

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Nur Wira Triana

¹Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia
e-mail: *1nurwtr@gmail.com

ABSTRAK

Sebuah komik digital berbasis masalah dengan model pembelajaran sedang dikembangkan untuk membantu siswa memahami Pancasila sebagai satu kesatuan yang saling menghidupkan dan menginspirasi setiap sila. Penelitian ini mengikuti model 4D (mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan). Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari guru SDIT Al-Farabi dan siswa kelas lima. Penelitian dan pengembangan ini mengembangkan komik digital tentang hubungan antar sila Pancasila menggunakan Procreate versi 5.3.14. Dengan nilai 90% dan 93,8%, validator ahli materi dan ahli media memvalidasi komik digital tersebut sebagai "Sangat Layak". Guru memperoleh nilai 95% dan siswa 92% pada uji praktikalitas produk, sehingga komik tersebut dinyatakan "Sangat Praktis". Kesimpulan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital dengan model PBL memenuhi standar yang layak untuk menjadi media dalam membantu proses pembelajaran, dengan menjadikan siswa sebagai pemecah masalah melalui pembiasaan sikap berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Kata kunci: *Komik Digital, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila*

ABSTRACT

A problem-based digital comic with a learning model is being developed to help students grasp Pancasila's ideals as a unity that is mutually animated and inspired by each principle. This research follows the 4D model (define, design, develop, and disseminate). A questionnaire was used to collect data from SDIT Al-Farabi teachers and fifth-graders. This research and development developed a digital comic on the relationship between Pancasila principles using Procreate version 5.3.14. At 90% and 93.8%, the material expert validator and media expert validated the digital comic as "Very feasible". Teachers scored 95% and students 92% on the product practicality exam, certifying it as "Very Practical". The conclusion of these results shows that digital comics with the PBL model meet the standards that are worthy of being a medium in helping the learning process, by making students problem solvers through habituation of attitudes based on Pancasila values.

Keywords: *Digital Comics, Problem Based Learning, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Prinsip-prinsip yang membentuk cita-cita bangsa dirangkum dalam Pancasila, sebuah ideologi nasional. Semoga Pancasila dapat meresap ke dalam setiap aspek masyarakat Indonesia dan menjadi pedoman bagi seluruh warga negara. Pancasila juga akan menjadi simbol solidaritas dan perisai bagi negara dan rakyatnya, yang didasarkan pada cita-cita luhur bangsa Indonesia (Sari et al., 2022).

Mengintegrasikan Pancasila ke dalam pendidikan formal dengan terbentuknya mata pelajaran pendidikan Pancasila adalah salah satu strategi dalam membentuk karakter, moral, dan identitas bangsa sejak dulu sesuai dengan nilai luhur bangsa. Semua jenjang pendidikan diwajibkan memasukkan Pancasila ke dalam kurikulumnya, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan. Standar kompetensi lulusan pendidikan dasar bertujuan untuk melaksanakan tiga hal, yaitu: pertama, membekali peserta didik dengan keterampilan

membaca, menulis, dan berhitung yang diperlukan untuk melanjutkan pendidikan; kedua, menanamkan nilai-nilai Pancasila; dan ketiga, menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

Mendorong peserta didik agar gemar belajar sambil melaksanakan dan mengembangkan mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk mencapai setiap tujuan pembelajaran. Peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam mengelola kelas yang aktif dan interaktif untuk mewujudkan pembelajaran bermakna kepada peserta didik. Namun, kenyataan di lapangan belum semua pendidik mampu untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan sesuai dengan perkembangan zaman. Guru masih berpusat pada pembelajaran konvensional yang berfokus kepada satu sumber belajar, yaitu buku paket dari sekolah. Selain itu, pembelajaran pendidikan Pancasila masih bersifat kaku dan berisi hafalan yang hanya

disampaikan secara teoritis saja tanpa adanya pemaknaan lebih lanjut kepada peserta didik. Pembelajaran yang kontekstual berdasarkan permasalahan-permasalahan pada lingkungan sekitar dapat menjadi sumber belajar tambahan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam berpikir kritis dan menjadi pemecah masalah (*problem solver*).

