Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan
Volume 11, Nomor 4, November 2026
ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (*Online*): 2620-8326

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisangarung terhadap Pemahaman Nilai Gotong Royong Siswa Kelas IV SDN 1 Kadugede

Rio Adistian* & Asep Usamah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45511, Indonesia
*Corresponding Author: rioadstn7@gmail.com

Article History
Received : September 10th, 2026
Revised : October 27th, 2026
Accepted : November 15th, 2026

Abstract: Penelitian ini bertujuan mengembangkan Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong kelas IV SDN 1 Kadugede, mengetahui tingkat kelayakan media, serta mengetahui efektivitasnya terhadap pemahaman nilai gotong royong siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek implementasi berjumlah 35 peserta didik kelas IV SDN 1 Kadugede. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan peserta didik, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data meliputi persentase kelayakan dan respons, uji normalitas Shapiro–Wilk, Paired Sample t-Test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat layak dan tidak terdapat revisi dari validator ahli media. Validasi ahli materi memperoleh persentase 91,67% dengan kategori sangat layak. Respons guru memperoleh 88,33% dan respons peserta didik 87,79%, keduanya termasuk kategori sangat baik. Hasil uji normalitas menunjukkan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan signifikansi masing-masing 0,508 dan 0,602. Uji Paired Sample t-Test memperoleh Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sedangkan N-Gain sebesar 0,4024 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung dinyatakan layak, mendapat respons positif, dan efektif meningkatkan pemahaman nilai gotong royong siswa kelas IV.

Keywords: Digital Comic, Local Story, Gotong Royong, Pendidikan Pancasila, Learning Media.

PENDAHULUAN

Nilai-nilai karakter bangsa Indonesia semakin mendapat sorotan di tengah globalisasi yang ditandai perubahan zaman, perkembangan teknologi informasi, dan kuatnya pengaruh budaya asing. Kondisi tersebut turut memengaruhi tatanan nilai sosial masyarakat, termasuk semangat gotong royong yang selama ini menjadi ciri khas dan perekat kehidupan masyarakat Indonesia. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam menanamkan nilai luhur, termasuk gotong royong, kepada peserta didik sejak sekolah dasar. Gotong royong tidak hanya bermakna bekerja bersama, tetapi juga mencakup sikap saling membantu, peduli, bertanggung jawab, menjaga kebersamaan, dan berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama. Penguatan nilai tersebut perlu dilakukan melalui pembelajaran yang mengaitkan nilai Pancasila dengan budaya dan pengalaman sosial peserta didik (Kharisma & Talan, 2023; Gumelar et al., 2023).

Tantangan tersebut semakin nyata pada era disrupsi digital karena proses pembelajaran dituntut mampu mengintegrasikan nilai-nilai luhur bangsa dengan cara yang relevan bagi peserta didik. Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dapat menghadapi kendala berupa penggunaan metode ceramah, penjelasan di papan tulis, dan bahan ajar yang kurang interaktif. Perkembangan digitalisasi pendidikan menunjukkan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Maharani & Meynawati, 2023; Mulyani & Haliza, 2021). Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa kurang fokus, pasif, dan kesulitan menghubungkan konsep yang abstrak dengan pengalaman konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghubungkan materi gotong royong dengan

pengalaman nyata siswa secara menarik, kontekstual, dan menyenangkan.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 1 Kadugede pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, khususnya materi gotong royong. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan menulis di papan tulis, sedangkan pemanfaatan media berbasis teknologi belum optimal. Media yang sesekali digunakan masih terbatas pada gambar cetak atau alat peraga sederhana yang dinilai kurang menarik dan cepat menimbulkan kejenuhan. Materi gotong royong masih banyak disampaikan melalui buku teks dan penjelasan guru tanpa dukungan media digital yang dapat membantu siswa melihat contoh, proses, dan manfaat gotong royong secara lebih jelas. Kondisi tersebut berdampak pada keterlibatan siswa; beberapa siswa tampak kurang fokus, mengobrol, bermain dengan teman sebangku, atau tidak antusias mengikuti pelajaran. Kondisi ini memperkuat kebutuhan terhadap media digital yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran sekolah dasar, sebagaimana pentingnya pemanfaatan media digital untuk mendukung proses belajar mengajar (Anam et al., 2021; Firmandani, 2020).

