

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD MATERI NEGARAKU INDONESIA

Mohamad Sabda Fariz Akbar¹, Otib Satibi Hidayat², Julius Sagita³

Universitas Negeri Jakarta^{1,2,3}

pos-el: sabdafariz07@gmail.com¹, otibsatibi@unj.ac.id², juliusagita@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa *E-comic* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil produk ini digunakan sebagai salah satu penunjang dalam kegiatan pembelajaran di kelas yakni menjadi media pembelajaran yang menarik dan layak. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model Hannafin & Peck melalui tahap *Needs Assessment* dengan melakukan wawancara guru dan memberikan kuesioner kepada siswa kelas IV, kemudian tahap *Design*, dan dilanjutkan tahap *Develop and Implementation* menggunakan angket. Hasil dari pengembangan produk setelah melakukan *expert review* oleh ahli media mendapatkan persentase kelayakan 98,67%, oleh ahli materi mendapatkan persentase kelayakan 89,33%, oleh ahli bahasa mendapatkan persentase kelayakan 98% yang menunjukkan media mendapatkan kualifikasi sangat baik. Media pembelajaran *e-comic* juga dilakukan uji coba kepada kelas IV B SDN 03 Rambutan sebanyak 39 siswa dengan hasil yaitu pada tahap uji coba *one to one* sebanyak 3 orang mendapatkan persentase 91,56%, pada tahap uji coba *small group* sebanyak 7 siswa mendapatkan persentase 98,1%, pada tahap uji coba *field test* sebanyak 29 siswa mendapatkan persentase 92,97%. Hasil uji coba tersebut menunjukkan media *E-comic* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci : media pembelajaran, *e-comic*, Pendidikan Pancasila, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

This research and development aims to produce learning media products in the form of E-comic Based Problem Based Learning in Class IV Elementary School Pancasila Education learning. The results of this product are used as a support for classroom learning activities, namely becoming an interesting and appropriate learning medium. This research and development refers to the Hannafin & Peck model which consists of stages that namely Needs Assesment by conducting teacher interviews and giving questionnaires to grade IV students , after that Design stage, and Develop and Implementation by using a questionnaire. The results of product development after carrying out expert review by media experts they get a suitability percentage of 98.67%, by material experts get a 89.33%, by language experts get 98% which shows the media has very good qualifications. Instructional Media e-comic A trial was also carried out on class IV B of SDN 03 Rambutan that has 39 student with the results being at the trial stage one to one with 3 student got a percentage of 91.56%, at the trial stage small group with 7 student got a percentage of 98.1%, at the trial stage field test with 29 student get a percentage of 92.97%. The test results show the media E-comic Based Problem Based Learning in learning Pancasila Education Class IV Elementary School received very good qualifications and is suitable for use in learning Pancasila Education.

Keywords: instructional media, *E-comic*, Pancasila Education, *Problem Based Learning*

1. PENDAHULUAN

Pada era serba teknologi saat ini yang mengalami perkembangan pesat, kemajuan ilmu pengetahuan juga ikut mengiringinya. Teknologi ini digunakan

salah satunya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memungkinkan kita untuk dengan mudah mengakses berbagai informasi yang diperlukan untuk kegiatan

pembelajaran, seperti mencari materi pembelajaran dengan efisien.

Teknologi ini bukanlah hal baru, namun pada abad 21 atau era digital, penggunaan teknologi telah menjadi kebutuhan bagi setiap insan dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bahkan dalam konteks pembelajaran, teknologi memiliki peran yang sangat signifikan dan menjadi kunci untuk memotivasi peserta didik agar tertarik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan belajar dan berinovasi melalui kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti (Junioviona et al., 2020).

Dalam mendongkrak kompetensi anak, diperlukan suatu kurikulum yang dapat menyesuaikan karakter dengan perkembangan sosial, perkembangan teknologi, dan tuntutan dunia pekerjaan nanti. Sehingga terjadi pergantian dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka memiliki visi untuk membentuk siswa yang tangguh, mandiri, dan kreatif melalui pendekatan yang lebih inklusif dan terbuka (Gumilar et al., 2023). Dalam hal ini, mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka tidak menekankan prioritas pada percepatan proses pembelajaran, melainkan menitikberatkan pada upaya pendalaman kompetensi siswa.

Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu Pendidikan Pancasila yang adalah mata pelajaran dengan misi membina nilai, norma, moral secara utuh, bulat, dan berkesinambungan dan tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk kepribadian warga negara yang baik, yang berpengetahuan, serta sadar dengan hak dan kewajibannya (Aji et al., 2022).

Pendidikan Pancasila tidak lepas dari teori moral Lickona yang mengemukakan bahwa agar anak dapat mencapai tingkat tindakan moral, perlu ada tiga tahap perkembangan yang

berlangsung secara berkelanjutan, yaitu dimulai dari pemahaman moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Ketiga tahap ini perlu dikembangkan secara seimbang dan terintegrasi. Dengan cara ini, diharapkan melalui pelajaran Pendidikan Pancasila, potensi peserta didik dapat tumbuh dengan optimal, mencakup aspek kecerdasan intelektual, kemampuan membedakan antara yang benar dan salah, serta kemampuan menilai apa yang bermanfaat (Hidayat, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, pemahaman moral, hingga tindakan moral harus diberikan guru dengan baik. Dalam hal pembelajaran Pendidikan Pancasila ini, pendidikan moral yang bersifat abstrak haruslah dikonkretkan agar penyampaian materi maksimal. Kesulitan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan Pancasila salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mencerminkan kreativitas dan inovasi yang mengakibatkan para siswa mendapati kesulitan dalam memahami/memproses materi yang diberikan oleh guru (Hidayat et al., 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran/alat peraga yang sangat terbatas pada buku teks juga berakibat pada rasa bosan peserta didik selama proses pembelajaran, mengakibatkan kantuk, dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Darniyanti et al., 2021).

Berdasarkan hasil *needs assesment* yang dilakukan peneliti melalui penyebaran kuesioner siswa kelas IV SDN 03 Rambutan Pagi diperoleh siswa kesulitan dalam memahami materi Negaraku Indonesia pada unit 4, yaitu hubungan sumpah pemuda, Bhineka Tunggal Ika, dan Pancasila dengan makna nilai persatuan kesatuan Indonesia di kehidupan sehari-hari. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bawasannya saat guru mengajar materi nilai persatuan, sering kali menemui

tantangan, terutama saat menggunakan media pembelajaran konvensional seperti PowerPoint berisi penjelasan dan narasi, seperti memahami makna nilai persatuan tanpa contoh yang konkret hanya sebatas narasi. Kendala utamanya adalah penggunaan PowerPoint cenderung statis dan tidak cukup efektif dalam mengkomunikasikan konsep yang memerlukan pemahaman mendalam dan keterlibatan emosi dari siswa. Media ini, dengan slide yang terbatas pada teks dan gambar, kurang mampu menggugah rasa ingin tahu dan empati siswa, aspek-aspek penting dalam memahami nilai persatuan yang diutamakan dalam Pancasila (Batubara, 2020).

Menurut guru kelas IV yang diwawancarai, materi Pendidikan Pancasila sebenarnya sudah disampaikan kepada siswa dengan baik, hanya saja daripada penyampaian materi mengenai makna persatuan dalam NKRI ini tidak sedikit anak yang menunjukkan rasa bosan dan kantuk saat pelajaran yang berdampak dengan pemahaman anak. Di samping permasalahan tersebut, problematika dalam dunia pendidikan saat ini mencakup tantangan dalam menghadapi kemajuan teknologi yang terus berkembang. Hubungan teknologi dengan pembelajaran Pancasila yaitu dengan teknologi ini pembelajaran moral dapat dikonkretkan dengan lebih mudah seperti memberikan contoh aktivitas sehari-hari hingga permasalahan kehidupan (Marinda, 2020). Untuk mengatasi permasalahan ini, pendidikan perlu memberikan tanggapan yang efektif terhadap perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan metode pembelajaran yang positif, berfokus pada mutu dan kualitas. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih mengesankan dan bermakna bagi peserta didik. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar dapat

dicapai secara optimal jika pendekatan ini diterapkan (Sari et al., 2022).

