



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 913 - 924

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Ainina Mayang Sunda<sup>1✉</sup>, Rana Gustian Nugraha<sup>2</sup>, Kusman Rukmana<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

E-mail: [ainina.ms@upi.edu](mailto:ainina.ms@upi.edu)<sup>1</sup>, [ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu)<sup>2</sup>, [kusmanrukmana@upi.edu](mailto:kusmanrukmana@upi.edu)<sup>3</sup>

### Abstrak

Kesulitan siswa kelas V sekolah dasar dalam memahami konsep keberagaman budaya Indonesia yang kompleks disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan menarik. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan mengembangkan media digital, yaitu komik digital yang interaktif dan menarik untuk materi keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Berbeda dengan media pembelajaran sejenis, komik digital ini secara inovatif mengintegrasikan ilustrasi berwarna, alur cerita yang mengalir, video lagu daerah, dan permainan interaktif, dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil validasi ahli materi menunjukkan kualitas "baik" dengan persentase 80%, sedangkan ahli media menunjukkan kualitas "sangat baik" dengan persentase 86%, dengan rata-rata keseluruhan 83% di kategori "sangat baik". Hasil uji coba penggunaan kepada siswa secara perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar memperoleh skor masing-masing 95%, 96,6% dan 93,8% dengan ketiganya sama-sama dalam kategori "sangat baik", dengan rata-rata skor sebesar 95% di kategori "sangat baik" juga. Dengan demikian, kualitas kelayakan penggunaan media pembelajaran komik digital ini pada pembelajaran sangat baik.

**Kata Kunci:** Komik Digital, Keberagaman Budaya, Pendidikan Pancasila

### Abstract

*The difficulties faced by fifth-grade elementary school students in understanding the complex concept of Indonesia's cultural diversity are caused by a lack of interactive, dynamic, and engaging learning media. Therefore, the aim of this research is to create and develop digital media, specifically an interactive and engaging digital comic, for the topic of Indonesia's cultural diversity in the Pancasila Education subject for fifth-grade elementary school students. Unlike similar learning media, this digital comic innovatively integrates colorful illustrations, a compelling storyline, regional song videos, and interactive games, specifically designed to enhance student engagement in learning. This study employs the Research and Development (R&D) method, following the ADDIE development steps: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of the material expert validation indicate a "good" quality with a percentage of 80%, while the media expert shows a "very good" quality with a percentage of 86%, resulting in an overall average of 83% in the "very good" category. The trial results of the media usage among students individually, in small groups, and in large groups yielded scores of 95%, 96.6%, and 93.8%, respectively, all falling within the "very good" category, with an overall average score of 95%, also in the "very good" category. Thus, the quality of the digital comic learning media for educational use is deemed very good.*

**Keywords:** Digital Comics, Cultural Diversity, Pancasila Education

Copyright (c) 2025 Ainina Mayang Sunda, Rana Gustian Nugraha, Kusman Rukmana

✉ Corresponding author :

Email : [ainina.ms@upi.edu](mailto:ainina.ms@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 4 Tahun 2025

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan karena merupakan proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui berbagai media dan metode formal dan informal. Di Indonesia sebagai negara yang dikenal dengan keberagamannya, pendidikan berfungsi menjadi alat untuk mempersatukan bangsa. Keberagaman ini merupakan perbedaan dalam berbagai aspek, seperti suku, ras, agama dan budaya (Iswari, dkk., 2021). Dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, yaitu Kurikulum Merdeka materi mengenai keberagaman ini ada salah satunya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di fase c. Diharapkan bahwa dengan adanya materi ini untuk siswa sekolah dasar, akan menumbuhkan toleransi terhadap perbedaan sejak usia dini.

Namun menurut pengamatan yang dilakukan di salah satu sekolah dasar, banyak siswa masih kesulitan memahami konsep tentang keberagaman yang sangat kompleks. Kesulitan ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya media untuk mendukung pembelajaran. Biasanya pembelajaran hanya mengandalkan buku teks yang tersedia di sekolah dan disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja. Ini sejalan dengan temuan Iswari dkk. (2021), bahwa tidak adanya alat bantu pengajaran atau media yang dapat membantu siswa memahami topik, yang membuat materi pelajaran menjadi abstrak dan menyebabkan kebosanan siswa, adalah salah satu faktor yang berkontribusi pada kesulitan siswa dalam memahami keragaman budaya Indonesia.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Imanulhaq dan Ichsan, 2022, hlm. 128), anak-anak berumur antara 7 dan 12 tahun ada di tahap operasional konkret, yang mana penalaran logis mengambil peran penalaran intuitif atau naluriah, tetapi hanya jika penalaran tersebut dapat diterapkan pada contoh-contoh spesifik atau konkret, sehingga media pembelajaran yang dapat menggambarkan atau memvisualisasikan ide-ide abstrak diperlukan.

