



Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Literasi Kewargaan Siswa Sekolah Dasar

Laela Fauzia^{1,*}, Atika Dwi Evitarsari¹, Ratri Shinta Wadhani¹

¹IKIP PGRI Wates, Kulon Progo, Indonesia

Article Information

Article History:

Submit: 19 Oktober 2025

Revision: 21 Oktober 2025

Accepted: 25 Oktober 2025

Published: 30 Oktober 2025

Keywords

Literasi Kewargaan; Media Pembelajaran; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar; Komik

Correspondence

E-mail: laella.fauziaa@gmail.com*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa komik untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang difokuskan pada peningkatan literasi budaya dan kewargaan siswa kelas V SD Negeri Keji 2 Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes literasi kewargaan melalui *pre-test* dan *post-test*. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan uji inferensial. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik tergolong sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata 85,61% dari ahli materi dan 84,62% dari ahli media. Uji kepraktisan juga menunjukkan hasil positif, yaitu respon guru sebesar 73%, respon siswa 89,25% pada uji coba skala kecil, dan 91,56% pada uji coba skala besar. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan literasi kewargaan, ditunjukkan oleh rata-rata nilai *pre-test* 48,9 yang meningkat menjadi 85,8 pada *post-test*, dengan nilai signifikansi uji *paired sample t-test* $< 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, media komik dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat baca, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman.

Abstract

This study aims to develop a comic-based learning media for the subject of Pancasila Education, focusing on improving cultural and civic literacy among fifth-grade students at SD Negeri Keji 2 in the 2025/2026 academic year. The research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments include expert validation sheets for material and media, teacher and student response questionnaires, and civic literacy tests conducted through pre-tests and post-tests. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques and inferential statistical tests. Validation results show that the comic is highly feasible, with an average score of 85.61% from the material expert and 84.62% from the media expert. Practicality tests also yielded positive results, with teacher responses of 73%, student responses of 89.25% in the small-scale trial, and 91.56% in the large-scale trial. Furthermore, the effectiveness test indicates a significant improvement in civic literacy skills, demonstrated by an increase in the average pre-test score of 48.9 to a post-test score of 85.8, with a paired sample t-test significance value of < 0.05 . Based on these findings, the comic media is declared valid, practical, and effective for use in Pancasila Education. It also contributes to fostering students' reading interest, developing critical thinking skills, and instilling values of tolerance and appreciation of diversity.





1. Pendahuluan

Literasi merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting di abad ke-21 karena menjadi bekal utama bagi siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi dan perubahan sosial yang begitu cepat. Menurut Harahap dkk. (2022: 2090), literasi adalah kemampuan seseorang untuk mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara tepat agar dapat mendukung aktivitas sehari-hari (Herliani dkk., 2020: 278). Lebih dari sekadar kemampuan membaca dan menulis, literasi juga berperan dalam membentuk karakter siswa agar tumbuh menjadi individu yang cerdas, kritis, dan mampu beradaptasi di era digital yang terus berkembang. Oleh sebab itu, penguasaan literasi menjadi salah satu pilar penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di berbagai negara.

Meskipun demikian, tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Indonesia menempati posisi 11 terbawah dari 81 negara dalam aspek literasi membaca (Ningrum, 2024: 1501). Selain itu, laporan UNESCO (2024) menyoroti bahwa rendahnya literasi kewargaan masih menjadi tantangan besar di Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh lemahnya pemahaman terhadap nilai-nilai demokrasi, rendahnya partisipasi warga negara, serta maraknya penyebaran hoaks dan ujaran kebencian di ruang digital. Kondisi tersebut menegaskan bahwa penguatan literasi, khususnya literasi kewargaan, merupakan kebutuhan yang mendesak untuk ditanamkan sejak dini.

