

Pengembangan Media Komik Sila Squad Adventures pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Rahma Nurul Hidayah Babuta ^{1*}, Candra Cuga ², Reska Putri Ismail ³,
Ade Mahniar ⁴, Nurainun ⁵

Correspondensi Author

*Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas
Negeri Gorontalo, Indonesia*

Email:

amamabbta@gmail.com
candracuga@ung.ac.id
reskaputriismail@ung.ac.id
ademahniar@ung.ac.id
nurainun@ung.ac.id

Keywords :

*Pengembangan Media;
Komik Sila Squad
Adventures;
Pendidikan
Kewarganegaraan;
ADDIE.*

Abstrak. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas sehingga murid mengalami kesulitan memahami makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual untuk membantu murid memahami materi secara lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan awal media pembelajaran murid kelas IV sekolah dasar, merancang dan mengembangkan media Komik Sila Squad Adventures, serta mengimplementasikan dan mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pengguna, dan murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Kabila. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran murid sekolah dasar. Hasil validasi oleh para ahli memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,4 persen dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 100 persen dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar murid yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata sebelum pembelajaran dari 45 menjadi 86,5 setelah pembelajaran, serta memperoleh nilai peningkatan hasil belajar sebesar 0,75 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Abstract. Civic Education learning on the topic of the Symbols and Values of the Pancasila Principles in fourth-grade elementary school

is still dominated by lecture-based instruction and limited use of learning media, making it difficult for students to understand and apply Pancasila values in their daily lives. This condition highlights the need to develop more engaging, interactive, and contextual learning media to facilitate meaningful learning experiences. This study aimed to identify the initial learning media requirements for fourth-grade elementary school students, design and develop the Sila Squad Adventures Comic media, and implement and evaluate its effectiveness in Civic Education learning on the topic of the Symbols and Values of the Pancasila Principles. This research employed a Research and Development method using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation model. The research participants consisted of material experts, media experts, language experts, teacher practitioners, and fourth-grade students of SDN 1 Kabila. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis to assess the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. The results showed that the Sila Squad Adventures Comic media was successfully developed in accordance with the learning requirements of elementary school students. Expert validation yielded an average score of 93.4%, indicating that the media was highly feasible, while the practicality test reached 100%, indicating that the media was highly practical. The effectiveness test showed an improvement in students' learning outcomes, with the average score increasing from 45 in the pre-test to 86.5 in the post-test and an N-Gain score of 0.75, which was categorized as high. Based on these findings, it can be concluded that the Sila Squad Adventures Comic media is highly feasible, highly practical, and effective for use in Civic Education learning on the topic of the Symbols and Values of the Pancasila Principles for fourth-grade elementary school students.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sejak usia dini. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai yang menjadi dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diharapkan mampu memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Winataputra, 2014).

Materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. Materi ini tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengenal lambang setiap sila, tetapi juga memahami makna serta penerapan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah

dasar, materi tersebut sering kali disampaikan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga pembelajaran cenderung bersifat hafalan dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Akibatnya, peserta didik mampu menghafal lambang sila-sila Pancasila, tetapi belum sepenuhnya memahami penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Kabila menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKn masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian murid kurang aktif dalam pembelajaran, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Padahal, karakteristik murid sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan konsep secara visual, menarik, dan kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu murid memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan menyenangkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian peserta didik, serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Arsyad, 2019). Dalam konteks pembelajaran PKn, penggunaan media yang menarik sangat diperlukan agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami nilai-nilai sosial dan kebangsaan secara lebih baik (Cuga, 2023).

Salah satu media yang dinilai sesuai untuk pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah media komik. Komik merupakan media visual naratif yang menggabungkan gambar dan teks dalam suatu alur cerita yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi atau cerita kepada pembaca (McCloud, 1993). Penggunaan komik dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik memahami konsep melalui pengalaman tokoh dan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Menunjukkan bahwa komik edukatif efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep sosial dan nilai moral melalui cerita yang kontekstual (Matuk et al., 2019). Penggunaan komik dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran (Fitriyanti et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Abdullah et al., 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Selain meningkatkan hasil belajar, media pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok juga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan

sosial mencakup kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara positif dengan orang lain (Nurainun & Marshanawiah, 2023). Dalam pembelajaran PKn, keterampilan sosial menjadi aspek penting karena berkaitan erat dengan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi dan kerja sama antarmurid sangat diperlukan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKn secara optimal.