Dalam memenuhi analisis kebutuhan tersebut, diperlukan pengembangan media yang dapat menarik perhatian siswa secara visual, konkret, praktis, dan tentunya dapat menghilangkan rasa bosan saat pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Selain itu, media tersebut haruslah tepat dalam memberikan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya menggunakan model PBL yang dapat melatih anak dalam berpikir kritis, anak juga menjadi tertarik untuk belajar, dan tidak hanya sekadar menghafal Pancasila, tetapi juga memahami makna nilai persatuan dan dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari.

Dalam era modern yang penuh dengan kemajuan teknologi, komik dapat dibentuk dengan daya tarik yang lebih intens melalui media elektronik, yang dikenal sebagai *e-comic* atau komik digital. Keberadaan *e-comic* bukan hanya sekadar perkembangan dalam dunia hiburan, tetapi juga membawa dampak positif pada bidang pendidikan. *E-comic* menjadi alat pembelajaran yang efektif karena mampu memadukan keasyikan, efektivitas, dan kemudahan penggunaan. Dengan penggunaan *e-comic*, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memperkuat pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para pelajar (Solihah et al., 2022). Oleh karena itu, *e-comic* hadir tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan keasyikan, efektivitas, dan kemudahan penggunaan. Penggunaan *e-comic* tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para pelajar.

E-comic ini dapat menjadi pilihan yang tepat jika dipadukan dengan metode Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama ketika dihubungkan dengan penggunaan media komik. Pengembangan *E-comic* juga pernah dilakuakn pada pelajaran Pancasila tetapi perbedaanya berbasis masalah (Sabda et al., 2023). Adapun penelitian ini, *E-comic* berbasis PBL memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan pemahaman melalui pemecahan masalah dalam konteks yang menarik. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan pemahaman konsep secara holistik (Akbar et al., 2023).

Berdasarkan hal tersebut yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu *e-comic* yang berbasis masalah atau *problem based learning*, khususnya pada unit/materi Negaraku Indonesia. Penelitian ini akan menguji kelayakan media pembelajaran *e-comic* tersebut untuk siswa sekolah dasar. Diharapkan produk media pembelajaran *e-comic* yang disuguhkan ini dapat meningkatkan keterlibatan para siswa dalam belajar dan dapat teruji kelayakannya, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait penerapan sila dalam Pancasila. Kebaharuan dari penelitian ini yakni penelitian ini mengembangkan *e-comic* Pendidikan Pancasila yang berbasis *problem based learning* yang didalam ceritanya memuat dimensi profil pelajar Pancasila yang berkaitan pada materi Negaraku Indonesia kelas IV sekolah dasar dan komik ini merupakan komik interaktif yang nantinya dapat diakses melalui internet. Belum ada penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti pengembangan *e-comic* berbasis *problem based learning* yang

menguatkan dimensi Profil Pelajar Pancasila pada materi Negaraku Indonesia serta isi cerita yang diintegrasikan dengan penggunaan teknologi saat ini dalam mengimplementasikan makna persatuan sila ketiga Pancasila.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang peneliti lakukan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dengan model Hannafin & Peck yang memiliki 3 tahap yaitu : *Needs Assesment* (Analisis Kebutuhan), *Design* (Perancangan), serta *Develop & Implementation* (Pengembangan). Peneliti memilih model ini dikarenakan cocok untuk pengembangan media *e-comic* ini, dimana model ini berfokus kepada hasil produk pengembangan dengan adanya perbaikan dalam setiap tahapnya. Dibandingkan dengan model lain seperti ADDIE yang memiliki lebih banyak tahap dan kurang efektif terhadap hasil akhir dalam penelitian pengembangan *e-comic* ini.

Fase pertama yaitu analisis kebutuhan, tahap ini penting untuk mengenali kebutuhan yang terkait dengan pengembangan suatu media pembelajaran. Ini mencakup penentuan tujuan dan objektifitas dari media pembelajaran *e-comic* yang akan dibuat, pemahaman tentang pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh kelompok sasaran, serta identifikasi peralatan dan kebutuhan khusus dari media pembelajaran tersebut. Setelah semua kebutuhan berupa hasil angket siswa serta dikuatkan dengan wawancara guru tersebut diidentifikasi dengan studi literatur sehingga permasalahan dapat lebih mudah diatasi dengan bantuan referensi dari penelitian sebelumnya, Hannafin dan Peck menyoroti

pentingnya melanjutkan ke tahap desain dalam proses pengembangan.

