, ilustrasi, serta tata letak komik.
4. Validasi ahli, yaitu meminta penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan produk.
5. Revisi produk, yaitu memperbaiki media komik literasi berdasarkan kritik dan saran dari para validator.
6. Uji coba produk, yaitu mengimplementasikan media komik literasi kepada siswa untuk

mengetahui respon serta efektivitas media dalam pembelajaran.

7. Revisi produk akhir, yaitu melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba sehingga diperoleh media komik literasi yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan media komik literasi yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan desain pre-experimental dengan bentuk one group pre-test and post-test design. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal sebelum menggunakan media komik literasi. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, kemudian diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila. Desain ini dipilih karena mampu menggambarkan perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran secara langsung.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sekolah dasar tempat penelitian dilaksanakan. Sampel penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 14 siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa, serta soal pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan menilai aspek materi, bahasa, desain, keterpakaian, dan keefektifan media (Rozhana & Anwar, 2015). Instrumen angket menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Kisi-kisi instrumen penelitian disusun untuk mengukur beberapa aspek yang dinilai, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1.	Desain Visual	Gambar menarik dan sesuai usia siswa
2.	Komponen Teknis	Tata letak komik (Panel, balon dialog, ilustrasi) konsisten Teks dan gambar memiliki keterbacaan tinggi
3.	Kesesuaian Media	Komik dicetak dengan kualitas visual yang baik Media mudah digunakan guru dan siswa
4.	Aspek Literasi Visual	Ilustrasi mendukung pemahaman cerita

Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh masukan dan penilaian terkait kelayakan isi serta

kesesuaian materi dalam media komik literasi yang dikembangkan dengan topik *nilai-nilai Pancasila*.

**Tabel 2.** Kisi-kisi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1	Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV
2	Keakuratan dan Kejelasan Konsep	Kesesuaian materi dengan konteks kehidupan siswa Ketepatan konsep nilai-nilai Pancasila dalam cerita Kejelasan contoh nilai Pancasila dalam situasi sehari-hari
3	Aspek Literasi	Cerita mendorong aktivitas membaca dan memahami pesan
4	Aspek Karakter	Materi mencerminkan karakter positif: gotong royong, disiplin, toleransi, nasionalis
5	Internalisasi Nilai Pancasila	Alur cerita memfasilitasi pemahaman dan penerapan nilai setiap sila

Validasi ahli media ini bertujuan untuk melakukan uji kelayakan media pembelajaran yang dilihat dari aspek tampilan dan program. Validasi yang dilakukan menggunakan lembar validasi yang berupa pernyataan-pernyataan, ahli media memberikan saran dan komentar, serta rekomendasi untuk perbaikan.

**Tabel 3.** Kisi-kisi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Deskripsi
1.	Ketepatan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah PUEBI Ejaan dan tanda baca digunakan dengan benar
2.	Kejelasan dan Keterbacaan	Kalimat mudah dipahami siswa kelas IV Dialog komunikatif dan tidak berbelit
3.	Daya Tarik Bahasa	Bahasa dapat meningkatkan minat membaca
4.	Aspek Nilai dan Karakter	Bahasa mencerminkan nilai positif dan sikap santun
5.	Internalisasi Nilai Pancasila	Bahasa mendukung penanaman nilai-nilai Pancasila

Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian difokuskan pada beberapa aspek, antara lain

keterbacaan, kebakuan bahasa, kejelasan pesan, serta kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik peserta didik sebagai target audiens

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test). Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari kritik, saran, dan masukan dari validator, guru, dan siswa selama proses validasi dan uji coba produk.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil penilaian. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran dianalisis secara deskriptif dengan cara mengelompokkan masukan dari validator dan responden, kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk media komik literasi. Hasil persentase penilaian kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria tingkat kevalidan dan keefektifan media pembelajaran sebagai berikut.

**Tabel 4.** Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran

No	Skor	Predikat	Kualifikasi
1	90-100	A	Sangat efektif
2	70-80	B	Efektif
3	60-70	C	Cukup Efektif
4	40-50	D	Kurang Efektif
5	20-40	E	Sangat Kurang efektif

**Sumber :** (Moh. Farid Nurul Anwar, Herlin, 2024)

Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran apabila memperoleh nilai minimal  $\geq 61\%$  dengan kategori valid atau efektif.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media komik literasi yang diterapkan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, khususnya di SDN Merjosari 3 Malang. Media yang dikembangkan difokuskan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila, yang disajikan melalui cerita dan ilustrasi kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Proses pengembangan media komik literasi mengacu pada model Borg and Gall, yang digunakan sebagai kerangka sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran.