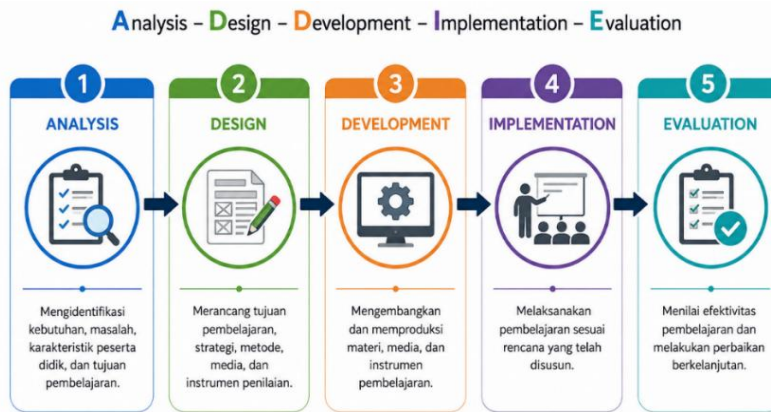
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Komik Sila Squad Adventures sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila. Media ini tidak hanya berupa komik cetak, tetapi juga dilengkapi dengan QR Code yang terhubung ke E-Comic, audio narasi, video pembelajaran, serta permainan interaktif berupa kuis dan ular tangga edukatif. Integrasi berbagai komponen tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi murid sekolah dasar. Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji penggunaan media komik dalam pembelajaran. Komik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Hosler & Boomer, 2018).

Penggunaan komik dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi peserta didik (Sari & Kurniawan, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada dimensi kewargaan di sekolah dasar memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dan respons pengguna sehingga berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih bermakna (Amaliya & Zulfikasari, 2026). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan komik sebagai media visual semata dan belum mengintegrasikan unsur digital serta permainan edukatif dalam satu media pembelajaran. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media komik untuk materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila masih relatif terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media Komik Sila Squad Adventures yang mengintegrasikan komik cetak, E-Comic berbasis QR Code, audio narasi, video pembelajaran, serta permainan interaktif dalam satu kesatuan media pembelajaran. Media ini dirancang untuk membantu murid memahami Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila secara konkret melalui cerita petualangan yang dekat dengan kehidupan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, merancang dan mengembangkan media Komik Sila Squad Adventures, serta mengimplementasikan dan mengevaluasi efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan dalam model ADDIE meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Bagan ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Kabila, Kecamatan Kabila, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Subjek penelitian terdiri atas validator yang meliputi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pengguna (guru), serta murid kelas IV SDN 1 Kabila yang berjumlah 20 orang sebagai subjek uji coba produk. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Komik Sila Squad Adventures yang dikembangkan untuk materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media Komik Sila Squad Adventures. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Kabila pada tanggal 05 Februari 2026. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Guru sesekali menggunakan video pembelajaran dari YouTube, namun penggunaannya belum terintegrasi dengan aktivitas belajar yang dapat melibatkan murid secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian murid kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, serta mengalami kesulitan dalam memahami makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa murid lebih mudah menghafal lambang sila-sila Pancasila dibandingkan memahami nilai yang terkandung di dalamnya. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata murid. Guru membutuhkan media yang menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah perancangan media Komik Sila Squad Adventures. Pada tahap ini disusun konsep media, materi pembelajaran, alur cerita, desain tokoh, *storyboard*, instrumen penelitian, dan rancangan aktivitas pembelajaran. Media dirancang dalam bentuk komik petualangan yang menceritakan lima tokoh utama, yaitu Alya, Maria, Raka, Yosef, dan Bimo yang mengikuti kegiatan perkemahan di Gunung Boliyohuto. Cerita disusun dengan memasukkan berbagai konflik dan pengalaman yang mencerminkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk nyata. Produk yang dikembangkan terdiri atas komik cetak, E-Comic, video pembelajaran, audio narasi, permainan kuis, permainan ular tangga, dan buku panduan penggunaan media. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pengguna, dan validator tambahan.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Kelayakan (%)	Kriteria Kelayakan
≤ 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40 %	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 1, di atas menunjukkan Kriteria kelayakan media digunakan sebagai dasar dalam menginterpretasikan hasil penilaian yang diberikan oleh para validator. Persentase skor hasil validasi diklasifikasikan ke dalam lima kategori penilaian, yaitu sangat tidak layak, tidak layak, cukup layak, layak, dan sangat layak. Suatu media pembelajaran dinyatakan memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila memperoleh persentase kelayakan minimal 61%. Apabila persentase yang diperoleh masih berada di bawah batas tersebut, maka media perlu direvisi dan disempurnakan sesuai dengan masukan validator sebelum diimplementasikan. Semakin tinggi persentase skor yang diperoleh, semakin baik tingkat kualitas media berdasarkan aspek materi, media, bahasa, maupun penggunaan yang dinilai. Kriteria kelayakan ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan tingkat kualitas serta kesesuaian media Komik Sila Squad Adventures sebelum diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan pada murid kelas IV SDN 1 Kabila. Implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain Pre-Experimental tipe One Group Pretest-Posttest Design. Kepraktisan diukur dari angket respon guru dan murid sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase Kepraktisan (%)	Kriteria Kepraktisan
≤ 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40 %	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 2 menunjukkan kriteria kepraktisan media yang digunakan sebagai pedoman dalam menafsirkan hasil angket respons guru dan murid terhadap media yang dikembangkan. Tingkat kepraktisan media diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu sangat tidak praktis, tidak praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis. Media pembelajaran dinyatakan memenuhi kriteria kepraktisan apabila memperoleh persentase skor minimal 61%, yang menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, dipahami, dan dapat mendukung proses pembelajaran tanpa mengalami hambatan yang berarti. Penilaian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat

kemudahan penggunaan media oleh guru maupun murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengukuran kepraktisan tidak hanya menilai aspek kemudahan pengoperasian media, tetapi juga memastikan bahwa media Komik Sila Squad Adventures dapat diterapkan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di kelas IV SDN 1 Kabila.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperoleh masukan yang digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah media diimplementasikan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk secara keseluruhan. Analisis keefektifan media dilakukan menggunakan uji N-Gain dengan mengacu pada kriteria yang telah ditetapkan. Media Komik Sila Squad Adventures dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain yang diperoleh sekurang-kurangnya berada pada kategori sedang serta hasil interpretasi efektivitas menunjukkan kategori efektif. Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan sejauh mana media mampu meningkatkan hasil belajar murid setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Kriteria Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3 menyajikan kriteria tingkat peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Peningkatan hasil belajar dikategorikan tinggi apabila nilai N-Gain lebih dari 0,7, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat baik terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Kategori sedang diperoleh apabila nilai N-Gain berada pada rentang 0,3 sampai dengan 0,7, sedangkan kategori rendah diperoleh apabila nilai N-Gain kurang dari 0,3. Dalam penelitian ini, media Komik Sila Squad Adventures dinyatakan efektif apabila hasil perhitungan N-Gain mencapai minimal kategori sedang dan persentase efektivitas yang diperoleh berada pada kategori efektif dengan nilai sekurang-kurangnya 75%. Kriteria tersebut digunakan sebagai dasar penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan media dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar murid pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV sekolah dasar.

Peubah yang diamati dalam penelitian ini meliputi kelayakan media, kepraktisan media, dan efektivitas media. Kelayakan media diukur berdasarkan hasil penilaian validator yang mencakup aspek materi, media, bahasa, dan pengguna. Kepraktisan media diukur melalui observasi penggunaan media serta angket respons guru dan murid. Efektivitas media diukur melalui peningkatan hasil belajar murid yang diperoleh dari skor pre-test dan post-test. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli, angket respons guru dan murid, dokumentasi, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes.