Dalam pendidikan Pancasila—yang bertujuan membentuk karakter, nilai-nilai, dan jati diri bangsa siswa—model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat menjadi pilihan yang efektif. Dengan memanfaatkan pendekatan PBL dalam pendidikan Pancasila, siswa dapat terlibat dalam diskusi kelompok yang konstruktif, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Cahyati et al., 2024).

Dengan menerapkan prinsip-prinsip Pancasila pada permasalahan dunia nyata, siswa dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam model PBL. Dengan keterlibatan dan semangat belajar siswa yang lebih tinggi, pendekatan PBL menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan produktif, yang pada gilirannya membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan proses berpikir rasional (Toma & Reinita, 2023).

Mempertimbangkan perkembangan kognitif siswa kelas V SD model PBL dapat menjadi alternatif dalam membantu proses pembelajaran. Siswa kelas V SD secara umum sudah berada pada tahap operasional konkret, peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, visualisasi, serta bantuan media yang konkret. Oleh karena itu pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikemas ke dalam bentuk yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai cara berpikir anak. Selain itu, salah satu bagian terpenting dari pendidikan modern adalah mengikuti kemajuan teknologi.

Melalui teknologi pendidik dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan dapat menumbuhkan literasi digital pada siswa. Pemanfaatan media berbasis digital dapat menjadi pilihan yang strategis dalam menyampaikan materi secara kontekstual dan menarik melalui model PBL. Pengembangan media komik digital menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran dengan menyajikan cerita, nilai, dan visualisasi terpadu yang disukai siswa. Menurut berbagai penelitian, komik digital dapat membantu siswa sekolah dasar menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis mereka (Sutomo & Kusmaryono, 2025). Dengan menyediakan

pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, hal ini memudahkan pemahaman subjek, mulai dari yang sulit hingga yang mendasar.

Salah satu media serbaguna yang dapat memikat anak-anak dan memberdayakan mereka untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri adalah media komik digital (Waisakanitri et al., 2023). Hal ini sejalan dari hasil observasi yang dilakukan di SDIT Al-Farabi, bahwa siswa suka membeli komik mini untuk dibaca sebagai hiburan mengisi waktu senggang yang didominasi cerita rakyat, dongeng, horor, maupun komik jenaka. Tingginya minat siswa terhadap bacaan bergambar menjadi peluang untuk mengembangkan jenis media ini, dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi dan materi pelajaran melalui masalah nyata yang dikemas ke dalam cerita bergambar yang memiliki daya tarik visual yang kuat dan menyajikan pesan melalui alur cerita yang ringan dan menghibur.

Komik digital dengan model *problem based learning* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif saja, tetapi juga dapat memperkuat pemahaman afektif dan psikomotorik siswa untuk pembentukan karakter warga negara yang baik (*good citizen*). Komik dikembangkan dengan memasukan nilai karakter sesuai Pancasila seperti religius, tanggung jawab, gotong royong, musyawarah untuk mencapai mufakat, dan peduli lingkungan, sehingga turut membentuk sikap dan kepribadian siswa.

Tujuan penelitian ini adalah menggunakan uraian yang diberikan sebagai batu loncatan untuk membuat komik digital yang menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah untuk mengajarkan siswa kelas lima tentang Pancasila. Hal dapat menjadi langkah penting untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, terkhususnya pada materi hubungan antar sila Pancasila. Peserta didik diharapkan dapat menganalisis hubungan antar sila Pancasila sebagai kesatuan yang utuh dalam segala aspek kehidupan bangsa, setiap prinsip diberi energi dan dimotivasi oleh prinsip-prinsip sebelumnya, serta nantinya dapat memiliki sikap sesuai dengan kelima sila Pancasila.

METODE

Pendekatan R&D berbasis model 4D (Definisi, Desain, Pengembangan, dan Diseminasi) digunakan dalam penelitian ini. Partisipan terdiri dari 32 siswa dan 32 instruktur dari kelas V-A SDIT Al-Farabi. Mencari tahu cara membuat komik digital

menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan kekuatan pendorong di balik penelitian ini.