Tahap berikutnya adalah fase *design*, dimana data yang diperoleh dari analisis kebutuhan disusun dalam bentuk *file* yang akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan media pembelajaran *e-comic*. Menurut Hannafin dan Peck, fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi serta mendokumentasikan metode terbaik yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu *file* yang dihasilkan pada tahap ini adalah *storyboard*, yang disusun mengikuti urutan aktivitas pengajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan media pembelajaran yang telah ditetapkan pada fase analisis kebutuhan. Seperti pada tahap sebelumnya, evaluasi juga perlu dilakukan pada tahap desain, yaitu menentukan isi cerita yang sesuai dengan permasalahan dan menentukan karakter yang akan muncul dalam cerita sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi.

Pada tahap desain ini peneliti pun membuat *flowchart* dan *storyboard* menggunakan Adobe Illustrator terlebih dahulu sebelum cerita *e-comic* dibuat dan masuk ke dalam proses sketsa, setelah itu gambar yang telah dibuat ditebalkan lagi agar semakin jelas, setelah ditebalkan hasil gambar memasuki proses scan untuk masuk ke proses digitaling dan diberi warna menggunakan software Adobe Illustrator, warna yang digunakan ialah warna yang cerah agar menarik minat siswa untuk membaca komik tersebut, lalu komik digital dilengkapi gambar dan balon kata yang berisi percakapan sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Dalam *e-comic* terdapat beberapa menu seperti menu halaman utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dimensi profil pelajar Pancasila, komik,

tokoh-tokoh dalam komik, profil penulis, dan soal evaluasi. Setelah komik sudah dibuat dalam bentuk digital komik dimasukkan ke dalam website <https://komikdigitalpgsdunj.site/ecomipdk/> yang mana akan dibuat seperti media interaktif, setelah masuk ke dalam website, buku komik ditambahkan musik agar siswa semakin tertarik dengan komik digital yang dikembangkan.

Selanjutnya fase ketiga yaitu *develop & implementation*. Hannafin dan Peck menyatakan bahwa aktivitas yang dilakukan pada tahap ini melibatkan pembuatan diagram alir, pengujian dan pengembangan, serta penilaian formatif dan sumatif. Proses ini berlangsung selama uji coba, baik secara individu sebanyak 3 orang, dalam kelompok kecil sebanyak 7 orang, maupun dalam kelompok besar sebanyak 29 orang setelah selesai dilakukannya validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Untuk mengevaluasi konsistensi *e-comic* yang dihasilkan, penilaian dan pengujian dilakukan pada tahap ini. Hasil dari proses evaluasi dan pengujian ini akan digunakan untuk melakukan perubahan yang diperlukan guna mencapai kualitas media yang diinginkan. Model Hannafin dan Peck menyoroti pentingnya melibatkan proses evaluasi dan perbaikan yang terus-menerus, termasuk pengujian dan penilaian media pembelajaran pada ketiga tahap secara terus-menerus. Selain itu, Hannafin dan Peck menjelaskan 2 jenis penilaian, yaitu penilaian formatif yang dilakukan selama pengembangan media, dan penilaian sumatif yang dilakukan setelah media selesai dikembangkan.

Langkah berikutnya bagi seorang peneliti setelah mengumpulkan data adalah menerapkan teknik analisis data. Menurut Moleong, analisis data adalah proses mengorganisir data ke dalam pola, kategori, dan unit-unit dasar lainnya untuk menemukan tema dan

hipotesis kerja yang sesuai dengan data yang ada (Anggito & Setiawan, 2018). Dalam penelitian pengembangan ini, teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah deskriptif-kualitatif untuk analisis kebutuhan menggunakan angket, di mana peneliti menyajikan data tanpa melakukan perhitungan angka, dan analisis kuantitatif untuk validasi angket dengan menggunakan skala pengukuran dalam penelitian pengembangan.

Skala untuk pengukuran tingkat kelayakan yang peneliti jadikan acuan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert sendiri digunakan untuk menilai sikap dari individu terhadap suatu objek psikologis dengan menyusunnya secara berurutan dari "sangat positif" hingga "sangat negatif" (Pranatawijaya et al., 2019). Berikut adalah Tabel 1 yang berisi skor pada skala likert.

