Indo Green Journal
https://idngreen.com/index.php/green

e-ISSN: 3025 – 4574, p-ISSN: 3025 – 2679
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026
Halaman: 1537 – 1547

RESEARCH ARTICLE

Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global dan Bergotong Royong pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 25 Pekanbaru

Nadila Putri Hertyan[1], Muhammad Nukman[2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia

nadilaputrihertyan@gmail.com

Kata Kunci:
Media Komik, Profil Pelajar Pancasila, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong, Sekolah Dasar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong untuk materi *Indonesiaku Kaya Budaya* kelas IV sekolah dasar serta mengetahui tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *analysis, design,* dan *development*. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan guru dan siswa, kondisi lingkungan belajar, serta kurikulum. Tahap desain mencakup penyusunan naskah, pembuatan *storyboard*, dan pewarnaan media, sedangkan tahap pengembangan dilakukan melalui validasi ahli serta pengumpulan respons guru dan siswa. Subjek penelitian melibatkan enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain, tiga orang guru, serta 16 siswa kelas IV SDN 25 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi meningkat dari 91,20% menjadi 96,30%, validasi ahli bahasa dari 79,17% menjadi 90,00%, dan validasi ahli desain dari 81,88% menjadi 89,38% setelah dilakukan revisi. Seluruh hasil validasi akhir berada pada kategori sangat layak. Respons guru memperoleh rata-rata 86,67%, sedangkan respons siswa sebesar 87,81%, keduanya berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong dinilai layak dan diterima dengan sangat baik sebagai media pendukung pembelajaran materi *Indonesiaku Kaya Budaya* di kelas IV sekolah dasar..

Keyword:
Comic Learning Media, Pancasila Student Profile, Global Diversity, Mutual Cooperation, Elementary School

Abstract

This study aimed to develop a comic-based learning medium integrating the Pancasila Student Profile, particularly the dimensions of global diversity and mutual cooperation, for the topic Indonesiaku Kaya Budaya *(*My Culturally Rich Indonesia*) in Grade IV of elementary school and to determine its feasibility and user responses. This study employed a* Research and Development *(R&D) approach using the ADDIE model, limited to three stages:* analysis, design, *and* development*. The analysis stage included an assessment of teachers' and students' needs, the learning environment, and the curriculum. The design stage involved script development, storyboard creation, and visual coloring, while the development stage consisted of expert validation and the collection of teacher and student responses. The study involved six validators comprising two material experts, two language experts, and two design experts, as well as three teachers and 16 fourth-grade students at SDN 25 Pekanbaru. Data were collected through interviews and questionnaires and analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed that material expert validation increased from 91.20% to 96.30%, language expert validation increased from 79.17% to 90.00%, and design expert validation increased from 81.88% to 89.38% after revision. All final validation results were categorized as highly feasible. Teachers' responses reached an average of 86.67%, while students' responses reached 87.81%, both of which were categorized as very good. Therefore, the comic-based learning medium integrating the Pancasila Student Profile dimensions of global diversity and mutual cooperation was considered highly feasible and well accepted as a supporting learning medium for the topic* Indonesiaku Kaya Budaya *in Grade IV of elementary school.*

Information Production:
© 2026 *by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Aminah et al. (2022) menegaskan bahwa metode penyampaian materi kepada siswa sekolah dasar perlu mendapat perhatian karena karakteristik usia siswa masih membutuhkan bimbingan dan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

menciptakan pembelajaran yang efektif (Magdalena et al., 2020). Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas, minat, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti media cetak, grafis, gambar bergerak, audio, visual, audiovisual, maupun multimedia (Pribadi, 2019). Pemanfaatan media yang menarik menjadi semakin penting dalam pembelajaran di sekolah dasar karena siswa membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat verbal. Namun, dalam praktiknya penggunaan media pembelajaran belum selalu dilakukan secara optimal. Guru masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan waktu, beban kerja, serta kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN 25 Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas IV, diketahui bahwa sarana pembelajaran seperti listrik dan infokus telah tersedia, tetapi pemanfaatan media pembelajaran masih belum maksimal. Guru lebih sering menggunakan video yang bersumber dari YouTube dan belum banyak mengembangkan media pembelajaran sendiri. Penggunaan media juga cenderung meningkat ketika terdapat kegiatan supervisi atau penilaian dari kepala sekolah maupun pengawas. Keterbatasan waktu dan tingginya beban kerja menjadi salah satu faktor yang menyebabkan guru belum optimal dalam mengembangkan media pembelajaran. Padahal, siswa menunjukkan respons yang lebih positif ketika pembelajaran menggunakan media dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru.

Permasalahan lainnya ditemukan pada kemampuan siswa dalam memahami bacaan dan menceritakan kembali informasi yang telah dibaca. Pada pembelajaran IPAS, khususnya materi *Indonesiaku Kaya Budaya*, siswa tidak hanya dituntut memahami keragaman budaya Indonesia, tetapi juga diharapkan mampu menunjukkan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Profil Pelajar Pancasila, pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang dapat mengembangkan karakter siswa, termasuk dalam menghargai keberagaman dan membangun kemampuan bekerja sama.