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, khususnya komik digital. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi melalui berbagai bentuk visual dan digital sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan mendukung pencapaian tujuan belajar (Daryanto, 2010; Farida, 2019). Komik digital memiliki keunggulan karena menggabungkan visual dan narasi sehingga konsep dapat disederhanakan melalui tokoh, peristiwa, dan alur cerita yang konkret. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa serta mendukung pemahaman terhadap materi (Nafala, 2022). Dengan demikian, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat menjadi media yang menyenangkan untuk membantu siswa memahami dan merefleksikan nilai gotong royong.

Penggunaan komik digital akan semakin bermakna apabila dipadukan dengan cerita lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Cerita dan budaya lokal dapat menjadi konteks pembelajaran yang membantu siswa mengenal lingkungan sosial budayanya sekaligus menanamkan nilai karakter. Penelitian tentang media KOPITAN, komik digital budaya lokal, E-Comic berbasis proyek, dan pengembangan komik berbasis budaya menunjukkan bahwa komik digital dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran karakter, nilai Pancasila, dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual (Al-Hidayah & Paksi, 2023; Annisa, 2025; Maharani & Lestari, 2023; Nurlina & Maharani, 2024). Pendekatan tersebut membuka peluang untuk mengintegrasikan nilai gotong royong secara lebih sistematis ke dalam alur cerita sehingga siswa tidak hanya mengetahui definisinya, tetapi juga memahami bentuk kerja sama, kepedulian, tanggung jawab, pembagian tugas, dan manfaatnya melalui situasi yang konkret.

Berdasarkan kebutuhan dan peluang tersebut, penelitian ini mengembangkan Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung yang mengangkat kisah "Membendung Sungai Cisanggarung" sebagai konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong kelas IV SDN 1 Kadugede. Media dirancang untuk memadukan cerita, ilustrasi, dialog, pertanyaan reflektif, dan aktivitas pembelajaran agar siswa dapat mengenali penerapan gotong royong dalam kehidupan nyata. Pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa konteks lokal dapat digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Aisyatul Masruro, 2025; Devi, 2023; Dewi, 2023). Media ini juga didukung oleh pemanfaatan teknologi pembelajaran dan bentuk komik digital yang telah berkembang dalam pembelajaran sekolah dasar (Effendi & Wahidy, 2019; Aulika et al., 2023; Dewi & Sujana, 2022). Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian cerita lokal Cisanggarung dengan materi nilai gotong royong dalam Pendidikan Pancasila serta pengembangan media komik digital interaktif yang diuji kelayakan dan efektivitasnya pada siswa kelas IV. Atas dasar tersebut, penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung Terhadap Pemahaman Nilai Gotong Royong Siswa Kelas IV SDN 1 Kadugede".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model

ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk. Penyusunan produk juga mempertimbangkan karakteristik pengembangan media komik digital dan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi sebagaimana terlihat dalam berbagai penelitian pengembangan media komik digital di sekolah dasar (Aisyatul Masruro, 2025; Aulika et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kadugede, Kecamatan Kadugede, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Subjek implementasi berjumlah 35 peserta didik kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara pada tahap analisis, validasi ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan, angket respons guru dan peserta didik pada tahap implementasi, serta tes pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan pemahaman nilai gotong royong. Penggunaan validasi dan respons pengguna merupakan bagian penting dalam pengujian media pembelajaran digital agar produk yang dikembangkan dapat dinilai dari aspek kelayakan dan penggunaannya dalam pembelajaran (Dewi & Sujana, 2022; Aulika et al., 2023).

Tahap Analysis dilakukan melalui analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi. Hasil analisis menjadi dasar pengembangan media yang kontekstual dengan lingkungan siswa. Tahap Design meliputi penyusunan materi, alur cerita, karakter, ilustrasi, rancangan halaman komik, instrumen penelitian, dan perangkat pembelajaran. Tahap Development dilakukan dengan membuat produk dan melakukan validasi. Tahap Implementation dilakukan dengan menggunakan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Tahap Evaluation dilakukan melalui evaluasi formatif pada setiap tahap dan evaluasi sumatif terhadap hasil implementasi. Rangkaian tersebut disusun dengan memperhatikan prinsip pengembangan media berbasis teknologi dan komik yang dapat digunakan secara menarik serta sesuai kebutuhan peserta didik (Farida, 2019; Firmandani, 2020).