Tahapan penelitian dan pengembangan yang dilakukan diawali pada tahap *define* dengan melakukan wawancara observasi yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dan penetapan produk yang dikembangkan. Tahap kedua yaitu tahap *design* atau perancangan dengan mengumpulkan materi yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran pendidikan Pancasila, materi yang diambil terkait hubungan antar sila Pancasila. Selanjutnya disusun menjadi modul ajar yang berisikan pedoman rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, dilakukan penyusunan instrumen validitas untuk melihat kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi, serta penyusunan instrumen respon uji coba produk.

Tahap ketiga yaitu tahap *development* atau pengembangan produk komik digital yang dilakukan dengan mengintegrasikan persoalan atau permasalahan yang sering terjadi di lingkungan sekitar untuk diangkat menjadi sebuah cerita bergambar yang disusun berbantuan aplikasi *procreate* versi 5.3.14. Setelah pengembangan, para spesialis di bidang terkait (seperti material dan media) akan mengevaluasi kelayakan produk. Langkah terakhir adalah distribusi atau diseminasi. Distribusi akan dilakukan setelah produk dinilai layak oleh para spesialis material dan media. Komik akan di *share* dengan bantuan *Heyzine Flipbooks* untuk bisa diakses guru dan peserta didik. Tahap ini hanya dibatasi pada uji praktikalitas untuk menganalisis respon guru dan siswa terhadap komik digital dengan model PBL yang telah dikembangkan, tanpa melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Data dikumpulkan melalui survei dan observasi tak terstruktur. Data dianalisis menggunakan metodologi kualitatif dan kuantitatif. Para ahli di bidang materi dan media mengevaluasi produk, dan baik instruktur maupun siswa mengisi survei untuk menyediakan data kuantitatif. Sementara itu, rekomendasi dan komentar dari validator ahli, pendidik, dan siswa menyediakan data kualitatif. Untuk membantu klasifikasi dan mencegah tanggapan netral, validator ahli menghitung data kuantitatif menggunakan skala Likert dengan empat alternatif (Sugiyono, 2019b). Ada total dua puluh pertanyaan pada lembar validator pakar media dan konten.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Instrumen Ahli Materi dan Ahli Media

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Tidak Setuju (ST)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Tabel 2. Kategori Penilaian Validator Ahli

Interval Persentase	Kategori
76-100	Sangat Layak
51-76	Layak
26-50	Kurang Layak
0-25	Tidak Layak

Setelah dilakukan uji kelayakan oleh validator ahli, dilakukan uji coba untuk melihat respon guru dengan total 15 item penilaian dan siswa dengan total 10 item penilaian. Penilaian yang dilakukan guru menggunakan skala likert dengan 4 pilihan jawaban, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (ST), Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan penilaian siswa dilakukan menggunakan skala *Guttman* dengan jawaban tegas, yaitu "Ya/Tidak" atau dengan skor "1 (satu) atau 0 (nol)" (Sugiyono, 2019a). Berikut merupakan klasifikasi kategori penilaian respon guru dan siswa.

Tabel 3. Kategori Penilaian Guru dan Siswa

Interval Persentase	Kategori
76-100	Sangat Praktis
51-76	Praktis
26-50	Kurang Praktis
0-25	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat komik digital yang dapat digunakan siswa kelas lima sekolah dasar untuk mempelajari keterkaitan antar-sila Pancasila. Tujuan metode ini adalah untuk mendorong pendidikan yang berwawasan lingkungan dan mampu mengintegrasikan prinsip-prinsip Pancasila ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan memanfaatkan model 4D Thiagarajan dari tahun 1974, komik digital ini dibangun dengan paradigma pembelajaran berbasis masalah. Model ini sering digunakan karena memberikan struktur kerja yang jelas, sistematis dan tahapan yang lebih ringkas (Johan et al., 2023). Dalam analisis kebutuhan, terdapat beberapa langkah: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Setiap langkah berkaitan dengan aspek produk atau layanan yang berbeda (Waruwu, 2024). Berikut merupakan

penjelasan setiap tahapannya:



Sumber: (Johan et al., 2023)

Gambar 1. *Flowchart Model 4-D*

Tahap **Define** (Pendefinisian)