## Tahapan Pengembangan media

Tahap pengumpulan informasi adalah langkah awal untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan media pembelajaran yang sesuai, melalui wawancara dan observasi di SDN Merjosari 3 Kota Malang. Tahap perencanaan Tahap perencanaan bertujuan menetapkan komponen utama pengembangan komik literasi sesuai

kebutuhan siswa kelas IV SD, dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai referensi sebagai dasar perancangan media. Tahap pengembangan format produk awal merupakan lanjutan dari perencanaan, yaitu mewujudkan rancangan media dalam bentuk nyata. Pada tahap ini, peneliti menyusun kerangka komik literasi dengan mengatur penyajian materi nilai-nilai Pancasila yang meliputi bagian pembuka, isi, dan penutup.



Gambar 2. Tampilan Awal Media

Tabel 5. Ide dan Latar Cerita pada Komik

Sila	Ide cerita	Latar
1.	Menghargai perbedaan agama	Mushola Sekolah
2.	Menunjukkan sikap kemanusiaan dengan kegiatan donasi buku untuk anak-anak di desa yang kekurangan bahan bacaan	Aula atau halaman sekolah
3.	Memahami arti persatuan melalui kegiatan pentas seni sekolah yang melibatkan siswa dari berbagai latar belakang	Aula Sekolah
4.	Menerapkan musyawarah dan demokrasi melalui kegiatan pemilihan ketua kelas secara jujur dan adil	Ruang Kelas
5.	Menerapkan musyawarah dan demokrasi melalui kegiatan pemilihan ketua kelas secara jujur dan adil	Lingkungan sekolah

Tabel 6. Pembuatan Desain Komik

Tahapan	Deskripsi	Gambar
Sketsa Karakter	Tahap ini merupakan tahap memvisualisasikan karakter yang telah diciptakan. Sketsa berupa garis sederhana gambaran berbentuk tokoh.	

**Outline Karakter**

Pada tahap ini sketsa diperjelas dengan garis yang lebih rapi dan tegas.



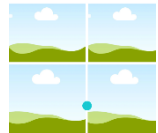
**Pewarnaan Karakter**

Pada tahap ini sketsa diperjelas dengan garis yang lebih rapi dan tegas.



**Pembuatan Panel Komik**

Tahap ini merupakan tahap menentukan penempatan dan jumlah panel dari adegan yang ingin digambarkan. Panel berupa bingkai berbentuk persegi.



**Penempatan karakter dan background d**

Pada tahap ini karakter dan background yang sesuai ditempatkan pada panel yang telah dibuat



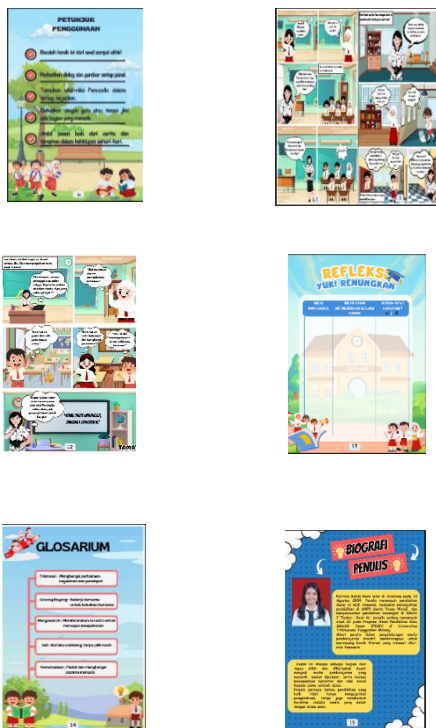
**Penambahan balon teks**

Tahap ini dilakukan dengan penambahan balon teks dan nomor halaman.



Tabel 7. Tampilan Media Komik Literasi Tampilan Isi Komik





3. Uji Coba Skala Kecil.



Gambar 2. Uji coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil melibatkan 4 siswa kelas IV SD untuk menilai respons awal terhadap isi, tampilan, dan pemahaman materi. Siswa dan guru wali kelas IV SDN Merjosari 3 Malang masing-masing mengisi angket 10 pertanyaan berskala 1–4 serta mengikuti diskusi singkat.