Tabel 1. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Pada jumlah item/soal penilaian untuk angket validator ahli media, ahli materi dan uji coba siswa masing-masing adalah 15 item dengan indikator tampilan *e-comic*, penggunaan audio musik pada *e-comic*, penggunaan bahasa pada *e-comic*, alur cerita dalam *e-comic*, penyajian materi, serta latihan soal. Kemudian dihitung rentang skor dan persentasenya menggunakan rumus pada Gambar 1.

Skala nilai	= 5
Skor maksimum	= skala nilai tertinggi x jumlah item = 5 x 15 = 75
Skor minimum	= skala nilai terendah x jumlah item = 1 x 15 = 15
Interval/rentang skor	= $\frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Skala nilai}}$ = $\frac{75 - 15}{5} = 12$

Gambar 1. Perhitungan Kategori Persentase Ahli (Pradana & Mawardi, 2021)

Kategori validasi pada validasi ahli media, validasi ahli materi dan uji coba siswa dapat dikelompokkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Uji Coba Peserta Didik (Lelyani & Erman, 2021; Nurgiansah, 2021; Adywinata & Wiyasa, 2022)

Skala	Skor	Persentase	Tingkat Validasi
5	63 – 75	84% – 100%	Sangat Baik
4	51 – 62,9	68% – 83,9%	Baik
3	39 – 50,9	52% – 67,9%	Cukup
2	27 – 38,9	36% – 51,9%	Kurang
1	15 – 26,9	20% – 35,9%	Sangat Kurang

Kemudian untuk penilaian angket validator ahli bahasa adalah 10 item dengan indikator ketepatan bahasa dan tanda baca pada media *e-comic* dan kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa, kemudian dihitung rentang skor dan persentasenya menggunakan rumus pada Gambar 2.

Skala nilai	= 5
Skor maksimum	= skala nilai tertinggi x jumlah item = 5 x 10 = 50
Skor minimum	= skala nilai terendah x jumlah item = 1 x 10 = 10
Interval/rentang skor	= $\frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Skala nilai}}$ = $\frac{50 - 10}{5} = 8$

Gambar 2. Perhitungan Kategori Persentase Ahli Bahasa (Pradana & Mawardi, 2021)

Kategori validasi pada validator ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Validasi Ahli Bahasa (Afifah et al., 2022; Angga et al., 2020)

Skala	Skor	Persentase	Tingkat Validasi
5	63 – 75	84% - 100%	Sangat Baik
4	51 – 62,9	68% - 83,9%	Baik
3	39 – 50,9	52% - 67,9%	Cukup

2	27 – 38,9	36% - 51,9%	Kurang
1	15 – 26,9	20% - 35,9%	Sangat Kurang

Untuk menghitung persentase tanggapan untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan uji coba kepada siswa menggunakan rumus sebagai berikut: (Pradana & Mawardi, 2021)

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April hingga November 2024. Sebelum melakukan uji lapangan, produk *e-comic* Persatuan dalam Keberagaman ini melalui beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Penelitian ini menghasilkan *E-comic* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan pengambilan data di SDN 03 Rambutan. Berdasarkan hasil penelitian melalui wawancara guru dan memberikan kuesioner kepada siswa, penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum dilakukan dengan maksimal. Selain itu, siswa masih belum dapat memahami makna persatuan dalam mempertahankan NKRI yang memiliki banyak keberagaman dan implementasinya di kehidupan sehari-hari. Penggunaan media pembelajaran memberikan alternatif bagi pendidik dalam pembelajaran karena dapat mempermudah penyampaian pesan ke siswa melalui berbagai cara, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Nurita, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan pengembangan produk berupa *e-comic* yang berbasis masalah pada muatan Pendidikan Pancasila kelas

IV Sekolah Dasar, yaitu mengenai Persatuan dalam Keberagaman dalam materi unit 4 Negaraku Indonesia. *E-comic* yang dikembangkan juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa pada kelas IV Sekolah Dasar mulai dari bahasa, tingkah laku, dan aspek kognitif.