Hasil observasi di SD Negeri Keji 2 menunjukkan bahwa sebagian siswa masih enggan membaca soal dan lebih sering mengandalkan jawaban teman. Kebiasaan ini berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir mandiri serta menghambat perkembangan literasi kewargaan. Padahal, literasi kewargaan mencakup kemampuan memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman, toleransi, dan tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Putri & Nurhasanah, 2023: 2168). Dengan kata lain, literasi kewargaan tidak hanya berfokus pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga pada pembentukan sikap kritis, peduli, dan partisipatif. Menurut Kemendikbud (2017), literasi kewargaan juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, berpartisipasi aktif, dan mengambil keputusan secara bertanggung jawab dalam kehidupan publik. Sementara itu, literasi budaya merupakan kemampuan memahami dan menghargai kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Aisyah, 2021: 50). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat baca siswa sekaligus menumbuhkan kesadaran literasi budaya dan kewargaan sejak sekolah dasar.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami siswa. Menurut Hasan dkk. (2021: 144), media membantu menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Evitasari dan Aulia (2022: 3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian, membangkitkan minat, serta merangsang pikiran dan perasaan siswa agar lebih terlibat dalam pembelajaran. Djamarah dalam Shomad & Rahayu (2022: 2) juga menegaskan bahwa media berfungsi menyalurkan pesan pembelajaran sekaligus merangsang perhatian dan minat siswa. Dengan demikian, media bukan hanya alat bantu, tetapi juga sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pemilihan media yang tepat perlu mempertimbangkan kondisi siswa dan karakteristik materi, karena kedua aspek tersebut sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses belajar (Evitasari dkk., 2025).

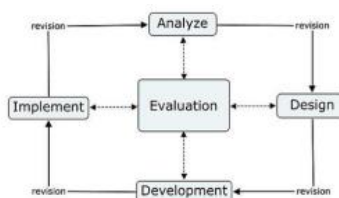
Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik yang dirancang secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Komik dipilih karena sesuai dengan dunia anak yang gemar membaca cerita bergambar. Menurut Shomad & Rahayu (2022: 1), komik merupakan media visual berbentuk cerita bergambar yang memudahkan siswa memahami isi pembelajaran. Komik memiliki kelebihan berupa ilustrasi konkret, alur cerita yang runtut, dan bahasa sederhana yang sesuai dengan tahap perkembangan berpikir siswa sekolah dasar (Maharani dkk., 2022: 761). Melalui perpaduan teks dan gambar, komik mampu menarik minat baca sekaligus membantu siswa memahami nilai-nilai kehidupan (Ahyar dkk., 2023). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyebutkan bahwa siswa SD berada pada tahap operasional konkret (Santrock, 2018; Slavina, 2018; Evitasari & Utaminingsy, 2024).

Dengan mengembangkan komik berbasis Pendidikan Pancasila, siswa tidak hanya diajak menikmati cerita menarik, tetapi juga diajak memperkuat literasi kewargaan seperti sikap toleransi, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap keberagaman. Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas komik sebagai media pembelajaran. Misalnya, penelitian Sari & Wicaksono (2022) menunjukkan bahwa media komik sangat valid dan praktis dengan respon positif dari guru dan siswa. Rakasiwi (2019) menemukan bahwa komik mampu meningkatkan keterampilan literasi matematika secara signifikan, sedangkan Aldama & Paksi (2024) melaporkan bahwa komik mendapat respon positif sebesar 94,57% dari siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada literasi umum atau hasil belajar kognitif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang berbeda, yaitu mengembangkan komik cetak bertema Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V SD. Komik ini dirancang khusus untuk memperkuat literasi kewargaan melalui pendekatan tematik berbasis nilai-nilai karakter yang terintegrasi dengan kurikulum nasional. Selain menampilkan ilustrasi menarik, komik ini juga dilengkapi dengan aktivitas edukatif berupa teka-teki sederhana, pertanyaan reflektif, dan lembar aktivitas di akhir cerita untuk memperdalam pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berupaya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila serta membentuk sikap kewargaan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, model pengembangan ADDIE digunakan sebagai pedoman dalam merancang media pembelajaran. Model ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur, sehingga membantu peneliti dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1. Tahapan ADDIE menurut Rokhim dan Anwar, (2021: 17)

Pada tahap *Analysis* (analisis), peneliti melakukan observasi, wawancara, serta kajian literatur untuk mengidentifikasi penyebab rendahnya literasi kewargaan siswa dan menemukan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik serta sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Tahap *Design* (perancangan) menghasilkan rancangan awal media berupa sinopsis dan alur cerita komik, penentuan tokoh, ilustrasi, serta aktivitas interaktif seperti pertanyaan reflektif, teka-teki silang, dan lembar refleksi diri. Selanjutnya, tahap *Development* (pengembangan) dilakukan dengan