4. Revisi produk

Berdasarkan respon siswa dan guru pada uji coba skala kecil, media komik literasi materi Nilai-Nilai Pancasila kelas IV SD dinyatakan layak, sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba skala besar tanpa revisi.

5. Uji coba lapangan



Gambar 3. Uji coba lapangan

Proses uji coba dilakukan dengan membagikan media komik kepada 14 siswa kelas IV SD. Setelah membaca dan membahas komik, peneliti memberikan evaluasi berupa 5 soal pilihan ganda dan 2 soal isian kepada siswa kelas IV SDN Merjosari 3 Malang dalam satu draf soal. Hasil evaluasi peserta didik menunjukkan total skor sebesar 1.320 dengan rata-rata nilai 94.28. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta mampu memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, media komik literasi yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai-nilai Pancasila dapat dikategorikan sangat baik dan sangat efektif.

1. Validasi desain

Tahap ini merupakan lanjutan dari desain menjadi produk yang siap diuji. Produk yang telah dibuat diuji melalui validasi awal untuk memastikan kelayakan dan keefektifannya. Validasi dilakukan oleh tiga dosen ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

2. Revisi produk

Tahap ini menguji produk melalui validasi awal oleh ahli materi, media, dan bahasa untuk memastikan kelayakan dan keefektifan. Berdasarkan hasilnya, media direvisi sesuai saran validator dengan rincian perbaikan sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli Materi : Hasil validasi oleh ahli materi pada media bahwa media tersebut layak digunakan tanpa revisi
- b. Validasi Ahli Media Hasil validasi oleh ahli media pada media bahwa media tersebut layak digunakan tanpa revisi.
- c. Validasi ahli bahasa: Revisi pertama menunjukkan kesalahan ejaan, tanda baca, dan font, sehingga dinyatakan layak dengan revisi; setelah perbaikan, revisi kedua menyatakan media layak tanpa revisi.

## 6. Revisi produk

Berdasarkan respon siswa dan guru, media komik literasi Pendidikan Pancasila materi Nilai-Nilai Pancasila kelas IV SD dinyatakan sangat valid dan efektif, sehingga tidak memerlukan revisi lanjutan.

### Validasi Media

Validasi menilai kelayakan media pada aspek materi, bahasa, dan media. Aspek penilaian validasi pada media meliputi desain visual, teknis, keterpakaian, literasi visual, serta nilai dan karakter Pancasila. Berikut hasil validasi aspek media. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media komik literasi yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Berikut penjelasannya :

**Tabel 8.** Hasil Validasi Aspek Materi

Aspek Penilaian	Skor	Hasil	Kriteria
Relevansi materi	7		Sangat Valid
Keakuratan konsep dan nilai	7	84%	
Literasi	6		
Internalisasi Pancasila.			

Validasi ahli materi memperoleh persentase 84,3% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa materi dalam komik telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV serta mampu menyajikan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual melalui cerita yang dekat dengan kehidupan siswa.

**Tabel 9.** Hasil Validasi Aspek Media

Aspek Penilaian	Skor	Hasil	Kriteria
Desain Visual	8		
Teknis Media	8		
Keterpakaian Media	7	93,7%	Sangat Valid
Literasi Visual	3		
Nilai dan Karakter Pancasila	4		

Validasi ahli media memperoleh persentase 93,75%, yang menunjukkan bahwa desain visual, ilustrasi, dan tata letak komik dinilai menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

**Tabel 10.** Hasil Validasi Aspek Bahasa

Aspek Penilaian	Skor	Hasil	Kriteria
Kebakuan bahasa	7		
Kejelasan dan keterbacaan	8	89,2%	Sangat Valid
Daya tarik bahasa	3		
Nilai dan karakter Internalisasi	3		

Validasi ahli bahasa memperoleh persentase 89,2%, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa, meskipun terdapat beberapa saran perbaikan terkait penyederhanaan kalimat dan perbaikan ejaan. Saran dari validator kemudian diimplementasikan melalui revisi berupa perbaikan struktur kalimat, ejaan, serta penyesuaian ukuran huruf agar lebih mudah dibaca.