Berdasarkan kondisi pembelajaran di kelas IV SDN 25 Pekanbaru, masih ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan nilai berkebhinekaan global dan gotong royong. Beberapa siswa cenderung berkelompok dengan teman yang memiliki latar belakang yang sama dan belum menunjukkan keterbukaan yang optimal terhadap berbagai perbedaan. Selain itu, dalam kegiatan kelompok masih terdapat siswa yang kurang aktif bekerja sama dan kurang menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi berkebhinekaan global dan bergotong royong, masih perlu diperkuat melalui proses pembelajaran.

Permasalahan pemanfaatan media pembelajaran juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya. Setiono dan Rami (2017) mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran masih terbatas dan guru lebih banyak menggunakan media gambar karena dianggap mudah digunakan. Telaumbanua et al. (2021) juga menemukan rendahnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga praktis digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif media yang dapat dikembangkan adalah komik pembelajaran. Komik menggabungkan unsur teks, gambar, karakter, dan alur cerita sehingga informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Nafala (2022) menjelaskan bahwa komik dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, baik dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Lubis (2017) juga menyatakan bahwa komik memiliki daya tarik bagi siswa karena pesan disampaikan melalui cerita bergambar yang lebih mudah dipahami. Karakteristik tersebut menjadikan komik berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran pada materi yang membutuhkan penyajian konsep sekaligus penanaman nilai dan karakter.

Pengembangan komik dalam penelitian ini tidak hanya diarahkan untuk membantu siswa memahami materi *Indonesiaku Kaya Budaya*, tetapi juga mengintegrasikan dimensi berkebhinekaan global dan bergotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila. Integrasi tersebut penting karena Profil Pelajar Pancasila tidak hanya mengarahkan siswa pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kahfi (2022) menyatakan bahwa Profil Pelajar Pancasila diarahkan untuk mempertahankan nilai-nilai luhur bangsa sekaligus mempersiapkan siswa agar memiliki kompetensi sebagai warga dunia. Dengan demikian, media pembelajaran perlu dirancang agar mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Pemanfaatan komik berbasis budaya juga telah didukung oleh penelitian sebelumnya. Ngazizah et al. (2022) menunjukkan bahwa media komik berbasis budaya lokal dapat digunakan untuk mendukung penanaman karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila serta mendorong semangat dan kerja sama

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, masih diperlukan pengembangan media komik yang secara khusus mengintegrasikan dimensi berkebhinekaan global dan bergotong royong pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan tersebut diharapkan menghasilkan media yang kontekstual dengan materi pembelajaran sekaligus memberikan penguatan terhadap karakter siswa.

Secara teoretis, penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga didukung oleh karakteristiknya yang mengombinasikan informasi visual dan verbal. Penyajian teks dan gambar secara bersamaan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa sekolah dasar. Komik juga memungkinkan nilai-nilai karakter disampaikan melalui tokoh, dialog, peristiwa, dan penyelesaian masalah yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga konsep keberagaman dan gotong royong tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi divisualisasikan melalui situasi yang lebih kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebhinekaan global dan bergotong royong untuk materi *Indonesiaku Kaya Budaya* kelas IV SDN 25 Pekanbaru. Penelitian difokuskan pada proses pengembangan produk hingga tahap *development* untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media komik, mengetahui tingkat validitas media berdasarkan penilaian validator, serta mengetahui respons guru dan siswa terhadap media komik yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (Sugiyono, 2019). Namun, penelitian ini dibatasi pada tiga tahap awal, yaitu *Analysis, Design,* dan *Development*. Pembatasan tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan dan validasi media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila dimensi berkebhinekaan global dan bergotong royong pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian dilaksanakan di SDN 25 Pekanbaru, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru, Riau. Subjek yang terlibat dalam penelitian meliputi guru dan siswa kelas IV pada tahap analisis kebutuhan dan pemberian respons terhadap media, serta enam orang validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain. Ahli materi berasal dari bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan praktisi pendidikan, ahli bahasa memiliki kompetensi pada bidang Bahasa Indonesia, sedangkan ahli desain memiliki kompetensi dalam bidang desain grafis.