Instrumen kelayakan menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi. Data validasi dan respons dianalisis dengan persentase, yaitu P = (f/N) × 100%, dengan f sebagai skor yang diperoleh dan N sebagai skor maksimal. Persentase 81–100% dikategorikan sangat layak, 61–80% layak, 41–60% cukup layak, 21–40% kurang layak, dan 0–20% tidak layak. Efektivitas dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk, Paired Sample t-Test, dan N-Gain. N-Gain digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman setelah penggunaan media. Pengujian kelayakan dan efektivitas tersebut diperlukan untuk memastikan media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran (Daryanto, 2010; Anam et al., 2021).

Prosedur Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung berhasil dikembangkan melalui lima tahapan ADDIE. Produk akhir memuat cerita lokal "Membendung Sungai Cisanggarung" dengan tokoh Dani, Rina, Andi, Pak Kuwu, dan Pak Ujang. Cerita mengangkat situasi datangnya musim kemarau dan keputusan warga untuk bergotong royong membendung sungai. Penyajian tersebut menghubungkan materi gotong royong dengan pengalaman sosial dan lingkungan yang lebih dekat dengan peserta didik. Pemanfaatan cerita lokal dalam media pembelajaran sejalan dengan pengembangan komik berbasis kearifan lokal yang menempatkan lingkungan dan budaya peserta didik sebagai konteks pembelajaran (Devi, 2023; Nurlina & Maharani, 2024)

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis ditemukan kebutuhan terhadap media yang lebih konkret, menarik, dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik telah mengenal kegiatan gotong royong dari pengalaman sehari-hari, tetapi pemahaman mereka terhadap makna, nilai, dan manfaat gotong royong masih perlu diperkuat. Hasil tersebut menjadi dasar pemilihan komik digital berbasis cerita lokal sebagai media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian pengembangan komik digital pada pembelajaran sekolah dasar yang menunjukkan pentingnya media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan (Dewi, 2023; Dewi & Sujana, 2022).

b. Design (Perancangan)

Tahap perancangan meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, materi gotong royong, alur

cerita Cisanggarung, karakter tokoh, dialog, ilustrasi, tampilan halaman, serta rancangan LKPD dan instrumen penelitian. Komik dirancang dengan bahasa sederhana, gambar komunikatif, dan urutan cerita yang memungkinkan nilai gotong royong terlihat melalui tindakan tokoh.

c. Develpoment (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan diwujudkan menjadi produk komik digital. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen skala penilaian. Masukan validator digunakan untuk memastikan kesesuaian tampilan, bahasa, isi, nilai karakter, dan kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.

d. Implementation (Implementasi)

Produk yang telah dinyatakan layak diterapkan pada siswa kelas IV SDN 1 Kadugede. Sebelum pembelajaran menggunakan media, siswa mengerjakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya siswa membaca dan mengikuti alur komik, berdiskusi, mengerjakan aktivitas pembelajaran, dan setelah pembelajaran selesai mengerjakan post-test serta angket respons.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan produk berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian. Evaluasi mencakup analisis kelayakan media, respons guru dan peserta didik, hasil pre-test dan post-test, uji normalitas, Paired Sample t-Test, serta N-Gain.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua teknik sebagai berikut:

a. Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media dihitung menggunakan persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan. Produk dinyatakan sangat layak apabila persentase berada pada rentang 81%–100%.

b. Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media dianalisis melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, Paired Sample t-Test, dan N-Gain. Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media, sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab 3 “Kerja Sama di Lingkunganku” Topik B “Gotong Royong” pada siswa kelas IV SDN 1 Kadugede. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian disajikan berdasarkan proses pengembangan produk, kelayakan media dan materi, respons pengguna, serta perubahan pemahaman peserta didik.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Kadugede, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih membutuhkan variasi media yang lebih konkret dan menarik, sementara pemanfaatan media digital belum optimal. Pada materi gotong royong, peserta didik tidak cukup hanya memperoleh penjelasan tentang pengertian dan manfaat gotong royong, tetapi juga perlu melihat contoh kerja sama, saling membantu, kepedulian, dan tanggung jawab dalam situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Hasil analisis tersebut menjadi dasar pemilihan komik digital berbasis cerita lokal Cisanggarung. Media dipilih karena mampu memadukan cerita, gambar, dialog, dan peristiwa yang menggambarkan penerapan gotong royong. Penggunaan konteks lokal juga memungkinkan materi Pendidikan Pancasila dikaitkan dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik sehingga konsep yang dipelajari lebih kontekstual (Kharisma & Talan, 2023; Devi, 2023).