Kevalidan media dianalisis dari penilaian ahli materi (84%), ahli media (93%), dan ahli bahasa (89%) yang seluruhnya berkategori "sangat efektif," menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi. Hasil ini selaras dengan teori Akbar (2015) bahwa media dinyatakan valid jika mencapai minimal 61% dengan revisi kecil. Skor yang diperoleh tidak hanya memenuhi, tetapi melampaui standar tersebut, sehingga media yang dikembangkan memiliki kevalidan sangat baik.

### Uji Coba Media

Uji coba media dilakukan setelah tahap validasi dan revisi untuk menilai keefektifan produk yang dikembangkan. Sebelum pelaksanaan uji coba, peneliti terlebih dahulu melakukan evaluasi awal (*pre-test*) kepada 14 siswa kelas IV untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada materi nilai-nilai Pancasila. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa masih terdapat 8 siswa yang membutuhkan bimbingan dengan nilai rata-rata 65,5, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sementara itu, hanya 6 siswa yang mencapai nilai sesuai dengan KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila masih belum optimal sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Uji coba media dilakukan setelah validasi dan revisi untuk menilai keefektifan produk.

Penelitian ini meliputi dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Uji coba skala kecil melibatkan satu guru dan empat siswa kelas IV yang menilai aspek tampilan, penggunaan, materi, dan bahasa melalui angket respon. Berikut hasil uji coba produk.

**Tabel 11.** Hasil Angket Respon Guru

Aspek Penilaian	Skor	Hasil	Kriteria
Tampilan dan media	8		
Isi dan materi	8		
Literasi	4	97,5%	Sangat Valid
Internalisasi Pancasila	8		
Karakter	4		
Keterpakaian media dalam pembelajaran	7		

**Tabel 12.** Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Skor	Hasil	Kriteria
Kememenarikan Media Komik	36	90%	Sangat Efektif

Uji coba media menunjukkan bahwa komik literasi yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket respon guru memperoleh persentase 97,5% dan respon siswa 90%, yang menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena komik memadukan unsur gambar dan cerita sehingga membuat pembelajaran lebih menarik serta memudahkan siswa memahami konsep nilai-nilai Pancasila.

Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 65,5 meningkat menjadi 94,28 pada post-test, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media komik literasi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk cerita visual dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mudah diingat.

Uji coba lapangan melibatkan 14 siswa kelas IV dengan membagikan media komik untuk dibaca dan dibahas bersama. Selanjutnya, siswa mengerjakan evaluasi berupa 5 soal pilihan ganda dan 2 soal isian dalam satu draf soal. Hasil Pretest dan Posttest tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 13.** Hasil *Pretest* dan *Pretest* Peserta Didik

Data	Pretest	Posttest
Total Siswa	14	14
Nilai Tertinggi	65	100
Nilai Terendah	30	80
Rata-rata	65,5	94,28

Berdasarkan Tabel 10, total skor evaluasi peserta didik mencapai 1.320 dengan rata-rata 94,28, menunjukkan sebagian besar telah memenuhi KKM dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media komik literasi pada materi nilai-nilai Pancasila dinyatakan sangat baik dan sangat efektif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sari & Wicaksono, 2022) yang mengembangkan komik literasi berbasis nilai Islam yang terbukti layak dan mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. (Kristina Novitriyani, Didik Iswahyudi, 2025) juga mengembangkan komik pembelajaran berbasis Canva dengan model ADDIE yang mampu meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Penelitian (Faradella Rahmadhini, Didit Yulian Kasdriyanto, 2025) menunjukkan bahwa

penggunaan komik digital berbantuan flipbook meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 58 pada pretest menjadi 93 pada posttest serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu (Wulandari & Suniasih, 2022) menemukan bahwa komik literasi kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

Secara umum, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik efektif dalam mendukung pembelajaran. Namun, sebagian penelitian masih berfokus pada aspek teknologi media atau materi tertentu, sehingga pengembangan media komik literasi yang menekankan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar masih perlu dikaji lebih lanjut.