Prosedur pengembangan media dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama adalah analisis (*analysis*), yang mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, kondisi lingkungan pembelajaran, serta kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai jenis media yang dibutuhkan, pemanfaatan media dalam pembelajaran, karakteristik siswa, serta kebutuhan terhadap penguatan dimensi berkebhinekaan global dan bergotong royong. Analisis kondisi lingkungan dilakukan untuk mengetahui situasi pembelajaran dan ketersediaan sarana pendukung di sekolah. Selanjutnya, analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi yang digunakan dalam pengembangan komik.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*). Pada tahap ini dilakukan penyusunan naskah dan alur cerita komik berdasarkan materi *Indonesiaku Kaya Budaya* serta nilai-nilai berkebhinekaan global dan bergotong royong. Naskah kemudian dikembangkan menjadi sketsa yang memuat karakter, dialog, balon teks, adegan, latar, serta pembagian panel. Setelah sketsa selesai, dilakukan proses pewarnaan karakter, latar, dan unsur visual lainnya untuk menghasilkan rancangan awal media komik.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Produk awal yang telah dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian dengan kurikulum, kelengkapan dan kejelasan materi, evaluasi, serta integrasi Profil Pelajar Pancasila. Validasi ahli bahasa meliputi kelugasan, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, serta penggunaan istilah, simbol, dan ikon. Validasi ahli desain mencakup ukuran komik, desain sampul, keterbacaan, kemudahan penggunaan, karakter, dan keterpaduan desain isi. Saran dan komentar validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media. Setelah dinyatakan valid, produk diberikan kepada guru dan siswa untuk memperoleh respons terhadap media yang dikembangkan.

Data dalam penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, lembar validasi ahli, serta angket respons guru dan siswa. Sementara itu, data sekunder diperoleh

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

dari buku, artikel jurnal nasional maupun internasional, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Wawancara dilakukan pada tahap analisis untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media, kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta kondisi berkebhinekaan global dan gotong royong siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli dan respons pengguna terhadap media komik.

Instrumen penelitian terdiri atas pedoman wawancara, lembar validasi ahli, dan angket respons guru serta siswa. Pedoman wawancara mencakup indikator media pembelajaran, berkebhinekaan global, bergotong royong, dan kondisi pembelajaran. Instrumen validasi ahli materi terdiri atas 12 butir yang mencakup aspek kurikulum, materi, dan Profil Pelajar Pancasila. Instrumen ahli bahasa terdiri atas 10 butir yang mencakup aspek kelugasan, komunikatif, dialogis-interaktif, kaidah bahasa, perkembangan peserta didik, serta penggunaan istilah dan simbol. Sementara itu, instrumen ahli desain terdiri atas 20 butir yang meliputi ukuran komik, desain sampul, serta desain isi komik. Instrumen tersebut dimodifikasi dari Oktaviana dan Ramadhani (2023). Angket respons siswa dan guru meliputi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, materi, bahasa, evaluasi, ilustrasi, manfaat, motivasi belajar, serta kesesuaian media dengan dimensi berkebhinekaan global dan bergotong royong.

Data hasil validasi ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju = 4, Setuju = 3, Tidak Setuju = 2, dan Sangat Tidak Setuju = 1. Persentase kevalidan produk dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%, dengan rumus:

$$\textbf{Persentase Kevalidan} = (\textbf{Skor yang diperoleh} / \textbf{Skor maksimum}) \times 100\%$$

Hasil persentase validasi kemudian dikategorikan menjadi sangat layak (81–100%), layak (61–80%), cukup layak (41–60%), kurang layak (21–40%), dan tidak layak (0–20%) berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Oktaviana dan Ramadhani (2023).

Respons guru dan siswa terhadap media dianalisis menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Cukup Setuju = 3, Tidak Setuju = 2, dan Sangat Tidak Setuju = 1. Persentase respons dihitung dengan rumus:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

dengan P merupakan persentase respons, f merupakan skor yang diperoleh dari responden, dan N merupakan skor maksimum. Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan menjadi kategori sangat baik (80–100%), baik (60–80%), cukup baik (40–60%), kurang baik (20–40%), dan tidak baik (0–20%) mengacu pada Sovia et al. (2023). Data kualitatif berupa hasil wawancara, saran, dan komentar validator serta pengguna dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar dalam penyempurnaan media komik yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila dimensi berkebinekaan global dan gotong royong pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 25 Pekanbaru diperoleh melalui tiga tahap model ADDIE, yaitu analysis, design, dan development. Tahap analisis menghasilkan informasi mengenai kebutuhan guru dan siswa, kondisi lingkungan belajar, serta kesesuaian kurikulum. Tahap desain menghasilkan rancangan media komik, sedangkan tahap pengembangan menghasilkan data validasi ahli dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Tahap Analisis

Hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya telah tersedia, tetapi masih didominasi oleh buku teks, gambar, dan video. Media tersebut dinilai membantu penyampaian materi, namun belum sepenuhnya kontekstual dan belum secara eksplisit mengintegrasikan nilai berkebinekaan global dan gotong royong. Guru juga menyatakan bahwa keterlibatan siswa cenderung meningkat ketika pembelajaran menggunakan media visual yang menarik, tetapi perhatian siswa menurun apabila penyajian materi berlangsung monoton. Oleh karena itu, guru membutuhkan media berbasis cerita visual yang mampu menghubungkan materi budaya dengan nilai toleransi, penghargaan terhadap keberagaman, kerja sama, dan kepedulian antarsiswa.