Data hasil validasi ahli dan angket respons dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh. Data hasil

observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan media Komik Sila Squad Adventures. Kriteria N-Gain yang digunakan yaitu kategori tinggi apabila nilai N-Gain $> 0,70$, kategori sedang apabila $0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$, dan kategori rendah apabila N-Gain $< 0,30$. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas media Komik Sila Squad Adventures dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran Komik Sila Squad Adventures pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila untuk murid kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian dipaparkan berdasarkan urutan tujuan penelitian dan tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di kelas IV masih didominasi oleh pendekatan konvensional berupa metode ceramah dengan pemanfaatan media yang belum optimal. Kondisi ini menyebabkan sebagian murid mengalami kesulitan dalam memahami materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila secara mendalam, terutama dalam mengaitkannya dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu murid belajar secara lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Sebagai upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media Komik Sila Squad Adventures melalui model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Kondisi Awal Pembelajaran PKn Materi Lambang dan Nilai Sila-Sila Pancasila

Kondisi awal pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di kelas IV SDN 1 Kabila menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, penyampaian materi lebih banyak berpusat pada penjelasan guru sehingga keterlibatan murid dalam proses pembelajaran masih terbatas. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif belum optimal, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah dan kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi murid.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian murid mengalami kesulitan dalam memahami makna dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. Murid umumnya mampu menghafal lambang setiap sila, tetapi belum sepenuhnya memahami hubungan antara nilai-nilai Pancasila dengan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya kemampuan murid dalam memberikan contoh penerapan nilai sila-sila Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Akibatnya, pembelajaran lebih menekankan aspek hafalan dibandingkan pemahaman dan penghayatan nilai.

Murid sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan kontekstual. Namun, keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran menyebabkan murid kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PKn. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu murid memahami materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila secara lebih konkret dan bermakna. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan media Komik Sila *Squad Adventures* sebagai alternatif media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur cerita, ilustrasi, audio, video, dan permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman murid dalam pembelajaran PKn.

Pengembangan Media Komik Sila *Squad Adventures*

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Kabila untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif masih terbatas sehingga murid cenderung kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa murid lebih mudah menghafal lambang sila-sila Pancasila dibandingkan memahami nilai yang terkandung di dalamnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan media Komik Sila *Squad Adventures*. Pada tahap ini disusun tujuan pembelajaran, materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila, alur cerita komik, desain tokoh, *storyboard*, serta instrumen penelitian berupa lembar validasi, lembar observasi, angket respons guru, serta soal pre-test dan post-test. Media dirancang dalam bentuk komik petualangan yang mengisahkan lima tokoh utama, yaitu Alya, Raka, Maria, Yosef, dan Bimo. Selain komik cetak, media juga dilengkapi dengan QR Code yang terhubung ke E-Comic, audiovisual, video pembelajaran, kuis interaktif, dan permainan ular tangga edukatif.



Gambar 2. Media Komik Sila *Squad Adventures*

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi produk nyata berupa media Komik Sila *Squad Adventures*. Produk yang telah

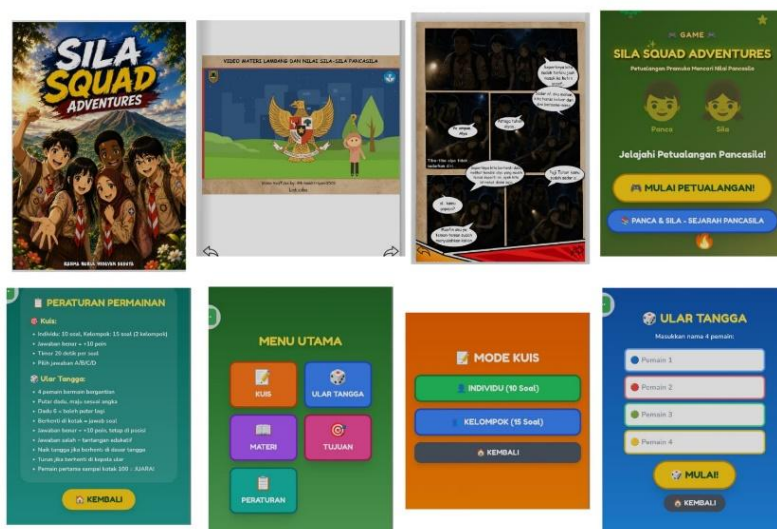
selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pengguna, dan validator tambahan.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli

Nama	Jenis Validasi	Kelayakan	Ket
Dr. Candra Cuga, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Media	92,5%	Sangat Layak
Ade Mahniar, M.Pd	Kelayakan Media	92,5%	Sangat Layak
Reska Putri Ismail, M.Pd	Kelayakan Materi	100%	Sangat Layak
Fidyawati Monoarfa, S.Pd., M.Pd	Kelayakan Bahasa	90%	Sangat Layak
Maryam Usman, S.Pd	Kelayakan Pengguna	93%	Sangat Layak
Total Nilai Perolehan		468	Sangat Layak
Nilai Rata-Rata		93,6	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi yang dilakukan oleh para validator menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,6% dengan kategori sangat layak. Nilai tersebut diperoleh dari total skor keseluruhan sebesar 468 yang kemudian dihitung untuk mendapatkan rata-rata persentase kelayakan media. Penilaian yang diberikan mencakup beberapa aspek penting, yaitu kualitas tampilan media, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta kemudahan media dalam digunakan selama proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai memperoleh persentase yang tinggi, sehingga mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran. Perolehan nilai pada aspek materi dan media juga menunjukkan adanya peningkatan kualitas produk setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator. Revisi tersebut dilakukan untuk menyempurnakan isi materi, tampilan visual, maupun aspek teknis penggunaan media agar lebih sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Tingginya persentase penilaian dari validator pengguna menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya layak ditinjau dari aspek akademik dan desain, tetapi juga praktis untuk digunakan oleh guru dan murid dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Media Komik Sila Squad Adventures dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba pembelajaran.



Gambar 3. Media Komik dan E-Comic Sila Squad Adventures

Implementation (Implementasi)

Media Komik Sila Squad Adventures selanjutnya diujicobakan secara terbatas kepada 20 murid kelas IV SDN 1 Kabila pada tanggal 05 Juni 2026. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui tingkat kepraktisan media serta keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan difokuskan pada aktivitas murid dalam menggunakan media, mulai dari membaca komik cetak dan memahami petunjuk penggunaan media yang tersedia. Setelah itu, murid diarahkan untuk memindai QR Code yang terdapat pada komik untuk mengakses E-Comic Sila Squad Adventures. Melalui E-Comic tersebut, murid dapat menyaksikan video pembelajaran yang berisi penjelasan materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila. Selain menyimak video, murid juga membaca cerita komik digital yang dilengkapi dengan audio narasi sehingga membantu mereka memahami alur cerita dan materi yang disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Pada bagian akhir E-Comic, murid mengikuti berbagai aktivitas permainan edukatif yang telah disediakan. Permainan tersebut terdiri atas kuis interaktif yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta permainan ular tangga edukatif yang dapat dimainkan oleh empat orang secara bersama-sama. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur pemahaman murid terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan antusiasme murid selama proses pembelajaran menggunakan media Komik Sila Squad Adventures.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pengembangan media. Evaluasi formatif diterapkan pada setiap tahap ADDIE sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai hasil penilaian dan masukan yang diperoleh. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan pada akhir tahap implementasi dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test murid guna mengukur efektivitas media Komik Sila Squad Adventures terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila.