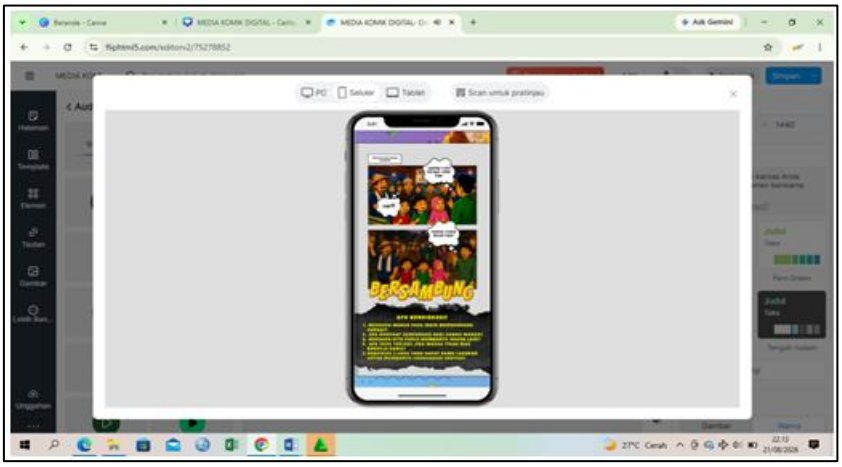
2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun isi komik berdasarkan materi gotong royong. Alur cerita dirancang secara bertahap, mulai dari pengenalan tokoh dan latar, munculnya permasalahan, proses penyelesaian secara bersama-sama, sampai diperoleh penyelesaian. Nilai gotong royong dimasukkan melalui tindakan tokoh sehingga peserta didik dapat melihat contoh perilaku kerja sama secara langsung dalam cerita.

Tokoh yang digunakan dalam komik adalah Dani, Rina, Andi, Pak Kuwu, dan Pak Ujang. Latar cerita disesuaikan dengan lingkungan masyarakat sekitar Cisanggarung. Naskah dan dialog menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Rancangan tersebut menggabungkan unsur visual dan naratif yang menjadi kekuatan komik sebagai media pembelajaran (Daryanto, 2010; Nafala, 2022).

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung. Produk disusun dengan komponen cover, isi cerita, ilustrasi, dialog, materi pendukung, aktivitas, dan evaluasi. Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi digunakan untuk memastikan kesesuaian produk sebelum diimplementasikan.



Gambar 1. Tampilan Cover Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung



Gambar 2. Contoh Tampilan Isi Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung

Gambar 1 dan Gambar 2 memperlihatkan bentuk produk yang dikembangkan, yaitu media yang menyajikan cerita lokal melalui perpaduan ilustrasi, teks, dialog, dan alur cerita. Penyajian tersebut dimaksudkan agar materi gotong royong tidak hanya diterima sebagai penjelasan verbal, tetapi dapat diamati melalui tindakan tokoh dan rangkaian peristiwa. Karakteristik tersebut sejalan dengan penelitian tentang komik digital yang menunjukkan bahwa perpaduan visual dan narasi dapat membantu membuat penyajian materi lebih menarik dan konkret (Dewi & Sujana, 2022; Aulika et al., 2023).

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan dan aspek media. Validator ahli media adalah Bapak Yoyo Zakaria, S. Pd., M. Kom. Hasil penilaian memperoleh skor 70 dari skor maksimum 75 atau sebesar 93,33% dengan kategori “Sangat Layak”. Validator ahli media tidak memberikan saran maupun masukan yang perlu direvisi, sehingga produk dapat dilanjutkan ke tahap validasi ahli materi.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Persentase(%)	Kategori
Desain Visual dan Tata Letak	95,00%	Sangat Layak
Keterpaduan Teks dan Ilustrasi	86,67%	Sangat Layak
Navigasi dan Akses Digital	100%	Sangat Layak
Sturuktur dan Keterbacaan Bahasa	93,33%	Sangat Layak
Kejelasan dan Kesantunan Bahasa	90,00%	Sangat Layak
Jumlah	93,33%	**Sangat Layak**