Hasil wawancara terhadap tiga siswa kelas IV menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan gambar dan cerita. Penggunaan komik atau cerita bergambar dalam pembelajaran sebelumnya masih terbatas, sedangkan seluruh siswa menyatakan lebih termotivasi apabila materi disajikan melalui media visual dengan alur cerita yang menarik. Pada dimensi berkebinekaan global, siswa telah

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

menunjukkan minat mempelajari budaya dari daerah lain, menghargai perbedaan, serta merasa bangga terhadap keberagaman budaya Indonesia. Pada dimensi gotong royong, siswa telah terbiasa bekerja dalam kelompok, saling membantu, berbagi pengetahuan, dan berdiskusi, meskipun pelaksanaannya belum selalu optimal.

Analisis lingkungan belajar memperlihatkan bahwa pembelajaran pada beberapa sesi masih cenderung satu arah akibat keterbatasan variasi media. Media yang tersedia belum sepenuhnya mampu memfasilitasi penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila. Sementara itu, hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pengembangan media relevan dengan capaian pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya, yaitu peserta didik mengenal budaya di provinsi tempat tinggalnya, mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal, serta memahami upaya pelestariannya. Tujuan pembelajaran yang diakomodasi dalam media meliputi kemampuan mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal serta menjelaskan manfaat dan cara melestarikan budaya Indonesia.

Tahap Desain

Tahap desain menghasilkan naskah, storyboard, dan visual komik berwarna. Naskah dikembangkan menggunakan konteks kehidupan siswa di sekolah dan mengintegrasikan dimensi berkebinekaan global serta gotong royong. Cerita menampilkan pengenalan keberagaman budaya Indonesia, interaksi siswa yang saling menghargai perbedaan, serta proyek kelompok "Misi Rasa Nusantara" yang mendorong kerja sama dalam menyiapkan dan mempresentasikan makanan tradisional. Alur cerita dirancang sederhana dan komunikatif agar sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar.

Storyboard memuat penempatan karakter, balon dialog, adegan, latar, dan panel cerita. Setelah storyboard selesai, media dikembangkan dalam bentuk full color melalui proses pewarnaan karakter, latar, dan elemen visual lainnya. Hasil tahap desain menjadi prototipe awal yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain.

Tahap Pengembangan: Validasi Ahli

Validasi media dilakukan oleh enam validator yang terdiri atas dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli desain. Validasi dilaksanakan dalam dua tahap. Hasil validasi pertama digunakan sebagai dasar revisi, kemudian produk dinilai kembali pada validasi kedua.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kriteria
Validasi I	82,41%	100%	91,20%	Sangat layak
Validasi II	92,59%	100%	96,30%	Sangat layak

Sumber: data olahan peneliti (2026)

Validasi ahli materi meningkat dari rata-rata 91,20% pada validasi pertama menjadi 96,30% pada validasi kedua. Revisi yang dilakukan mencakup penambahan capaian pembelajaran sebelum tujuan pembelajaran, identitas penulis, halaman informasi mengenai komik, serta soal evaluasi pada akhir cerita. Setelah revisi, media memperoleh kategori sangat layak tanpa revisi lanjutan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tahap	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kriteria
Validasi I	68,33%	90%	79,17%	Layak
Validasi II	83,33%	96,67%	90,00%	Sangat layak

Sumber: data olahan peneliti (2026)

Validasi ahli bahasa menunjukkan peningkatan dari 79,17% dengan kategori layak menjadi 90,00% dengan kategori sangat layak. Revisi dilakukan terutama pada penempatan identitas penulis dan dosen pembimbing pada sampul, penggunaan ejaan, pemilihan kata baku, serta perbaikan kalimat pada isi komik.

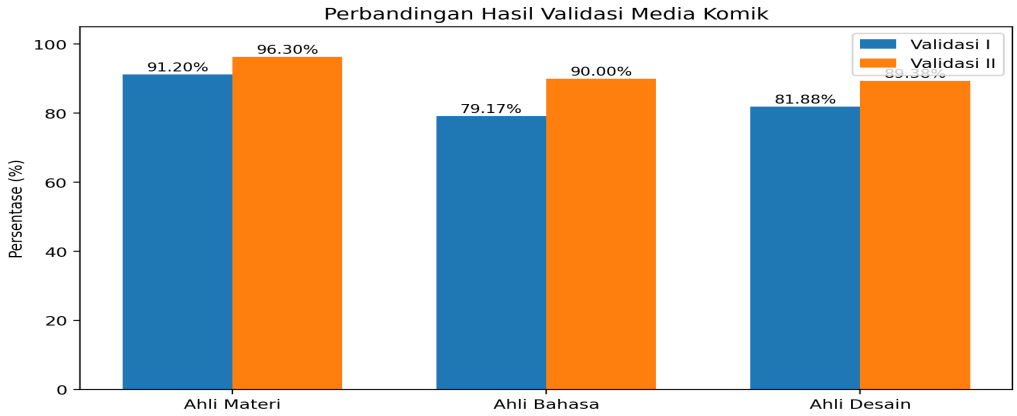
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Desain

Tahap	Validator 1	Validator 2	Rata-rata	Kriteria
Validasi I	80,00%	83,75%	81,88%	Sangat layak
Validasi II	82,50%	96,25%	89,38%	Sangat layak