Kepraktisan Media Komik Sila Squad Adventures

Setelah dinyatakan layak melalui proses validasi dan dilakukan revisi sesuai dengan saran para validator, media Komik Sila Squad Adventures selanjutnya diimplementasikan melalui uji coba terbatas di SDN 1 Kabila dengan melibatkan 20 murid kelas IV sebagai subjek penelitian. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila. Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan observasi nonpartisipan dengan bantuan guru wali kelas yang bertindak sebagai observer untuk mengamati aktivitas murid selama menggunakan media. Aspek yang diamati meliputi tingkat keterlibatan murid dalam pembelajaran, interaksi antar murid selama kegiatan berlangsung, serta kemudahan penggunaan media Komik Sila Squad Adventures. Hasil pengamatan tersebut kemudian direkapitulasi untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan dan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi nilai observasi uji kepraktisan

NO	Nama	Jenis Observasi	Kelayakan	Keterangan
1.	Maryam Usman, S.Pd	Observasi uji kepraktisan	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 5, hasil observasi pada uji kepraktisan menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures memperoleh hasil yang sangat baik pada seluruh aspek yang dinilai. Kesepuluh aspek penilaian memperoleh skor 4 dengan kategori

sangat baik, yang mencakup kemampuan murid dalam menggunakan media, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman selama pembelajaran, tingkat antusiasme dan partisipasi aktif, kemampuan memahami materi yang disajikan, kemampuan menjawab pertanyaan, keseriusan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tingkat fokus dan konsentrasi, serta respons positif terhadap penggunaan media. Hasil penilaian tersebut menghasilkan total skor sebesar 40 dari skor maksimum 40 atau mencapai persentase 100% dengan kategori sangat praktis.

Perolehan persentase yang maksimal menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures mudah digunakan oleh murid, menarik perhatian selama pembelajaran, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain membantu murid memahami materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila, media ini juga mendorong keterlibatan murid dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia. Hasil uji kepraktisan membuktikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran di kelas.

Keefektifan Media Sila Squad Adventures

Pengukuran keefektifan media dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang diberikan kepada 20 murid kelas IV SDN 1 Kabila. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila. Pemberian pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal murid sebelum menggunakan media, sedangkan post-test digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman murid setelah mengikuti pembelajaran dengan media Komik Sila Squad Adventures. Adapun hasil perbandingan nilai pre-test dan post-test dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test

Jenis Tes	Rata-Rata Nilai
<i>Pre-test</i>	45,00
<i>Post-test</i>	86,5

Data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test murid sebesar 45,00, yang mencerminkan bahwa kemampuan awal murid dalam memahami materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila masih relatif rendah. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Komik Sila Squad Adventures, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 86,5. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada hasil belajar murid setelah penggunaan media yang dikembangkan. Penyajian materi melalui komik, E-Comic, video pembelajaran, audiovisual, serta permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan interaktif sehingga memudahkan murid dalam memahami konsep yang dipelajari. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar yang terjadi, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain Score yang hasilnya disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Persentase	Kategori N-Gain	Kategori Efektivitas
0,75	75,89	Tinggi	Efektif

Berdasarkan Tabel 8, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,75, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Komik Sila Squad Adventures memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, persentase

efektivitas yang mencapai 75,89% berada pada kategori efektif, sehingga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Temuan ini mengindikasikan bahwa media Komik Sila Squad Adventures tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan skor hasil belajar murid, tetapi juga membantu murid memahami materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila secara lebih mendalam dan bermakna melalui pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Adapun gambaran peningkatan hasil belajar murid secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Peningkatan hasil Belajar Murid

Komponen	Nilai
Rata-Rata Pre-test	45
Rata-Rata Post-test	86,5
Selisih Peningkatan	41,5

Berdasarkan Tabel 8, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 41,5 antara hasil pre-test dan post-test setelah penggunaan media Komik Sila Squad Adventures. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman murid pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila. Selama proses pembelajaran, murid tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai kegiatan seperti membaca komik, menyimak video pembelajaran, berdiskusi dengan teman, serta mengikuti permainan edukatif yang tersedia pada media.

Pembahasan

Penelitian menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures yang dikembangkan melalui model ADDIE telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini berawal dari hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran PKn di SDN 1 Kabila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan murid lebih mudah menghafal lambang sila-sila Pancasila dibandingkan memahami makna serta penerapan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih bermakna (Latara et al., 2025).