### Kevalidan Produk

Hasil kevalidan media pembelajaran yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dianalisis berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Dalam Tabel 7 penilaian instrumen oleh ahli materi menunjukkan perolehan skor sebesar 84%, Tabel 8 menunjukkan penilaian ahli media dengan skor 93%, dan Tabel 9 menunjukkan hasil penilaian ahli bahasa dengan skor 89%. Dengan skor-skor tersebut, ketiga aspek penilaian memperoleh kriteria "sangat efektif," yang menandakan bahwa media pembelajaran yang diuji memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Temuan ini selaras dengan teori dari Akbar (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan valid apabila memperoleh skor minimal 61% dan hanya perlu dilakukan revisi kecil, berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa. Dalam penelitian ini, perolehan skor 84% untuk ahli materi, 93% untuk ahli media, dan 89% untuk ahli bahasa tidak hanya memenuhi, tetapi bahkan melampaui standar yang ditetapkan, yang menegaskan bahwa media yang dikembangkan memiliki kevalidan yang sangat baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

### Keefektifan Produk

Hasil keefektifan media komik literasi dalam pembelajaran materi *Nilai-nilai Pancasila* dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang tercatat pada Tabel 11 yang menunjukkan persentase 94,28 dengan kriteria "Sangat Efektif." Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media komik literasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik ini efektif digunakan sebagai salah satu penunjang dalam proses pembelajaran materi *Nilai-nilai Pancasila*. Temuan ini selaras dengan teori dari Akbar (2015), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan efektif apabila memperoleh skor minimal 61% dan hanya perlu dilakukan revisi

kecil, berdasarkan hasil evaluasi. Dalam penelitian ini, perolehan skor hasil evaluasi 94,28% tidak hanya memenuhi, tetapi bahkan melampaui standar yang ditetapkan, yang menegaskan bahwa media yang dikembangkan memiliki keefektifan yang sangat baik sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Media komik literasi materi *Nilai-nilai Pancasila* yang dikembangkan oleh peneliti mendapat respon yang sangat positif dari peserta didik saat dilakukan uji coba produk.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik literasi pada materi nilai-nilai Pancasila di SDN Merjosari 3 Malang, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli yang meliputi aspek materi sebesar 84%, aspek media sebesar 93%, dan aspek bahasa sebesar 89%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid.

Selain itu, media komik literasi juga terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji coba produk yang memperoleh respon guru sebesar 97,5% dan respon siswa sebesar 90% dengan kategori sangat efektif, serta hasil evaluasi belajar siswa pada uji coba lapangan sebesar 94,28% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media komik literasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

## Referensi

- Anfa'ana, A., & Putra, G. M. C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis ZEP QUIZ untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas IV SD Negeri Jatirunggo 01 Kabupaten Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 8(Special Issue), 548-559.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93-106.
- Anwar, M. F. N., Ruminiati, R., & Suharjo, S. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep Kelas Iv Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224-236.
- Azmi, S. A., Junaidi, J., & Sriatmi, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif PowerPoint berbasis Classpoint pada materi matematika SMP. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384-399.
- Dewi, K. (2022). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 140-145. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.332>
- Fauziah, N. R., Dewi, N. K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media poster muatan PPKn materi Pancasila kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 7-14.
- Hasanah H, Faizi N, & Wijaya A. (2023). Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 143-154.
- Kristina, K. N., & Iswahyudi, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi Canva Materi Nilai-Nilai Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 578-592.
- Kusumawati, I., & Mardianti, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ( PPKn ). 16(2), 252-263.
- Laksana, B., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan Media Smart Flashcard pada Muatan Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bandar 03 Batang. *FONDATIA*, 8(3), 554-574.
- Putri, A., Wulandari, S., & Astuti, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesiaku Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 3 Petir. 7(1).
- Rabiah, S. (2018). Penggunaan metode Research and Development dalam penelitian Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Univ. Muslim Indones*, 1, 1-7.
- Rahmadhini, F., Kasdriyanto, D. Y., & Hattarina, S. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Flipbook Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas Ii Sdn Klenang Lor 1 Kabupaten Probolinggo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1026-1036.
- Rozhana, K. M., & Anwar, M. F. N. (2015). Pengembangan Modul Berbasis Daerah Trenggalek untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 1-6. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Sari, A. W., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1010.
- Sumarni, S. (2019). Sumarni, Sri. (2019). Model

- Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (MANTA P). Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta. *Riset & Pengembangan*, 38.
- Wira, L., Amrullah, L. W. Z., & Istiningsih, S. (2025). Pengembangan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 42 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 638-692.
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Komik Literasi Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 33-41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Zhahira, M. A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(3), 79-85