Berdasarkan hal itu komik bisa menjadi salah satu solusi media yang dapat dipergunakan saat pembelajaran. Komik adalah kategori dari grafik kartun yang menghibur penonton dengan menceritakan sebuah kisah dalam serangkaian gambar yang saling terkait dan menyampaikan karakter (Ahmad dan Sudjana dalam, Syafitri dan Sukmawarti, 2022, hlm. 1201). Menurut Febriyandani dan Kowiyah (2021), media komik akan memudahkan peserta didik, terutama ketika harus memahami bagaimana pelajaran abstrak yang memerlukan presentasi yang nyata. Penyajian grafik yang menarik serta berbagai format bahasa dan teks, media komik ini juga dapat menarik minat siswa (Siregar, dkk., 2022).

Saat ini siswa tidak lagi menyukai media komik cetak yang digunakan saat proses pembelajaran karena mereka tidak tertarik dengan gambar-gambar komik yang sebagian besar tidak berwarna dan teks yang membosankan, yang membuat mereka lebih sulit menyerap informasi (Juneli, dkk., 2022). Komik cetak juga biasanya lebih rapuh dan rentan terhadap kerusakan, sehingga komik digital dipilih sebagai solusi untuk masalah ini karena diperlukan media pembelajaran yang dapat mengurangi kekurangan media komik cetak.

Ketika digunakan dalam pembelajaran, komik digital dengan desain yang menarik dan berwarna-warni dapat menggugah perhatian siswa, membantu mereka mengatasi kebosanan membaca, dan meningkatkan pengalaman belajar. Sejalan dengan itu Kudadiri (2023) mengemukakan bahwa selain menerima respons yang positif dari siswa, komik digital juga sebagai media yang memberikan pengaruh dalam memotivasi siswa di saat proses pembelajaran, ini disebabkan oleh penampilannya yang menarik, yang menggabungkan teks, warna, dan gambar dengan cara yang menarik.

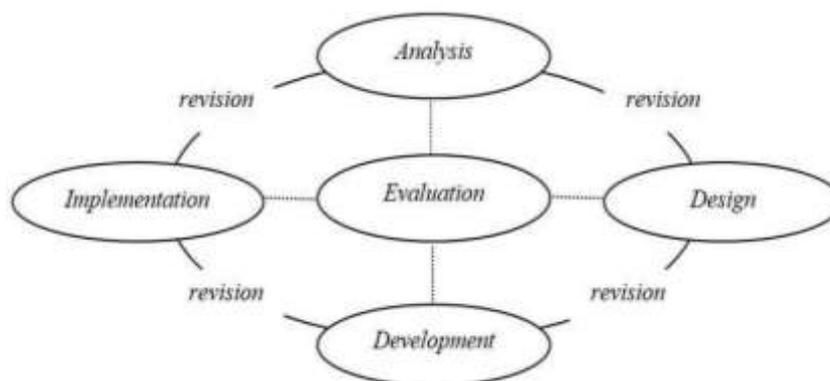
Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas komik digital dalam pembelajaran, seperti Kurniawati dan Koeswanti (2021) yang menyatakan bahwa komik digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V. Penelitian Senjaya (2022) mengemukakan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Sekarjene dan Setyasto (2023) juga menegaskan kemampuan komik digital dalam membantu pemahaman materi keberagaman dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut

Rahmadani dan Wicaksono (2023) juga menyatakan bahwa pengembangan media komik digital untuk materi keberagaman di Indonesia mampu membuat sebuah media pembelajaran yang valid serta efektif untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan komik digital yang terintegrasi dengan fitur interaktif seperti video dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi keberagaman budaya Indonesia secara komprehensif untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran komik digital yang tidak hanya menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia dengan ilustrasi menarik dan alur cerita yang relevan, tetapi disertai juga dengan elemen interaktif berupa video-video lagu daerah dan permainan edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media konvensional dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang merupakan perpanjangan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), juga *Evaluation* (Evaluasi). Tahapannya dapat digambarkan seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE**