Keterlibatan aktif memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures memberikan kontribusi yang positif terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi yang memperoleh kategori sangat layak, hasil uji kepraktisan yang berada pada kategori sangat praktis, serta peningkatan hasil belajar yang signifikan dari nilai rata-rata pre-test sebesar 45,00 menjadi 86,5 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari karakteristik media yang mengintegrasikan komik cetak, E-Comic, audio narasi, video pembelajaran, serta permainan interaktif yang mendorong

partisipasi aktif, interaksi sosial, dan pengalaman belajar konkret maupun digital dalam proses pembelajaran.

Kelayakan media Komik Sila Squad Adventures dibuktikan melalui hasil validasi yang memperoleh persentase rata-rata sebesar 93,4% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek materi, media, bahasa, dan pengguna. Tingginya nilai validasi mengindikasikan bahwa isi materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, tampilan visual menarik, penggunaan bahasa mudah dipahami, serta media dapat digunakan dengan baik dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan sesuai kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik (Ismail *et al.*, 2024).

Selain layak, media Komik Sila Squad Adventures juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 100%. Selama tahap implementasi, murid terlihat antusias mengikuti pembelajaran mulai dari membaca komik, mengakses E-Comic melalui QR Code, menyimak video pembelajaran, mendengarkan audio narasi, hingga mengikuti permainan kuis dan ular tangga edukatif. Aktivitas tersebut membuat murid lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dibandingkan pada pembelajaran konvensional. Hasil ini mendukung pendapat yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerja sama antarpeserta didik dapat meningkatkan partisipasi, keterampilan sosial, dan keterlibatan belajar secara lebih optimal (Nurainun & Marshanawiah, 2023).

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan media Komik Sila Squad Adventures. Nilai rata-rata pre-test sebesar 45,00 meningkat menjadi 86,5 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu murid memahami materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila secara lebih baik. Peningkatan hasil belajar terjadi karena media tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks, tetapi juga memadukan unsur visual, audio, video, dan aktivitas permainan yang memungkinkan murid memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar serta berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Abdullah *et al.*, 2026).

Keberhasilan media Komik Sila Squad Adventures juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif. Melalui cerita petualangan yang disajikan dalam komik, murid memperoleh kesempatan untuk menghubungkan materi dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menjelaskan bahwa interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan kognitif peserta didik. Pada saat memainkan kuis kelompok dan permainan ular tangga edukatif, murid terlibat dalam diskusi, bertukar pendapat, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam.

Media Komik Sila *Squad Adventures* memiliki beberapa keunggulan yang menjadi faktor pendukung keberhasilannya dalam pembelajaran. Pertama, media mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu kesatuan, yaitu komik cetak, E-Comic berbasis QR Code, audio narasi, video pembelajaran, kuis interaktif, dan permainan ular tangga edukatif. Kedua, penyajian materi melalui cerita petualangan

membuat murid lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila karena disajikan dalam konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Ketiga, adanya fitur permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kerja sama murid selama proses pembelajaran. Keempat, media dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok sehingga memberikan fleksibilitas dalam penerapannya di kelas.

Meskipun demikian, media Komik Sila Squad Adventures masih memiliki beberapa keterbatasan. Media ini memerlukan perangkat digital dan akses internet untuk mengakses E-Comic, video pembelajaran, serta permainan interaktif yang tersedia melalui QR Code. Implementasi media masih dilakukan pada skala terbatas dengan jumlah subjek penelitian yang relatif sedikit dan hanya melibatkan satu sekolah. Keterbatasan lainnya adalah permainan interaktif yang dikembangkan masih berfokus pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila sehingga penggunaannya belum mencakup materi PKn lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, sekolah yang berbeda, serta penyempurnaan fitur digital agar media dapat digunakan secara lebih optimal pada berbagai materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Komik Sila Squad Adventures mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Media ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi murid. Media Komik Sila Squad Adventures berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, khususnya pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila di sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran Komik Sila Squad Adventures pada materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila untuk murid kelas IV sekolah dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase validitas sebesar 93,4%, sangat praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 100%, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pre-test dari 45,00 menjadi 86,5 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi komik cetak, E-Comic berbasis QR Code, audio narasi, video pembelajaran, dan permainan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga mendukung peningkatan pemahaman murid terhadap materi Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya pelaksanaan uji coba yang masih terbatas pada satu sekolah dengan jumlah subjek yang relatif sedikit, serta penggunaan media digital yang masih memerlukan perangkat dan akses internet untuk mengakses beberapa fitur pembelajaran. Selain itu, materi yang dikembangkan masih terbatas pada pokok bahasan Lambang dan Nilai sila-sila Pancasila. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengimplementasikan media pada skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan peserta didik, mengembangkan fitur media yang dapat digunakan secara luring (offline), serta memperluas pengembangan media pada materi Pendidikan Kewarganegaraan lainnya