Sumber: data olahan peneliti (2026)

Pada aspek desain, rata-rata penilaian meningkat dari 81,88% pada validasi pertama menjadi 89,38% pada validasi kedua. Masukan validator diarahkan pada penyesuaian dan modifikasi komponen isi komik agar lebih konsisten dengan karakteristik media komik pembelajaran. Setelah perbaikan, kedua validator menilai media berada pada kategori sangat layak.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679



Gambar 1. Perbandingan hasil validasi media komik

Secara umum, seluruh aspek validasi mengalami peningkatan setelah dilakukan revisi. Persentase akhir tertinggi diperoleh pada aspek materi sebesar 96,30%, diikuti aspek bahasa sebesar 90,00% dan aspek desain sebesar 89,38%. Ketiga aspek tersebut berada pada kategori sangat layak, sehingga media komik dapat dilanjutkan pada tahap pengumpulan respons pengguna.

Respons Guru dan Siswa

Setelah media dinyatakan valid oleh para ahli, produk dicetak dan diberikan kepada guru serta siswa untuk memperoleh respons terhadap kemenarikan, kemudahan, kesesuaian materi, bahasa, ilustrasi, manfaat, motivasi belajar, serta integrasi dimensi berkebinekaan global dan gotong royong.

Tabel 4. Hasil Respons Guru

Guru 1	Guru 2	Guru 3	Rata-rata	Kriteria
92,50%	85,00%	82,50%	86,67%	Sangat baik

Sumber: data olahan peneliti (2026)

Respons tiga orang guru memperoleh rata-rata 86,67% dengan kategori sangat baik. Guru menilai media komik sesuai dengan materi, memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta membantu penyampaian materi Indonesiaku Kaya Budaya secara lebih kontekstual. Media juga dinilai mampu mendukung penguatan dimensi berkebinekaan global dan gotong royong melalui alur cerita dan aktivitas yang disajikan.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Respons Siswa

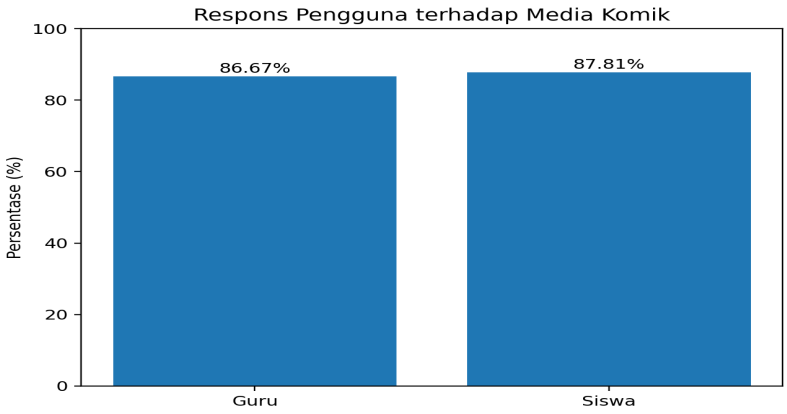
Responden	Hasil	Responden	Hasil	Responden	Hasil	Responden	Hasil
A1	90%	A2	90%	A3	83.33%	A4	90%
A5	91.67%	A6	91.67%	A7	85%	A8	90%
A9	85%	A10	88.33%	A11	90%	A12	85%
A13	88.33%	A14	88.33%	A15	85%	A16	83.33%

Rata-rata respons siswa = 87,81% (Sangat baik)
Sumber: data olahan peneliti (2026)

Sebanyak 16 siswa memberikan respons pada rentang 83,33%–91,67%, dan seluruhnya berada pada kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan mencapai 87,81%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa menerima media komik dengan sangat positif. Media dinilai menarik, mudah dipahami, dan membantu siswa mengikuti pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Tampilan visual, alur cerita, dan bahasa yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi bagian yang mendukung penerimaan siswa terhadap media.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila dimensi berkebinekaan global dan gotong royong pada materi Indonesiaku Kaya Budaya telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli dan memperoleh respons sangat baik dari guru maupun siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran pada tahap selanjutnya. Namun, karena penelitian dibatasi sampai tahap development, hasil penelitian ini belum menunjukkan efektivitas media terhadap hasil belajar atau perubahan karakter siswa melalui implementasi pembelajaran secara luas.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679



Gambar 2. Respons guru dan siswa terhadap media komik

Pembahasan

Pengembangan media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong pada materi Indonesiaku Kaya Budaya dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena mengombinasikan unsur teks dan visual dalam penyampaian materi. Ayub dan Irmawati (2021) menjelaskan bahwa media komik dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Hal tersebut menjadi penting mengingat pemanfaatan media sebagai sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah masih belum terlaksana secara optimal (Wicaksono et al., 2017).

Media pembelajaran pada dasarnya memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran. Penggunaan media dapat menjadi pedoman bagi guru dalam menyampaikan materi sesuai tujuan pembelajaran, meningkatkan daya tarik penyajian materi, serta mendorong keterlibatan siswa. Media yang kreatif dan interaktif juga berpotensi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Mikmahuly et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media komik dalam penelitian ini tidak hanya diarahkan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media yang mengintegrasikan pengetahuan tentang keberagaman budaya dengan pembentukan karakter siswa.