Penelitian pengembangan sendiri merupakan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk. Evaluasi dan pengujian terhadap produk yang dihasilkan juga perlu dilakukan untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi persyaratan pengguna dan standar kualitas kelayakan. Pada penelitian ini produk pendidikan yang nantinya akan dikembangkan ialah sebuah media pembelajaran berbasis komik digital. Partisipan pada penelitian ini ialah validator ahli dan siswa. Ahli yang menjadi validator, yaitu ahli dalam bidang materi dan media. Sementara untuk siswa ialah siswa kelas V SDN Ketib berjumlah 28 orang siswa yang sebelumnya sudah memperoleh izin baik dari pihak sekolah maupun siswa yang menjadi partisipan penelitian. Siswa-siswa tersebut dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu untuk uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara wawancara semi terstruktur kepada guru kelas V dan penyebaran angket. Untuk angket yang dipergunakan ialah angket validasi ahli materi serta ahli media, dan angket untuk respons siswa. Instrumen wawancara digunakan untuk mengali informasi awal mengenai kebutuhan dan permasalahan pembelajaran. Angket validasi ahli materi dan ahli media yang digunakan sudah divalidasi secara internal untuk memastikan relevansi dan kejelasan pernyataan. Angket respons siswa dirancang untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media komik digital.

Prosedur yang akan diterapkan untuk menganalisis data dalam penelitian ini mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Untuk analisis kualitatif, digunakan model yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Reduksi data dengan meringkas poin penting dari hasil wawancara dan observasi selama proses uji coba. Penyajian data dengan menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk tabel. Penyimpulan data dengan menarik kesimpulan berdasarkan data yang disajikan. Analisis data kuantitatif menggunakan skala *likert* untuk angket validasi ahli dan angket respons siswa yang berupa pernyataan. Jawaban dikategorikan menjadi tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik, kategori tersebut diberikan skala 1-5 untuk menjadi gambaran penilaian terhadap pernyataan dalam angket. Setelah data dari hasil skala *likert* didapat, dilakukan perhitungan persentase setiap komponennya dengan rumus seperti pada persamaan 1.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \quad (1)$$

Dalam rumus persamaan 1,  $P$  merupakan persentase yang dicari, yang menunjukkan seberapa besar kontribusi atau pencapaian subjek uji coba dibandingkan dengan nilai ideal yang diharapkan.  $\sum x$  adalah jumlah jawaban subjek uji coba, yang mencerminkan total dari semua jawaban yang diberikan oleh subjek dalam uji coba tersebut. Sementara itu,  $\sum xi$  adalah jumlah jawaban ideal, yang berfungsi sebagai acuan untuk menilai seberapa baik subjek uji coba telah mencapai standar yang ditetapkan.

Hasil dari perhitungan tersebut akan didapat skor yang menggambarkan kualitas media komik digital yang dikembangkan, yang kemudian ditafsirkan ke dalam kategori yang mengacu pada skala kelayakan produk pengembangan oleh Sugiyono (2022) seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Interpretasi Kualitas Komik Digital**

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Baik
2.	61%-80%	Baik
3.	41%-60%	Cukup Baik
4.	21%-40%	Kurang Baik
5.	0%-20%	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi keberagaman bangsa Indonesia ini menerapkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang terbagi menjadi lima tahapan utama. Tahap *analysis* diawali dengan mengidentifikasi dan menganalisis masalah serta kebutuhan pembelajaran melalui proses observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada siswa-siswa di kelas V salah satu sekolah dasar dan wawancara ditujukan pada salah satu guru kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan mayoritas siswa merasa kesulitan untuk memahami materi tentang keragaman budaya Indonesia. Hal ini dikarenakan konsep keberagaman yang kompleks biasanya melibatkan berbagai aspek, seperti budaya, tradisi, bahasa dan agama yang masing-masing berbeda. Kesulitan ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya media untuk mendukung pembelajaran. Biasanya pembelajaran hanya mengandalkan buku teks yang tersedia di sekolah dan disampaikan hanya dengan metode ceramah saja. Hasil analisis wawancara terhadap guru juga menyatakan bahwa adanya media pembelajaran digital akan memberikan manfaat dalam menunjang pembelajaran, ditambah lagi media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif akan menumbuhkan antusiasme siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, salah satu media alternatif dalam pembelajaran yang mungkin menarik minat siswa ialah komik digital. Setelah itu, dilakukan analisis konsep dengan mengkaji materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP).