Tahap define adalah tahap awal yang dilakukan dalam pelaksanaan pengembangan komik digital pada kelas V SDIT Al-Farabi. Tahap ini merupakan tahap menganalisis kebutuhan peserta didik, menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis kurikulum dan materi yang digunakan. Analisis ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi tidak terstruktur yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas V SDIT Al-Farabi. Hasil analisis yang ditemukan, diantaranya (1) berdasarkan hasil formatif siswa yang rendah, hanya terdapat 5 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase 15, 6%; (2) analisis perangkat pembelajaran, guru hanya menggunakan satu modul ajar berbentuk lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan sekolah, tidak ada sumber pendukung lain dalam membantu proses pembelajaran; (3) analisis kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka, menganalisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran; dan (4) analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dengan gambar visual yang interaktif, pendapat ini dikemukakan oleh guru untuk harapan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan penelitian ini menetapkan untuk mengembangkan produk komik digital dengan model PBL.

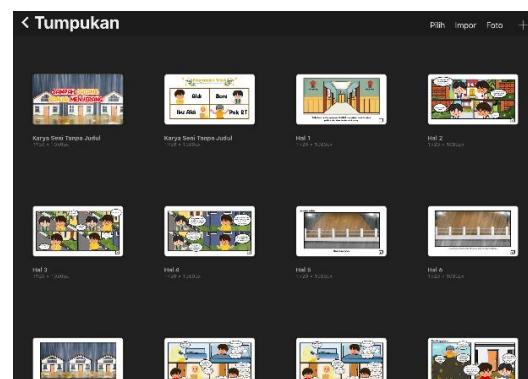
Tahap **Design** (Perencanaan)

Komik digital melewati proses perencanaan yang dikenal sebagai tahap desain. Kegiatan ini dilakukan setelah menentukan materi dan media yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa. Langkah pertama dalam membuat komik digital adalah mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan, menganalisis permasalahan sesuai dengan fenomena yang sering terjadi dilingkungan sekitar. Fenomena tersebut dikaitkan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila, sehingga nantinya peserta didik mampu mengaitkan hubungan antar sila Pancasila yang terdapat pada permasalahan tersebut. Setelah itu, dilakukan rancangan desain komik yang meliputi, pembuatan alur

cerita, pembuatan tokoh dan pemilihan karakter, pemilihan warna pada gambar, pemilihan jenis dan ukuran tulisan, hingga pembuatan sampul pada komik. Langkah selanjutnya adalah bagi para ahli bahasa dan konten untuk membuat alat evaluasi untuk validasi, dan kemudian bagi siswa dan instruktur untuk mengisi uji produk.

Tahap **Development** (Pengembangan)

Setelah desain produk selesai, tahap pengembangan dapat dimulai. Komik digital dibuat dan ditinjau oleh para profesional materi dan media pada tahap ini. Komik digital dikembangkan menggunakan aplikasi *procreate* versi 5.3.14. Komik ini disusun berdasarkan fenomena di sekitar dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa siswa kelas V sekolah dasar. Berikut merupakan beberapa potongan komik yang telah dibuat:



Gambar 2. Tumpukan isi komik



Gambar 3. Sampul Komik



Gambar 4. Tampilan isi komik



Gambar 5. Tampilan LKPD pada Komik

Pakar media dan materi memvalidasi komik digital setelah proses pengembangannya. Validasi dilakukan dengan koordinasi yang erat bersama para pakar materi dari fakultas di Universitas Negeri Medan.

Validator ahli materi ini memberikan tes 20 butir yang mencakup tiga ranah: isi, bahasa, dan penyajian. Dari aspek materi, memeriksa keakuratannya, memiliki tujuan dan hasil pembelajaran yang jelas, alurnya lancar, sesuai dengan tingkat berpikir siswa, relevan dengan situasi kehidupan nyata mereka, dan dapat dengan mudah memperluas pengetahuan mereka. Pertimbangan kebahasaan meliputi kejelasan teks, daya tarik bahasa, kesesuaian kosakata dengan usia, kesesuaian teks dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia yang benar, dan kemampuan teks untuk membangkitkan imajinasi siswa. Aspek penyajian meliputi, penyajian yang praktis untuk digunakan, kesesuaian soal dengan indikator materi, kejelasan konsep pengembangan soal berdasarkan sintaks PBL, soal yang disajikan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor
1.	Materi	28
2.	Bahasa	22
3.	Penyajian	22
Total		72
Percentase		$= \frac{72}{80} \times 100\% = 90\%$
Kategori	Sangat Layak	