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Atang Sutisna, M. Pd. untuk menilai kelayakan materi yang terdapat dalam media. Hasil penilaian memperoleh skor 55 dari skor maksimum 60 atau sebesar 91,67% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konten nilai gotong royong, keterkaitan cerita dengan kehidupan sosial dan budaya, kejelasan pesan moral, serta kesesuaian dengan tahapan perkembangan peserta didik.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Materi

Indikator	Persentase(%)	Kategori
Kesesuaian Materi dengan Capain Pembelajaran	100,00%	Sangat Layak
Ketepatan dan Kelayakan Konten Nilai Gotong Royong	93,33%	Sangat Layak
Keterkaitan Cerita dengan Kehidupan Sosial dan Budaya	80,00%	Layak
Kejelasan Pesan Moral dan Nilai Karakter	90,00%	Sangat Layak
Kesesuain Isi Materi dengan Tahapan Perkembangan Peserta Didik	100,00%	Sangat Layak
Jumlah	91,67%	**Sangat Layak**

Validator ahli materi memberikan masukan agar ditambahkan tiga prinsip pembelajaran mendalam pada unsur materi. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk. Hasil validasi yang tinggi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi Pendidikan Pancasila Bab 3 Topik B "Gotong Royong", serta karakteristik peserta didik kelas IV. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki kelayakan yang sangat baik dari sisi media maupun materi. Temuan ini mendukung hasil penelitian Dewi dan Sujana (2022) mengenai e-comic serta Devi (2023) mengenai komik digital berbasis kearifan lokal yang menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sekolah dasar. Penggunaan konteks lokal juga memperkuat kebermaknaan pembelajaran karena nilai gotong royong ditempatkan dalam lingkungan sosial dan budaya yang dekat dengan peserta didik.

4. Tahap Implementation (Pengembangan)

Tahap implementasi dilakukan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 3 "Kerja Sama di Lingkunganku" Topik B "Gotong Royong" kepada 35 siswa kelas IV SDN 1 Kadugede. Sebelum pembelajaran menggunakan media dimulai, peserta didik diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya guru memberikan arahan penggunaan komik digital, peserta didik membaca alur cerita, mengenali tokoh dan latar, serta mengidentifikasi perilaku gotong royong yang terdapat dalam cerita. Peserta didik juga diberikan kesempatan menyampaikan pendapat dan menghubungkan peristiwa dalam cerita dengan pengalaman mereka sehari-hari.



Gambar 3. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Komik Digital

Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diberikan post-test dan angket respons. Dokumentasi pada Gambar 3 menunjukkan pelaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran. Aktivitas membaca dan memahami cerita memberi kesempatan kepada peserta didik

untuk mengamati contoh kerja sama, saling membantu, kepedulian, dan kebersamaan melalui tindakan para tokoh.

a. Respon Guru

Respons guru diperoleh setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Angket guru terdiri atas tiga indikator, yaitu kesesuaian isi komik dengan nilai pembelajaran, keterpaduan media dengan kegiatan pembelajaran, serta kemudahan penggunaan dan potensi implementasi. Hasilnya memperoleh skor 53 dari maksimum 60 atau 88,33% dengan kategori "Sangat Baik".

b. Respon Peserta Didik

Respons peserta didik diperoleh dari 35 siswa dengan sepuluh pernyataan yang mencakup ketertarikan terhadap media serta pemahaman nilai gotong royong melalui cerita. Jumlah skor yang diperoleh adalah 1.229 dari skor maksimum 1.400 atau 87,79%, sehingga termasuk kategori "Sangat Baik". Skor tertinggi terdapat pada pernyataan bahwa tulisan dalam komik jelas dan mudah dibaca (135/140), sedangkan pernyataan mengenai keinginan menggunakan komik kembali memperoleh 118/140.

Tabel 3. Rekap Respons Guru dan Peserta Didik

Responden	Skor	Maks.	Persentase	Kategori
Guru	53	60	88,33%	Sangat Baik
Peserta Didik	1.229	1.400	87,79%	Sangat Baik