Tahap *design* diawali dengan penyusunan materi yang sudah disesuaikan dengan CP dengan menggunakan referensi buku Pendidikan Pancasila untuk kelas V sekolah dasar. Tahap desain dilanjutkan

dengan merancang konsep komik mulai dari penokohan dan bagian-bagian utama komik. Bagian-bagian komik terdiri dari empat bagian utama yang menggambarkan keberagaman budaya Indonesia meliputi keberagaman secara umum, rumah adat, alat musik, dan tari daerah, lagu daerah, serta makanan khas daerah. Rancangan diawali dengan pembuatan draf jalan cerita dan dialog untuk komik. Setiap bagian dirancang dengan ilustrasi penuh warna yang menarik dengan narasi bahasa yang mudah dipahami siswa kelas V sekolah dasar dan disesuaikan dengan konten atau materi yang sudah ditentukan. Selain hal-hal tersebut, dibuat pula rancangan berupa soal-soal untuk pembuatan *games* yang akan ada di dalam komik digital.

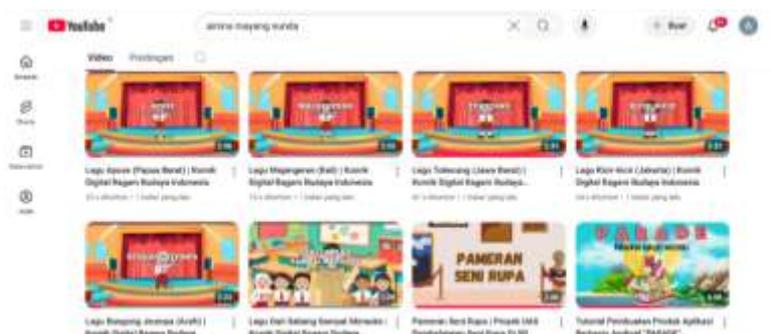


**Gambar 2. Rancangan Awal Komik Digital**

Tahap *development* diawali dengan pembuatan media pembelajaran komik digital yang sebelumnya sudah dirancang. Komik digital dibuat dan dikembangkan dengan menggunakan *platform Canva* yang nantinya akan dapat diakses dengan format *pdf*. Bagian latar tempat atau adegan dibuat di *Canva* dengan memanfaatkan fitur media ajaib, dengan cara mengetikkan latar tempat atau adegan yang diinginkan, sedangkan untuk bagian-bagian lainnya menggunakan fitur elemen-elemen yang tersedia di *platform* tersebut. Untuk membuat komik digital ini lebih interaktif, ditambahkan video-video untuk bagian lagu daerah dan juga beberapa *games* yang menarik. Video-video lagu daerah dibuat dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*, lagu-lagu daerah tersebut yaitu lagu *Bungong Jeumpa*, *Kicir-kicir*, *Tokecang*, *Majangeran*, dan *Apuse*. Untuk bagian *games* dibuat menggunakan *platform Wordwall* dengan macam-macam *game* yaitu mencocokkan gambar, mencari kata, *quiz show*, menjodohkan, teka-teki silang (TTS), dan menyusun kata yang disesuaikan dengan materi keberagaman bangsa Indonesia.



**Gambar 3. Tampilan Komik Digital**



**Gambar 4. Video Lagu-lagu Daerah**



**Gambar 5. Tampilan Game Teka-Teki Silang (TTS)**

Komik digital yang sudah dikembangkan selanjutnya diberikan penilaian oleh partisipan penelitian, yaitu dua validator ahli yang dilakukan untuk mengetahui kualitas kelayakan media tersebut untuk diaplikasikan pada tahap berikutnya dengan penilaian berbentuk instrumen angket. Instrumen angket untuk ahli materi berfokus pada penilaian mengenai relevansi materi yang terdapat pada komik digital dengan CP dan dari segi kebahasaan. Untuk instrumen angket ahli media berfokus pada penilaian dari segi desain komik digital.

**Tabel 2. Penilaian Kualitas Kelayakan Komik Digital**

No.	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli Materi	80%	Baik
2.	Ahli Media	86%	Sangat Baik
		<b>Rata-rata</b>	<b>83%</b>
		<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, hasil penilaian terhadap komik digital sebesar 80% di kategori “baik” dari ahli materi dan memperoleh skor 86% di kategori “sangat baik” dari ahli media. Berdasarkan penilaian dari kedua validator, yaitu validator ahli materi dan ahli media, maka dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital sudah mempunyai kualitas kelayakan sangat baik serta dapat digunakan untuk tahapan selanjutnya. Dengan hasil rata-rata penilaian dari ahli materi dan ahli media sebesar 83% di kategori “sangat baik”.