Validasi ahli materi dilakukan sekali dengan mendapatkan persentase kelayakan 90% dengan kategori "Sangat Layak", namun harus direvisi sesuai saran perbaikan. Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu memperbaiki susunan bahasa untuk lembar kerja peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Artanegara et al., 2024) yang mengembangkan komik digital berbasis PBL pada muatan IPAS dengan persentase kelayakan 97% pada

validator ahli materi, hal ini menunjukkan jika pengembangan komik digital dengan model PBL dapat diterapkan pada muatan Pendidikan Pancasila.

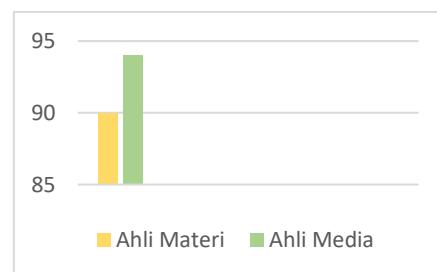
Selanjutnya dilakukan validasi ahli media dengan penilaian terdiri dari tampilan visual dan desain pembelajaran yang disusun menjadi 20 item penilaian. Sampul, gambar, format, dan kejelasan tipografi membentuk aspek tampilan visual. Motivasi belajar siswa, interaksi siswa, dan kemudahan penggunaan merupakan tiga pilar desain pembelajaran yang baik.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor
1.	Tampilan Visual	44
2.	Desain Pembelajaran	31
	Total	72
Percentase		$= \frac{72}{80} \times 100\% = 93,8\%$
Kategori	Sangat Layak	

Dengan skor 94%, validasi pakar media dinilai "Sangat Tepat". Meskipun demikian, bimbingan profesional sangat penting untuk melakukan perubahan, diantaranya sampul komik yang harus disesuaikan dengan isi cerita dan tambahkan variasi pada gambar yang mendukung alur cerita. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Fitri et al., 2023) berhasil lulus uji validasi ahli media dengan nilai kelayakan 95%, yang menunjukkan validitas yang baik. Oleh karena itu, komik digital berbasis PBL patut dipertimbangkan secara serius sebagai alat pedagogis.

Persentase berikut merupakan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi:



Grafik 1. Persentase Hasil Uji Validasi

Pada grafik 1, dapat melihat bahwa pakar media memberi skor validasi sebesar 94% untuk komik digital ini, dan pakar materi pelajaran memberi skor 90%. Skor validasi yang sangat layak pakai, yaitu 92%, dicapai secara rata-rata. Berdasarkan hasil ini, komik digital yang dihasilkan siap digunakan, baik dari segi konten, gaya, maupun penyajian.

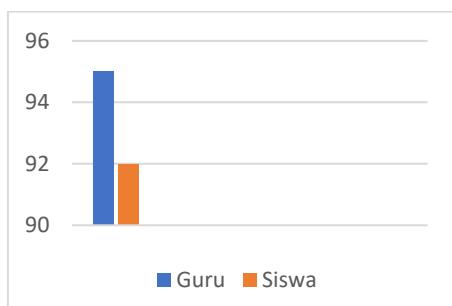
Tahap **Disseminate (Penyebaran)**

Tahap terakhir pada penelitian pengembangan ini dibatasi hanya kepada tahap penyebaran yang dilakukan dengan melakukan uji praktikalitas untuk melihat respon guru dan 32 orang siswa kelas V SDIT Al-Farabi. Guru dan siswa melakukan *Scan* kode QR untuk bisa mengakses komik digital yang telah dikembangkan melalui perangkat digital seperti laptop, komputer, *smartphone*, tablet dan lain sebagainya.



Gambar 6. Kode QR Komik Digital

Uji praktikalitas ini dilakukan setelah penayangan komik digital pada siswa dan dilakukan penyebaran instrumen kuesioner sebagai lembar penilaian guru dengan dengan 20 item penilaian dan siswa dengan 10 item penilaian. Penilaian guru memperoleh 57 skor dengan persentase 95%, penilaian siswa memperoleh skor 2950 dengan persentase 92%.