Selanjutnya pada tahap kedua yaitu desain, peneliti menentukan judul, tokoh, alur cerita, dan membuat rancangan komik mulai dari halaman *cover* berupa tampilan awal yang menarik dan mencakup isi cerita, kemudian komik berisi permasalahan persatuan di Indonesia, hingga soal evaluasi untuk mengasah kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan. Kemudian pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan dan implementasi, peneliti mulai melakukan pengembangan dengan membuat sketsa gambar komik sesuai alur cerita yang sudah dirancang yang menceritakan tentang seorang anak yang baru pindah sekolah dari daerahnya ke Jakarta dan seorang anak di sekolah baru tersebut tidak terbiasa dengan kebiasaan anak yang baru pindah dari daerah asalnya, sehingga permasalahan perbedaan disini nantinya dapat diselesaikan dengan baik oleh sesama siswa. Cerita tersebut juga diintegrasikan dengan model PBL yaitu bagaimana nantinya siswa dapat menyelesaikan masalah atau mencari alternatif penyelesaian masalah. Setelah selesai sketsa, gambar dipindai dan dilakukan proses *tracing* agar gambar menjadi *vector* yang dapat dilihat menarik secara digital. Setelah itu, tahap pengembangan ini dilanjutkan dengan proses hosting dengan membeli domain dan mengatur website menggunakan *c-panel* agar dapat diakses melalui link secara online dan dapat dilakukan uji kelayakan produk dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Gambar 3 menampilkan *e-comic* Persatuan dalam Keberagaman yang diakses melalui website pada ponsel.



Gambar 3. Tampilan E-comic Persatuan dalam Keberagaman

Pada hasil angket uji kelayakan produk dari ahli materi mendapatkan hasil 89,33% dengan kategori sangat baik dan layak digunakan dengan beberapa revisi yaitu guru yang sebelumnya mengenakan kerudung diganti menjadi tidak memakai agar lebih netral. Kemudian hasil angket dari ahli media mendapatkan 98,67% dengan kategori sangat baik tanpa adanya revisi dan dari ahli Bahasa mendapatkan hasil 98% dengan kategori sangat baik tanpa adanya revisi.

Kemudian pada uji coba media kepada siswa memperoleh hasil pada Tabel 3. Tahap ketiga ini dilanjutkan dengan implementasi yaitu uji coba media *e-comic* kepada siswa dengan 3

tahap uji coba yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Dalam tahap ini siswa dapat mengakses *e-comic* dan mengoperasikan navigasi yang telah diberikan dengan mudah, tetapi beberapa siswa mengalami kendala internet sehingga harus meminjam hotspot dari teman lain.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Siswa

No	Tahap	Persentase	Kategori
1	<i>One to one</i>	91,56%	Sangat Baik
2	<i>Small Group</i>	98,1%	Sangat Baik
3	<i>Field Test</i>	92,97%	Sangat Baik
Kesimpulan			Sangat Baik

Pada tahap *one to one* melibatkan 3 siswa dan pada hasil angket memperoleh hasil 91,56% dengan kategori sangat baik, kemudian pada tahap *small group* melibatkan 7 siswa dan pada hasil angket memperoleh 98,1% dengan kategori sangat baik, Selanjutnya pada tahap *field test* melibatkan 29 siswa dan memperoleh hasil 92,97% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut diperoleh dari angket yang disusun menggunakan skala likert dan dibuat rentang menjadi 5 kategori. Pengisian angket juga didampingi wali kelas sehingga anak dapat mengisi angket dengan baik dan hasil uji coba menjadi signifikan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dari hasil uji kelayakan ahli materi, ahli media, ahli Bahasa serta uji coba siswa, *e-comic* dengan judul Persatuan dalam Keberagaman berbasis Problem Based Learning ini layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu, *e-comic* ini memberikan beberapa manfaat sebagai media pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa, memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mengasah kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah dan juga akses link *e-comic* yang mudah. Produk ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya, baik dalam mengembangkan *e-comic* untuk jenjang pendidikan yang berbeda, mengeksplorasi topik lainnya, maupun mengadaptasi pendekatan Problem-Based Learning pada media pembelajaran digital lainnya. Selain itu, hal ini dapat membuka peluang untuk penelitian yang lebih luas terkait efektivitas media *e-comic* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model Hannafin & Peck,

maka dapat disimpulkan bahwa *e-comic* Persatuan dalam Keberagaman layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk Pendidikan Pancasila di kelas IV SD pada materi Negaraku Indonesia. Proses pengembangan melalui model Hannafin & Peck melibatkan tiga tahapan utama, yaitu tahap analisis kebutuhan, tahap desain, tahap pengembangan dan implementasi.