Pada tahap *implementation* ini dilaksanakan uji coba penggunaan media komik digital pada partisipan penelitian, yaitu siswa kelas V SDN Ketib yang berjumlah 28 orang dengan uji coba tiga tahap. Tahap pertama, uji coba penggunaan perorangan dilakukan kepada empat orang siswa. Tahap kedua, uji coba penggunaan di kelompok kecil dilakukan pada dua kelompok siswa yang setiap kelompoknya berisikan tiga orang siswa. Tahap ketiga, uji coba penggunaan di kelompok besar dilakukan pada tiga kelompok siswa yang setiap kelompoknya berisikan enam orang siswa. Tahapan uji coba ini diawali dengan para siswa mencoba menggunakan media komik digital baik secara perorangan atau kelompok, kemudian para siswa memberikan penilaian terhadap komik digital tersebut melalui angket respons siswa yang diberikan. Penilaian tersebut berfokus pada tanggapan siswa terhadap komik digital.

**Tabel 3. Penilaian Siswa Terhadap Komik Digital**

No.	Uji Coba	Jumlah Siswa	Hasil Penilaian	Kategori
1.	Perorangan	4 Orang	95%	Sangat Baik
2.	Kelompok Kecil	6 Orang (2 Kelompok)	96,6%	Sangat Baik
3.	Kelompok Besar	18 Orang (3 Kelompok)	93,8%	Sangat Baik
			<b>Rata-rata</b>	<b>95%</b>
			<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tahap *evaluation* ini merupakan penganalisisan terhadap hasil implementasi yang didapat dari partisipan penelitian, yaitu siswa. Hasil implementasi penggunaan komik digital dibagi menjadi tiga tahapan. Pada uji coba perorangan komik digital memperoleh skor sebanyak 95% di kategori “sangat baik”. Selanjutnya dalam uji coba penggunaan komik digital pada kelompok kecil memperoleh skor sebanyak 96,6% di kategori “sangat baik”. Untuk uji coba penggunaan komik digital dalam kelompok besar memperoleh skor sebanyak 93,8% yang mana termasuk di kategori “sangat baik” juga. Didasari ketiga tahapan uji coba tersebut diperoleh rata-rata penilaian menjadi 95% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik digital yang sudah dikembangkan ini telah mempunyai kualitas kelayakan sangat baik untuk dipergunakan siswa.

### **Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran komik digital ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE. ADDIE sendiri merupakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2022). Dilakukan juga uji coba penggunaan kepada partisipan penelitian, yaitu ahli materi dan media, serta siswa menunjukkan bahwa komik digital materi keberagaman bangsa Indonesia memiliki kualitas kelayakan sangat baik untuk dipergunakan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Sukmanasa dkk. (dalam Kudadiri, 2023, hlm. 3145) yang menyatakan media komik digital dikatakan valid juga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn bagian tema mengenali keragaman budaya di Indonesia sekolah dasar.

Tahap analisis dilakukan secara mendalam melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui serta menyimpulkan permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan, sehingga media yang dikembangkan dapat dengan konteks pembelajaran yang relevan. Menurut Nuryanah dkk. (2021) analisis kebutuhan melalui pengumpulan sumber-sumber dan informasi dibutuhkan untuk pengembangan produk, yang bertujuan untuk mengidentifikasi media yang dikembangkan tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, efektif, dan efisien. Hasil analisis permasalahan dan kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak terkait keberagaman budaya. Hal ini sejalan dengan temuan Sari dkk. (2022) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya akibat kurangnya media pembelajaran yang menarik, siswa juga sering kali tidak dapat mengaitkan tentang budaya yang berbeda dengan pengalaman sehari-hari mereka yang menyebabkan kesulitan pemahaman akan konsep tersebut.

Lebih lanjut penelitian yang dilakukan oleh Mairiska dan Lutfi (2024) menemukan bahwa siswa kelas 3 mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan budaya karena materi yang disampaikan bersifat abstrak dan tidak terhubung dengan konteks nyata yang mereka alami. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya. Di SDN Ketib, tantangan ini semakin kompleks karena minimnya paparan siswa terhadap budaya di luar lingkungannya. Syarah (2022) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran menarik, seperti komik digital, dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi keberagaman budaya dari sebelumnya 30% menjadi 90%. Hasil penelitian tersebut mendukung pandangan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk membantu siswa memahami materi yang kompleks seperti keberagaman budaya, sehingga komik digital dipilih untuk dikembangkan dalam penelitian ini.