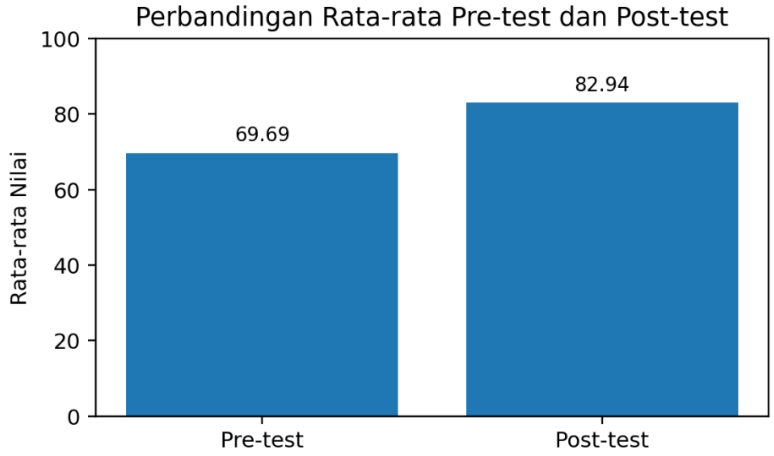
Hasil respons menunjukkan bahwa media dapat diterima oleh pengguna. Guru menilai media menarik, mudah digunakan, sesuai dengan materi pembelajaran, dan mampu membantu pemahaman nilai gotong royong. Sementara itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap gambar, warna, keterbacaan tulisan, kemudahan penggunaan, alur cerita, dan keterkaitan cerita lokal dengan budaya daerah.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan pemahaman nilai gotong royong setelah penggunaan media. Dari 35 peserta didik, jumlah skor pre-test adalah 2.439 dari skor maksimum 3.500 atau rata-rata 69,69. Setelah penggunaan media, jumlah skor post-test meningkat menjadi 2.903 dari skor maksimum 3.500 atau rata-rata 82,94.

Tabel 4. Hasil *Pretest*, *Posttest*, dan N-Gain

Data	**Jumlah Skor**	**Skor Maks.**	**Rata-rata**
Pre-test	2.439	3.500	69,69
Post-test	2.903	3.500	82,94
N-Gain	-	-	0,4024 (Sedang)



Gambar 4. Perbandingan rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,508 pada pre-test dan 0,602 pada post-test. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pre-

test dan post-test berdistribusi normal. Selanjutnya, Paired Sample t-Test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung. Rata-rata selisih antara *pretest* dan *posttest* adalah 13,257.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas, Uji Hipotesis, dan N-Gain

Uji	Hasil	Keputusan/Keterangan
Shapiro-Wilk *Pretest*	0,508	Normal (> 0,05)
Shapiro-Wilk *Posttest*	0,602	Normal (> 0,05)
Paired Sample t-Test	0,000	Signifikan (< 0,05)
Mean Difference	13,257	Terjadi peningkatan
N-Gain	0,4024	Kategori Sedang

Hasil N-Gain memperoleh nilai minimum -0,24, maksimum 0,76, dan rata-rata 0,4024. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain yang digunakan dalam penelitian, nilai 0,4024 termasuk kategori sedang. Artinya, media memberikan peningkatan pemahaman yang cukup baik, tetapi tingkat peningkatannya belum masuk kategori tinggi. Temuan ini penting karena menunjukkan efektivitas media secara lebih proporsional: terdapat peningkatan yang signifikan secara statistik, dengan tingkat peningkatan berada pada kategori sedang.

Pembahasan

Peningkatan pemahaman peserta didik dapat dikaitkan dengan karakteristik media yang menyajikan nilai gotong royong melalui tokoh, gambar, dialog, dan peristiwa. Nilai seperti bekerja sama, saling membantu, peduli terhadap lingkungan, berbagi peran, dan menyelesaikan masalah bersama tidak hanya dijelaskan secara konseptual, tetapi diperlihatkan melalui alur cerita. Dengan demikian, peserta didik memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai penerapan gotong royong dalam kehidupan.

Penggunaan cerita lokal Cisanggarung juga menjadi unsur pembeda media. Cerita lokal memberikan konteks yang dekat dengan lingkungan sosial peserta didik sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dihubungkan dengan pengalaman dan budaya sekitar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian tentang pembelajaran berbasis kearifan lokal yang menekankan pentingnya konteks budaya dalam membuat pembelajaran lebih relevan (Kharisma & Talan, 2023).

Hasil penelitian juga memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai komik digital sebagai media pembelajaran. Dewi dan Sujana (2022) menunjukkan bahwa e-comic dapat menjadi alternatif media yang menarik dan membantu penyajian materi secara lebih konkret. Nafala (2022) juga menunjukkan manfaat media komik dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Sementara itu, Devi (2023) menunjukkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal dapat menghubungkan materi dengan lingkungan peserta didik. Dalam penelitian ini, ketiga unsur tersebut dipadukan melalui media digital yang mengangkat cerita lokal Cisanggarung dengan fokus pada pemahaman nilai gotong royong.