Pada tahap analisis ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Budaya masih cenderung bersifat umum dan informatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, media yang tersedia telah membantu penyampaian materi, tetapi belum secara eksplisit mengintegrasikan nilai berkebhinekaan global dan gotong royong. Guru juga belum menggunakan media berbasis cerita visual yang dapat menghadirkan materi secara lebih kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang tidak hanya membantu siswa memahami konsep keragaman budaya, tetapi juga memberikan contoh perilaku menghargai perbedaan, bekerja sama, dan saling membantu melalui situasi yang dekat dengan kehidupan siswa.

Hasil analisis kebutuhan siswa memperkuat temuan tersebut. Pembelajaran yang didominasi oleh penggunaan buku teks dan penjelasan guru menyebabkan sebagian siswa mudah mengalami kebosanan. Sebaliknya, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap gambar, cerita, dan tampilan visual yang menarik. Temuan tersebut menjadi dasar pemilihan komik sebagai media yang dikembangkan. Pada aspek berkebhinekaan global, siswa pada dasarnya telah mengenal keberagaman budaya dan menunjukkan sikap positif terhadap perbedaan, tetapi masih memerlukan penguatan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Demikian pula pada aspek gotong royong, aktivitas kelompok telah dilakukan, tetapi pelaksanaannya belum konsisten. Dengan demikian, media komik diperlukan untuk menghadirkan nilai tersebut secara konkret melalui tokoh, dialog, konflik sederhana, dan aktivitas yang terdapat dalam cerita.

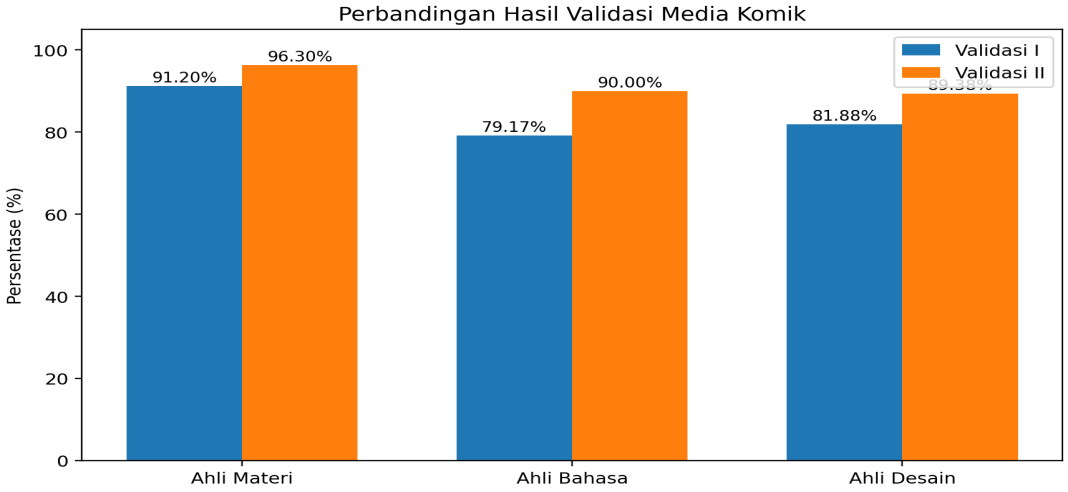
Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi Indonesiaku Kaya Budaya menuntut siswa mampu mendeskripsikan keragaman budaya, kearifan lokal, manfaat keberagaman, serta upaya pelestariannya. Capaian tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek pengetahuan, tetapi memiliki keterkaitan erat dengan pembentukan sikap menghargai keberagaman. Oleh karena itu, pengintegrasian dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong dalam komik menjadi relevan karena memungkinkan siswa memahami keragaman budaya sekaligus melihat contoh penerapannya dalam kehidupan sosial.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Tahap selanjutnya adalah desain media. Tahap ini diawali dengan penyusunan naskah cerita yang kemudian dikembangkan menjadi storyboard dan desain visual. Kasih et al. (2022) menjelaskan bahwa setelah tahap analisis, proses pengembangan dilanjutkan dengan tahap perancangan (design) untuk menghasilkan rancangan awal produk. Dalam penelitian ini, naskah komik dirancang menggunakan alur yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti interaksi di sekolah, kegiatan berbagi makanan khas daerah, dan proyek kelompok "Misi Rasa Nusantara". Pemilihan konteks tersebut memungkinkan nilai karakter disajikan tidak dalam bentuk definisi, melainkan melalui tindakan tokoh dalam cerita.