Desain komik digital dirancang dengan ilustrasi yang warna-warni, alur cerita yang mengalir, serta elemen interaktif tambahan seperti video lagu-lagu dan beberapa *game* dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran komik digital yang dikembangkan saat digunakan siswa pada pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Ilustrasi juga bertujuan untuk menjelaskan peristiwa di dalam gambar yang terdapat dalam komik digital, dengan ilustrasi yang berwarna dan bervariasi akan menjadi daya tarik yang kuat untuk siswa (Nuryanah dkk., 2021). Selain itu, untuk rancangan komik digital materinya disesuaikan dengan CP yang ada di Kurikulum Merdeka untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di fase c, yaitu “Melestarikan Keberagaman Budaya dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika”. Sehingga komik digital yang dikembangkan sesuai dan relevan dengan pembelajaran. Melalui alur cerita komik yang menggambarkan keberagaman budaya, siswa diajak untuk menghargai perbedaan dan memahami pentingnya persatuan dalam keragaman. Dengan mempelajari materi keberagaman budaya akan menumbuhkan sikap toleransi, keberagaman budaya yang menjadi identitas unik setiap daerah perlu dilestarikan dan penting untuk diperkenalkan kepada siswa (Apriliani, dkk., 2023).

Pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan komik digital yang telah direncanakan sebelumnya. *Platform* utama dalam pembuatan komik digital ini adalah *Canva*. *Canva* memiliki halaman kosong yang dapat membantu pengguna membuat desain media edukatif dan juga menyediakan berbagai *template* desain jadi tanpa harus memulai dari halaman kosong (Citradevi, 2023). Menurut Nurafriani dkk. (2022) *Canva* menghadirkan *template* yang beragam serta fitur-fitur terbaik dan menarik yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan komik digital. *Platform* ini membantu komik digital yang akan dibuat dapat selesai sesuai dengan apa yang sudah dirancang. *Platform* lain yang digunakan untuk pembuat komik digital adalah *Kinemaster* untuk mengedit video lagu-lagu daerah dan *Wordwall* untuk pembuatan *games* sebagai fitur tambahan yang terdapat dalam komik digital keberagaman budaya Indonesia ini. *Wordwall* menyediakan berbagai *template* permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, referensi belajar, atau alat untuk evaluasi (Sari & Yarza, 2021)

Berbeda dengan media video yang cenderung pasif, seperti yang diungkapkan Shaleha dkk. (2023) bahwa siswa sering kali menjadi penonton pasif tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Komik digital yang dikembangkan diintegrasikan dengan alur cerita yang menarik dan elemen interaktif, yaitu permainan edukatif. Hal tersebut diharapkan mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Manjarara dkk. (2024) yang mengemukakan bahwa dengan menggunakan media interaktif menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hal partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ol Zakiyah dkk. (2022) mengembangkan komik digital yang berfokus pada narasi visual tanpa adanya elemen lain seperti video atau permainan interaktif. Meskipun komik tersebut berhasil menarik perhatian siswa, namun dari sisi interaktifnya masih kurang. Dalam hal ini komik digital yang dikembangkan akan mengatasi keterbatasan tersebut dengan menyediakan permainan edukatif dan interaktif yang dapat mendorong siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

Penilaian media komik digital dilakukan dengan validasi oleh dua ahli. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mendapatkan masukan yang dapat meningkatkan kualitas media komik digital dari segi materi, sedangkan validasi oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh saran agar media komik digital yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari segi visual (Sukmanasa dkk., 2017). Data hasil dari validasi ahli dan uji coba penggunaan media komik digital yang didapat dihitung persentase setiap komponennya yang kemudian diinterpretasikan ke dalam beberapa kategori (Wahyuningtyas & Rosita, 2019).

Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 80% di kategori “baik”, yang sejalan dengan temuan Saputra dan Pasha (2021) yang memperoleh 80% juga untuk media serupa, menunjukkan konsistensi dalam penilaian kelayakan konten. Namun, hasil dari ahli media untuk komik digital yang dikembangkan mencapai 86% di kategori “sangat baik”, sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian oleh Kurniawati dan Koeswanti (2021) yang memperoleh hasil sebesar 77%. Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh desain interaktif yang lebih mendalam pada komik digital yang dikembangkan, mencangkup elemen video

dan permainan edukatif, sehingga meningkatkan daya tarik media. Penilaian positif yang diberikan validator ahli materi dan media menunjukkan bahwa konten serta desain komik digital telah dirancang dengan baik, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan. Untuk penilaian ahli materi ada beberapa saran untuk perbaikan komik digital, yaitu penambahan satu halaman komik untuk menjelaskan bagian-bagian komik, kata yang tidak baku diketik miring, dan beberapa adegan komik dibuat lebih interaktif. Sehingga dilakukan terlebih dahulu perbaikan pada komik digital agar dapat digunakan ke tahap selanjutnya. Setelah dilakukan perbaikan, diperoleh kesimpulan bahwa komik digital memiliki kualitas kelayakan sangat baik untuk digunakan. Dengan hasil rata-rata penilaian dari ahli materi dan ahli media sebanyak 83% di kategori “sangat baik”.