Pada tahap analisis kebutuhan, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila belum digunakan secara maksimal, sehingga siswa cenderung jenuh dan bosan setiap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, menstimulasi proses berpikir dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa memilih tertarik dengan media yang terdapat gambar dan berbentuk digital sehingga dapat digunakan kembali dengan membukanya pada ponsel seperti media *e-comic*. Materi yang cukup dirasa sulit oleh siswa yaitu materi Negaraku Indonesia, sehingga dipilih untuk menjadi materi dalam media *e-comic*.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melanjutkan pada tahapan selanjutnya yaitu tahapan membuat desain produk media pembelajaran *E-comic* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang diawali dengan menentukan judul komik yaitu Persatuan dalam Keberagaman yang menggambarkan persatuan di NKRI dengan banyak keberagaman. Dilanjutkan dengan menentukan tokoh komik dari latar belakang suku yang berbeda dan membuat alur cerita.

Setelah tahapan desain, peneliti melanjutkan ke tahapan pengembangan dan implementasi. Pada tahap pengembangan, *e-comic* dibuat sedemikian rupa melalui beberapa tahapan. Tahap pengembangan

menghasilkan *e-comic* Persatuan dalam Keberagaman yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan materi Negaraku Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas IV.

Setelah media dibuat, peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa *E-comic* Persatuan dalam Keberagaman memiliki presentase kelayakan dengan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Setelah peneliti melakukan perbaikan, tahapan selanjutnya adalah implementasi. Pada tahap implementasi, produk diujicobakan kepada siswa. Peneliti melakukan uji coba melalui 3 tahapan uji coba, yaitu *one to one*, *small group*, dan *field test*. Ketiga tahapan uji coba mendapatkan persentase dengan kualifikasi sangat baik.

Hasil dan kualifikasi yang diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba pada siswa yaitu *e-comic* sangat layak digunakan dan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa *E-comic* Persatuan Dalam Keberagaman dengan materi Negaraku Indonesia kelas IV SD telah sesuai dengan manfaat dari penggunaan media pembelajaran itu sendiri yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan memberikan motivasi saat proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian pengembangan *E-comic* ini, media *e-comic* Persatuan dalam Keberagaman ini dapat membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada aspek kebhinekaan dalam kurikulum merdeka. Selain itu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk pengembangan *e-comic* pada jenjang pendidikan lain atau dengan topik yang berbeda. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi efektivitas penggunaan *e-comic* ini dalam

meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif atau mengintegrasikan fitur-fitur interaktif lainnya untuk memperkaya pengalaman belajar. Dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk mengadaptasi pendekatan *Problem Based Learning* ke dalam media pembelajaran digital lainnya, seperti aplikasi interaktif atau modul berbasis *augmented reality*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adywinata, I. K. S., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Muatan PPKn sebagai Media Variatif untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 480–489.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aji, D. S., Yusuf, Y., & Sugiaryo, S. (2022). Peran Guru PPKn Dalam Menumbuhkembangkan Nilai Karakter Demokratis Pada Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 1 Mojolaban Sukoharjo. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 29–36.
- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167.
- 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.

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455–462.
- Gumilar, G., Rosid, D. P. S., Sumardjoko, B., & Ghufro, A. (2023). Urgensi penggantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 148–155.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65
- Hidayat, O. S. (2020). Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad Ke-21. Jakarta: Edura-UNJ.
- Junioviona, A. Q., Setyowati, N., & Yani, M. T. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 95-95.
- Lelyani, A. A., & Erman, E. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 139–146.
- Marinda, L. (2020a). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. CV. Mitra Cendekia Media.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13–29.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137.
- Sabda, M., Akbar, F., Hidayat, O. S., Hasanah, U., & Jakarta, U. N. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah. 160–167.
- Sari, D. T., Aula, A. W., Nugraheni, V. A., Dina, Z. K., & Romdhoni, W. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Sd Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 82–96.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5186–5195.