Dimensi berkebhinekaan global ditampilkan melalui pengenalan berbagai budaya daerah, sikap menghargai makanan dan tradisi yang berbeda, serta kebanggaan terhadap keberagaman Indonesia. Sementara itu, dimensi gotong royong dimunculkan melalui aktivitas pembagian tugas, kerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan penyelesaian proyek secara bersama. Setelah penyusunan naskah, dibuat storyboard yang mengatur posisi tokoh, dialog, latar, adegan, serta alur panel. Tahap pewarnaan kemudian dilakukan untuk meningkatkan daya tarik visual serta memperjelas karakter dan suasana cerita. Dengan demikian, tahap desain memiliki peranan penting dalam memastikan keselarasan antara materi, pesan karakter, dan unsur visual media.

Pada tahap pengembangan, kualitas produk dinilai melalui validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Hasil validasi menunjukkan adanya peningkatan persentase setelah media direvisi berdasarkan saran para validator. Hasil validasi keseluruhan media komik disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil Validasi Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Dimensi Berkebhinekaan Global dan Gotong Royong

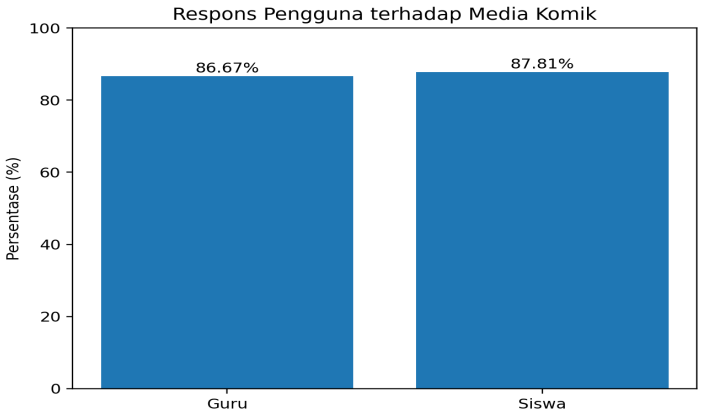
Validasi ahli materi pada tahap pertama memperoleh rata-rata sebesar 91,20% dengan kategori sangat layak. Meskipun telah berada dalam kategori sangat layak, validator memberikan beberapa saran perbaikan, terutama terkait penambahan capaian pembelajaran, kelengkapan materi, identitas penulis, dan komponen pendukung lainnya. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua meningkat menjadi 96,30% dengan kategori sangat layak. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan kelengkapan dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Pada aspek bahasa, validasi pertama memperoleh rata-rata 79,17% dengan kategori layak. Validator memberikan masukan terutama pada penggunaan ejaan, struktur kalimat, dan penggunaan kata baku. Setelah perbaikan dilakukan, persentase validasi meningkat menjadi 90,00% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa pada komik semakin komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Aspek kebahasaan menjadi penting karena komik menggunakan dialog sebagai salah satu sarana utama dalam menyampaikan materi dan pesan karakter kepada pembaca.

Validasi ahli desain pada tahap pertama memperoleh rata-rata 81,88% dengan kategori sangat layak. Validator memberikan saran untuk meninjau kembali komponen desain dan melakukan modifikasi agar tampilan media lebih sesuai dengan karakteristik komik pembelajaran. Setelah revisi, hasil validasi meningkat menjadi 89,38% dan tetap berada pada kategori sangat layak. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa proses revisi telah meningkatkan kualitas visual, keterpaduan unsur desain, serta keterbacaan media. Dengan demikian, hasil dari ketiga kelompok validator menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, bahasa, dan desain.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Selain hasil validasi ahli, penerimaan media oleh pengguna juga menjadi bagian penting dalam menilai produk yang dikembangkan. Hasil respons guru dan siswa terhadap media komik disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Respons Guru dan Siswa terhadap Media Komik

Respons guru memperoleh rata-rata sebesar 86,67%, sedangkan respons siswa mencapai 87,81%. Kedua persentase tersebut berada dalam kategori sangat baik. Penilaian positif guru menunjukkan bahwa media dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mudah digunakan, menarik, dan membantu menyampaikan materi Indonesiaku Kaya Budaya. Guru juga memberikan penilaian positif terhadap pengintegrasian nilai berkebhinekaan global dan gotong royong dalam alur cerita.

Respons siswa yang mencapai 87,81% menunjukkan bahwa komik dapat diterima dengan sangat baik oleh peserta didik. Siswa menilai tampilan komik menarik, bahasa mudah dipahami, dan cerita membantu mereka memahami materi. Hasil tersebut sejalan dengan temuan pada tahap analisis kebutuhan, ketika siswa menyatakan lebih menyukai pembelajaran menggunakan gambar dan cerita. Dengan demikian, pemilihan format komik terbukti sesuai dengan preferensi siswa terhadap media visual dan naratif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Rehardini (2025) yang menunjukkan bahwa media komik layak digunakan sebagai bahan ajar karena menarik minat siswa, mudah dipahami, praktis digunakan oleh guru, dan sesuai dengan capaian pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar. Respons positif guru dan siswa juga menunjukkan bahwa komik memiliki kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Rustina et al. (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan literasi siswa sehingga dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Penggunaan komik juga memberikan keuntungan karena informasi disampaikan melalui perpaduan teks dan gambar. Nurhakim et al. (2024) menjelaskan bahwa komik yang digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar memiliki peran positif dalam membantu siswa memahami konsep karena visual dapat mendukung penjelasan teks. Meskipun penelitian tersebut membahas pembelajaran IPA, karakteristik komik sebagai media visual-naratif juga relevan dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya, karena materi keragaman budaya membutuhkan contoh konkret dan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa proses pengembangan melalui tahap analisis, desain, dan pengembangan mampu menghasilkan media komik yang sangat layak dan memperoleh respons sangat baik dari guru maupun siswa. Tahap analisis memastikan bahwa produk dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata pengguna dan tuntutan kurikulum. Tahap desain mengintegrasikan materi, alur cerita, visual, serta nilai berkebhinekaan global dan gotong royong secara kontekstual. Sementara itu, tahap pengembangan melalui validasi, revisi, dan penilaian pengguna memastikan kualitas produk dari aspek materi, bahasa, desain, dan penerimaan pengguna.