Uji coba penggunaan media komik digital dilakukan pada partisipan penelitian, yaitu siswa. Menurut Aldoobie (dalam Khairunnisa, 2024, hlm. 43) menjelaskan bahwa siswa yang dijadikan sebagai partisipan penelitian dalam pengembangan produk, yaitu dengan uji secara perorangan (*one-to-one evaluation*), uji kelompok kecil (*one group evaluation*), dan uji kelompok besar (*field test*). Hasil uji coba penggunaan komik digital pada siswa menunjukkan hasil yang positif. Pada uji coba perorangan komik digital mendapat penilaian sebesar 95% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan siswa mampu memahami materi dan menggunakan komik digital secara individu dengan baik. Kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil di mana komik digital mendapatkan penilaian yang lebih tinggi, yaitu sebesar 96,6% dengan kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan adanya interaksi dan diskusi antara siswa dalam kelompok kecil dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan dalam komik digital. Untuk uji coba pada kelompok besar, komik digital masih menunjukkan hasil yang positif dengan penilaian sebesar 93,8% yang juga tergolong dalam kategori “sangat baik”. Meskipun sedikit lebih rendah dibandingkan hasil uji coba sebelumnya, hasil ini tetap memperlihatkan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan efektif untuk dipergunakan baik secara individu atau kelompok. Rata-rata keseluruhan dari ketiga uji coba yang dilakukan mencapai 95% yang menyimpulkan bahwa komik digital mempunyai kualitas kelayakan yang sangat baik untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran materi keberagaman budaya bangsa Indonesia.

Dengan demikian, media pembelajaran komik digital yang dikembangkan pada materi keberagaman bangsa Indonesia yang meliputi cerita komik, video, dan *games* sudah memiliki kualitas kelayakan sangat baik untuk digunakan berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba penggunaan tiga tahap yang dilakukan kepada siswa kelas V sekolah dasar. Komik digital ini dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai pendukung pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia. Kelebihan dari komik ini karena berbasis digital sehingga tampilan komik dapat dengan ilustrasi berwarna-warni dan bervariasi, sehingga dapat memicu ketertarikan siswa untuk membacanya, ditambah lagi dengan adanya fitur lain seperti video dan *games*. Selain itu, karena komik digital ini berformat PDF maka dapat diakses di mana saja tanpa perlu adanya akses internet. Peran guru dalam memperkenalkan media ini juga sangat penting, karena mereka dapat memberikan konteks dan dukungan yang diperlukan untuk memaksimalkan penggunaan komik digital. Selain itu, dukungan dari sekolah, seperti ketersediaan perangkat yang memadai juga berkontribusi pada keberhasilan implementasi yang dilakukan. Karakteristik siswa seperti tingkat literasi digital, juga mempengaruhi efektivitas media, siswa dengan literasi digital yang lebih tinggi lebih cepat beradaptasi dengan fitur interaktif yang ada di dalam komik digital.

Adapun keterbatasan dari media pembelajaran komik digital ini salah satunya adalah ketergantungan pada akses internet untuk fitur video dan *game*. Meskipun komik dasar dapat diakses secara *offline* dalam format PDF, untuk mendapatkan pengalaman interaktif yang penuh memerlukan koneksi internet. Hal ini dapat menjadi kendala di daerah dengan infrastruktur internet terbatas, sebagaimana disoroti oleh Setiawati dkk. (2025) dalam konteks pendidikan digital di daerah terpencil. Selain itu, meskipun hasil respons siswa sangat positif, perlu diakui adanya potensi bias dalam penilaian diri siswa, di mana siswa mungkin cenderung memberikan respons positif karena antusiasme terhadap media baru. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan metode evaluasi yang lebih objektif, seperti tes pemahaman materi sebelum dan sesudah