sehingga manfaat media dapat dirasakan secara lebih optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Abdullah, G., Kudus., & Mahniar, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran SIDARA untuk meningkatkan hasil belajar murid di kelas V MIS Al-Mourky. *Jambura Elementary Education Journal*, 6(2), 133–145.
- Alimun, N. M., Pomalingo, S., & Ismail, R. P. (2025). Meningkatkan hasil belajar PKN tentang penerapan nilai-nilai Pancasila melalui model Project Based Learning (PJBL) di kelas IV SDN 8 Kabila Kabupaten Bone Bolango. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1362-1374. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i3.1013>
- Amaliya, R., & Zulfikasari, S. (2026). Pengembangan komik digital sebagai media penunjang pembelajaran mendalam pada dimensi kewargaan siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 197-211. <https://doi.org/10.30605/cjpe.9.1.2026.8102>
- Aries, N. S., Rivai, S., Monoarfa, F., Ismail, R. P., & Nurainun. (2024). Integrasi pendekatan open ended problem dalam pengembangan modul digital untuk penguatan konsep dasar dan kemampuan berpikir kreatif matematis pada calon guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5616–5627. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13268>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cuga, C., Patilima, N. A. H., & Isnanto. (2023). Meningkatkan wawasan keberagaman sosial budaya siswa melalui pembelajaran pkn berbasis media interaktif berbantuan lkpd live worksheets di sekolah dasar. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*, 8(2), 294-304.
- Fitriyanti, N., Bahri, B. S., & Kristanto, A. (2023). Comics as instructional media in education journals across Indonesia: A systematic literature review. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–93. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6059>
- Hosler, J., & Boomer, K. B. (2018). Are comic books an effective way to engage nonmajors in learning and appreciating science. *CBE—Life Sciences Education*, 10(3), 309–317. <https://doi.org/10.1187/cbe.10-07-0090>
- Latara, A. R., Cuga, C., & Mooduto, Y. S. (2025). Implementasi pendidikan karakter dalam dimensi profil pelajar Pancasila di SD Laboratorium UNG. *Student Journal of Elementary Education*, 4(1), 51-67.
- Matuk, C., Hurwich, T., Spiegel, A., & Diamond, J. (2019). How comics can support the teaching of complex science concepts. *Journal of Research in Science Teaching*, 56(8), 1057–1085.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: HarperCollins.
- Nurainun, N., & Marshanawiah, A. (2023). Pengembangan keterampilan sosial dalam organisasi kemahasiswaan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo (UNG). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2904–2910. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.13673>

- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York: Viking Press.
- Sari, R. P., & Kurniawan, D. (2020). Pengaruh media komik terhadap hasil belajar PKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Civics*, 17(2), 145–154.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Winataputra, U. S. (2014). *Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif pendidikan untuk demokrasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2012). *Pendidikan kewarganegaraan dalam konteks pendidikan karakter*. Bandung: UPI Press.
- Yafuz, T., Batdi, V., Burak, D., & Ozkaya, A. (2023). The effectiveness of using comics in education: A meta-analytic and meta-thematic analysis study. *Educational Psychology Review*, 32(4), 1045–1070. <https://doi.org/10.38151/akef.2023.92>
- Yulianti, M. R., Usman, H., Yunus, M., & Gurel, I. S. (2025). Needs analysis for educational comic media as a learning tool in elementary schools. *EDUCARE Journal of Primary Education*, 6(1), 97–110. <https://doi.org/10.20961/shes.v9i1.117865>