Media komik yang dihasilkan dengan demikian tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi Indonesiaku Kaya Budaya, tetapi juga berpotensi menjadi media penguatan karakter melalui representasi perilaku menghargai keberagaman dan bekerja sama dalam kehidupan sehari-hari. Namun, karena penelitian ini dibatasi sampai tahap development, hasil penelitian baru menunjukkan tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media. Efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar maupun perubahan karakter siswa masih memerlukan pengujian lebih lanjut melalui tahap implementasi dan evaluasi pada penelitian berikutnya.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

KESIMPULAN

Pengembangan media komik berbasis Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebhinekaan global dan gotong royong pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* dilakukan melalui tiga tahap, yaitu analisis, desain, dan pengembangan. Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan guru dan siswa, kondisi lingkungan belajar, serta kurikulum. Tahap desain meliputi penyusunan naskah, pembuatan *storyboard*, dan pewarnaan, sedangkan tahap pengembangan dilakukan melalui validasi ahli serta pengumpulan respons guru dan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli materi meningkat dari 91,20% menjadi 96,30%, validasi ahli bahasa meningkat dari 79,17% menjadi 90,00%, dan validasi ahli desain meningkat dari 81,88% menjadi 89,38% setelah dilakukan revisi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbaikan berdasarkan masukan validator mampu meningkatkan kualitas media dari aspek materi, bahasa, dan desain. Selain itu, respons guru memperoleh rata-rata 86,67% dan respons siswa sebesar 87,81%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dinilai layak dan diterima dengan baik sebagai media pendukung pembelajaran materi *Indonesiaku Kaya Budaya* sekaligus sebagai sarana penguatan nilai berkebhinekaan global dan gotong royong. Media komik ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan kontekstual serta dipadukan dengan kegiatan diskusi, tanya jawab, dan proyek kelompok. Siswa diharapkan dapat menggunakan media secara aktif untuk memperkuat pemahaman terhadap keberagaman budaya sekaligus membiasakan sikap menghargai perbedaan dan bekerja sama. Sekolah juga diharapkan mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan melanjutkan pengembangan hingga tahap implementasi dan evaluasi untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar serta perkembangan karakter siswa dalam cakupan yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Kelayakan media pembelajaran monopoli pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus, 6*(1), 81–87.

Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan implikasinya terhadap karakter siswa di sekolah. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam, 5*(2). doi:10.51476/dirasah.v5i2.402

Mawardi. (2019). Rambu-rambu penyusunan skala sikap model Likert untuk mengukur sikap siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9*(3), 292–304. doi:10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304

Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains, 3*(1), 114–130.

Ngazizah, N., & Laititia, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan komik berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*(4), 1258–1263. doi:10.31004/jpdk.v4i4.5446

Nurhakim, S. S., Latip, A., & Purnamasari, S. (2024). Peran media pembelajaran komik edukasi dalam pembelajaran IPA: *A narrative literature review*. *Jurnal Pendidikan MIPA, 14*(2), 417–429. doi:10.37630/jpm.v14i2.1551

Nurfadhillah, S., Rosnaningsih, A., & Kelas 4D PGSD UMT. (2021). *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–187.

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8*(1), 48–56. doi:10.29303/jipp.v8i1.1090

Pribadi, B. A. (2019). *Media dan teknologi dalam pembelajaran* (Edisi kedua). Prenadamedia Group.

Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan tes hasil belajar matematika materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan untuk siswa kelas V. *Jurnal Penelitian, 20*(2), 151–157.

Rehandini, Y. R., Wakhyudin, H., & Listyarini, I. (2025). Pengembangan media gambar komik cerita rakyat "Baru Klinthing" dalam menanamkan literasi budaya siswa kelas I SDN Klepu 01 Kabupaten Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 360–372.

Setiono, P., & Rami, I. (2017). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2*(2), 219–236. doi:10.22437/gentala.v2i2.6808

Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis evaluasi pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Sistem Informasi (JASISFO), 2*(1), 114–126.

e-ISSN: 3025 – 4574
p-ISSN: 3025 – 2679

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi kedua). Alfabeta.