Grafik 2. Persentase Hasil Uji Praktikalitas

Penilaian respon guru dan siswa terhadap komik digital dengan model PBL yang telah dikembangkan memiliki kategori "Sangat Praktis" dengan rata-rata persentase 93,5%. Hasil uji praktikalitas pada komik digital dengan model PBL memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Praktikalitas dinilai berdasarkan kesesuaian kebutuhan, kemudahan penggunaan, kemenarikan sajian, dan kebermanfaatan. Guru menilai bahwa komik digital mudah digunakan dan dapat menjadi acuan guru dalam proses pembelajaran pada materi hubungan antar sila

Pancasila. Selain itu, komik digital ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selanjutnya, respon siswa pada uji praktikalitas menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan penilaian media yang mudah digunakan dan memberikan semangat serta motivasi siswa dalam belajar.

Respon positif mengindikasikan keberhasilan media komik digital dalam mencapai tujuan pembelajaran (Riyanti et al., 2024). Mengembangkan komik digital dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dapat menciptakan media yang bersifat praktis dan mudah diakses (Pinatih & Putra, 2021).

Studi ini menyimpulkan bahwa siswa kelas lima SD dapat memperoleh manfaat dari komik digital yang dibuat menggunakan pendekatan PBL dalam Pendidikan Pancasila. Hasilnya akan menunjukkan apakah komik tersebut meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Studi ini memiliki kekurangan karena tidak mengevaluasi hasil belajar siswa; melainkan, hanya mengumpulkan data percobaan dari siswa.

Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis isu Pendidikan Pancasila, komik digital telah dikembangkan untuk memenuhi kriteria yang relevan dalam mendukung pembelajaran. Siswa diberdayakan untuk menjadi pemecah masalah melalui pengembangan sikap berdasarkan cita-cita Pancasila. Dengan skor validasi rata-rata 92%, komik digital ini dinilai sangat layak digunakan oleh para ahli di bidang materi dan media.

Skor rata-rata 93% berdasarkan tanggapan dari guru dan siswa menempatkannya dalam kategori "sangat layak digunakan". Hal ini menunjukkan komik digital dapat memudahkan siswa memahami pelajaran dengan materi yang dirancang sedemikian rupa agar ringkas, sederhana, dan mudah dipahami melalui dialog antar tokoh yang berkaitan dengan permasalahan dan aktivitas siswa sehari-hari (Amalia & Nugraheni, 2024). Maka dari itu komik digital dengan model *problem based learning* tidak hanya layak secara isi, tetapi juga praktis dan efisien digunakan dalam pelaksanaannya di kelas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa komik digital cocok untuk siswa kelas lima SDIT Al-Farabi dan mencakup materi tentang hubungan antara asas-asas Pancasila. Para ahli di bidang materi dan media menghasilkan hasil validasi komik digital yang sangat aplikatif. Kategori

berkualitas tinggi diperoleh dari hasil survei respons guru dan siswa. Beberapa siswa menilai komik ini menghibur, informatif, dan mudah diikuti. Maka dari itu, komik digital ini memiliki potensi yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas V SD dengan memenuhi standar kelayakan. Namun, penelitian ini belum mencakup pada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media, sehingga direkomendasikan adanya penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas media dalam peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. P. E., & Nugraheni, N. (2024). Pengembangan Komik Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 308–315. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2384>
- Artanegara, I. M. S., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 235–245. <https://doi.org/10.23887/jppg.v7i1.7691>
- Cahyati, W., Damayani, A. T., Wigati, T., & Suyoto. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.467>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- Pinatih, S. A. C. P., & Putra, DB. Kt. Ngr. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>
- Riyanti, D. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kodya (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1768–1778. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11526>
- Sari, R., Ulfatun Najicha, F., & Artikel, I. (2022). Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Masyarakat. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i1.56445>
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutomo, & Kusmaryono, I. (2025). Penggunaan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran untuk The Use of Digital Comics as a Learning Medium to Enhance Learning Independence and Critical Thinking. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* Februari, 2025, 5(1), 101–112. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 32(02), 162–177. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Waisakanitri, I. D. A. T., Ganing, N. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 57–70. <https://doi.org/10.23887/jppg.v6i1.58651>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>