Meskipun demikian, nilai N-Gain sebesar 0,4024 yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa media bukan satu-satunya faktor yang menentukan peningkatan pemahaman. Proses pembelajaran, kemampuan awal peserta didik, interaksi guru, serta keterlibatan peserta didik selama membaca dan berdiskusi juga dapat memengaruhi hasil. Selain itu, penelitian dilaksanakan pada satu kelas dengan 35 peserta didik, sehingga hasilnya perlu dipahami dalam konteks penelitian ini dan belum dapat digeneralisasikan secara luas.

KESIMPULAN

Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk memadukan cerita lokal, ilustrasi, dialog, materi, aktivitas, dan evaluasi untuk membantu siswa kelas IV memahami nilai gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 70 dari 75 atau 93,33% dengan kategori sangat layak dan tidak terdapat saran revisi dari validator ahli media. Validasi ahli materi memperoleh skor 55 dari 60 atau 91,67% dengan kategori sangat layak. Respons guru memperoleh 53 dari 60 atau 88,33%, sedangkan respons peserta didik memperoleh 1.229 dari 1.400 atau

87,79%; keduanya termasuk kategori sangat baik. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 69,69 pada pre-test menjadi 82,94 pada post-test. Data berdistribusi normal berdasarkan Shapiro-Wilk (0,508 dan 0,602), sedangkan Paired Sample t-Test menghasilkan Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 dengan mean difference 13,257. Nilai N-Gain sebesar 0,4024 termasuk kategori sedang. Dengan demikian, Media Komik Digital Berbasis Cerita Lokal Cisanggarung layak digunakan dan memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman nilai gotong royong siswa kelas IV SDN 1 Kadugede.

REFERENSI

Aisyatul Masruro. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kodibook (Komik Digital Flipbook) Berbasis Kearifan Lokal Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Sekitar. Universitas Islam Raden Rahmat Malang. http://repository.uniramalang.ac.id/id/eprint/762

Akçay, A., & Yilmaz, M. (2021). Digital Comics in Social Science Education. Springer.

Al-Hidayah, I., & Paksi, H. P. (2023). Pengembangan Media "KOPITAN". Jurnal Penelitian PGSD. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65116

Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar. Genderang Asa: Journal of Primary Education, 2(2), 76–87. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823

Annisa, A. A. (2025). Komik Digital Budaya Lampung. Universitas Raden Intan. https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/38288

Aulika, R., Gandamana, A., & Gultom, I. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Aplikasi Canva pada Kelas III di Sekolah Dasar Negeri 064017 Medan Kecamatan Perjuangan. Indo-MathEdu: Jurnal Pendidikan Matematika, 3(2). https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/266

Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Devi, N. M. S. N. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Pelestarian Lingkungan untuk Siswa Kelas IV SD. Universitas Pendidikan Ganesha. https://repo.undiksha.ac.id/13839/

Dewi, P. A. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Materi Nilai-Nilai Pancasila di kelas V SD Negeri Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Universitas Negeri Makassar. https://eprints.unm.ac.id/33656/1/ARTIKEL_PUTRI%20ANDANG%20DEWII.pdf

Dewi, U. N. P., & Sujana, I. W. (2022). E-Comic berbasis Problem Based Learning Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha, 10(3). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/47044

Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 125–129.

Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Abad-21. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 3(2), 457–476.

Firmandani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Gumelar, A., Maftuh, B., & Hakam, K. A. (2023). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Project Citizen untuk Penguatan Karakter Gotong Royong. Jurnal Moral. https://www.academia.edu/download/118841348/3847.pdf

Kharisma, G. I., & Talan, M. R. (2023). Menumbuhkan nilai-nilai budaya melalui model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 61–66. https://doi.org/10.32938/jbi.v8i1.4305

Maharani, D., & Meynawati, L. (2023). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. Digitalisasi Pendidikan, 3(1).

Maharani, N., & Lestari, S. (2023). E-Comic Berbasis Proyek. https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4363

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 3(1), 101–109. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains, 3(1), 114–129. https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/alfikru/article/view/571

Nurlina, N., & Maharani, S. D. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia. https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/download/761/457