penggunaan media, atau observasi perilaku belajar yang lebih mendalam. Terakhir, ukuran sampel dalam uji coba ini terbatas pada 28 siswa dan durasi uji coba yang singkat, mungkin tidak cukup untuk mengukur dampak jangka panjang dari penggunaan media ini. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan durasi yang lebih lama diperlukan untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif. Dalam pengembangan media komik digital ini dapat dilihat bahwa penting untuk menggabungkan elemen interaktif dengan konten yang relevan dan menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian Muhimmah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengedepankan interaktivitas dan relevansi konten dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan begitu, pengembang di masa depan harus mempertimbangkan umpan balik dari pengguna untuk terus meningkatkan desain dan fitur media.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran komik digital yang inovatif dan interaktif, khusus dirancang untuk materi keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Pengembangan ini dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) mengikuti langkah-langkah ADDIE. Pengembangan yang dilakukan tidak hanya menyajikan materi secara visual menarik, tetapi juga mengintegrasikan fitur interaktif seperti video lagu daerah dan permainan edukatif. Hal tersebut merupakan kebaruan signifikan yang membedakannya dari media pembelajaran komik digital sebelumnya, yang cenderung kurang dalam aspek interaktif.

Kualitas kelayakan media ini terbukti "sangat baik" berdasarkan validasi ahli materi (80% "baik") dan ahli media (86% "sangat baik"), dengan rata-rata keseluruhan 83% "sangat baik". Uji coba penggunaan kepada siswa (perorangan, kelompok kecil, besar) juga menunjukkan hasil konsisten "sangat baik" (rata-rata 95%). Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur tentang pengembangan media pembelajaran digital, khususnya komik digital, dengan menunjukkan bagaimana integrasi elemen multimedia dapat secara signifikan meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran pada materi yang kompleks seperti keberagaman budaya. Secara praktis, temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran digital di masa depan. Media komik digital ini dapat menjadi model bagi pengembang media lain untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, I. G. A. D., Husniati, & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1522–1533. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Febriyandani, R., & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Iswari, H., Sumardi, & Giyartini, R. (2021). Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35333>

- 923 *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar – Ainina Mayang Sunda, Rana Gustian Nugraha, Kusman Rukmana*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212>
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik SD Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093.  
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>
- Khairunnisa, R. A. S. A. H. (2024). *Pengembangan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dalam Penguatan Karakter Kebhinekaan Peserta Didik SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Mairiska, A., & Lutfi. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar dalam Keberagaman Karakteristik Individu di Masyarakat untuk Kelas 3 di SD Dharma Karya UT*.
- Manjarara, Y. E., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Peserta Didik Kelas 2 dalam Pembelajaran di Kelas Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi di SD Inpres 3 Birobuli. *Edu Research: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(4), 584–590.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.394>
- Muhimmah, R., Yasin, F. N., Afnani, K., Nabila, S., & Asrofi, A. J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Profesi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 2746–1211.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37729/jpd.v6i1.6017>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi<sup>3</sup>, Y. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>
- Nuryanah, Zakiah, L., Fahrurrozi, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Rahmadani, C., & Wicaksono, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2172–2182.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jartika: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 4(1), 89–100.  
<https://doi.org/https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/138>
- Sari, A. A., Istiyati, S., & Kamsiyati, S. (2022). Kesulitan konsep materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada pembelajaran daring peserta didik kelas IV sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i3.61453>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Sekarjene, R., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Karakter untuk Mengurangi Perilaku Perundungan (Bullying) pada Siswa Kelas V SD Islam Al-Azhar 29. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4376–4386. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2028>
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Setiawati, R., Ningsih, E. S., & Lukitoaji, B. D. (2025). Inovasi Pembelajaran Digital: Solusi Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Daerah Terpencil. *Bacic Academia: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 1(1), 53–59.

- 924 *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar – Ainina Mayang Sunda, Rana Gustian Nugraha, Kusman Rukmana*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212>
- <https://doi.org/https://journal.mahsya-educreativa.com/index.php/basic-academica/article/view/31>
- Shaleha, P. U., Sumantri, P., Hutauruk, A. F., Chandra, S., & Saragih, R. G. A. (2023). Analisis Proses Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah dengan Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMANegeri 11 Medan. *Education & Learning*, 3(2), 117–124.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.57251/el.v3i2.1034>
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint pada Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.238>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Syafitri, J., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Komik Berbasis Karakter pada Pembelajaran Pecahan di Kelas V SD. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 1200–1211.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.74>
- Syarah, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Digital Keberagaman Budaya) Tema 6 Subtema 1 pada Masa Covid-19 di Kelas IV SDN 100310 Pargumbangan*.  
<https://doi.org/http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7074>
- Wahyuningtyas, N., & Rosita, F. A. D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajaran*, 1(13), 34–41. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p34>
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>