membuat produk awal berupa komik berjudul “Teman Itu Tidak Dilihat dari Warna Kulit.” Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan tampilan grafis. Setelah mendapatkan masukan dari para ahli, peneliti melakukan revisi hingga dihasilkan produk yang lebih layak, kemudian diuji cobakan secara terbatas pada 10 siswa. Pada tahap *Implementation* (implementasi), dilakukan uji coba skala luas kepada seluruh siswa kelas V SD Negeri Keji 2 yang berjumlah 22 orang. Tujuannya adalah untuk memperoleh data mengenai kepraktisan dan keefektifan media melalui angket respon guru dan siswa, serta melalui tes literasi kewargaan berupa *pre-test* dan *post-test*. Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (evaluasi), di mana peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk berdasarkan hasil uji respon guru dan siswa, serta hasil tes literasi kewargaan. Dari tahap ini diperoleh media komik yang dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Data penelitian dikumpulkan melalui beberapa instrumen, yaitu lembar validasi ahli materi dan media untuk menilai kelayakan, angket respon guru dan siswa untuk menilai kepraktisan, serta tes *pre-test* dan *post-test* untuk menilai efektivitas media. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli, penyebaran angket, dan tes tertulis. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan kategori kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Selain itu, digunakan analisis inferensial dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Kelayakan media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media melalui lembar penilaian yang mencakup empat aspek, yaitu isi, bahasa, penyajian, dan tampilan grafis. Hasil penilaian kemudian dikonversi menjadi bentuk persentase dan dibandingkan dengan kriteria kelayakan yang ditetapkan.

2.1. Kelayakan Media

Berdasarkan pendapat Firmansyah (dalam Darmawan & Nawawi, 2020: 31), kategori tingkat kelayakan media disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media

No	Presentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0% - 20%	Sangat tidak valid

Sumber: Firmansyah (dalam Darmawan & Nawawi, 2020: 31)

Dengan demikian, media komik yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan apabila hasil validasi memperoleh persentase minimal 61% dengan kategori valid. Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui respon guru dan siswa setelah menggunakan produk. Angket respon disusun menggunakan skala Likert dengan pernyataan positif dan negatif yang mencakup aspek kemudahan, kemenarikan, serta kebermanfaatan media. Data hasil angket kemudian dihitung dalam bentuk persentase, lalu dicocokkan dengan kategori kepraktisan.

2.2. Kepraktisan Media

Menurut Vela dkk, (2021: 44) kategori kepraktisan media dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Kepraktisan Media

Presentase	Kategori
90% - 100%	Sangat praktis
80% - 89%	Praktis
60% - 79%	Cukup praktis
0% - 59%	Tidak praktis

Sumber: Vela dkk, (2021: 44)

Berdasarkan tabel tersebut, media pembelajaran dikatakan praktis apabila memperoleh nilai persentase minimal 80%.

2.3. Kelayakan Media

Keefektifan media pembelajaran ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa melalui uji *Paired sample t-test*. Analisis dilakukan menggunakan SPSS dengan taraf signifikansi 5%. Media dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, ditunjukkan dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurba'id dkk, (2022: 146) yang menyatakan bahwa uji t digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan.

3.1. Hasil

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik pembelajaran berjudul "Teman Itu Tidak Dilihat dari Warna Kulit". Komik ini terdiri atas 24 halaman yang disusun secara sistematis dengan memadukan alur cerita, ilustrasi berwarna, dan aktivitas interaktif. Cerita yang diangkat berfokus pada isu toleransi dan anti-diskriminasi, sehingga diharapkan dapat membentuk sikap saling menghargai antar siswa. Setiap halaman komik tidak hanya menampilkan narasi dan dialog antar tokoh, tetapi juga memberikan pesan moral yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai Pancasila. Untuk menambah daya tarik sekaligus melatih pemahaman siswa, disisipkan pula pertanyaan reflektif di bagian tengah cerita, teka-teki silang di bagian akhir, serta lembar refleksi diri sebagai media evaluasi personal siswa. Dengan kombinasi teks, gambar, dan aktivitas ini, komik dirancang tidak hanya sebagai bacaan hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang komunikatif, kontekstual, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Proses pengembangan komik mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi rendahnya minat baca dan lemahnya pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Pada tahap *Design*, ditentukan tema, tokoh, alur cerita, serta bentuk kegiatan interaktif yang akan dimuat dalam komik. Tahap *Development* berfokus pada pembuatan produk awal, penyusunan ilustrasi berwarna, dan penulisan dialog yang sederhana agar mudah dipahami. Produk awal ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait isi dan tampilan. Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, komik diujicobakan baik pada skala kecil maupun skala besar untuk melihat respon siswa secara langsung. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan melalui revisi produk berdasarkan saran ahli, guru, dan siswa, sekaligus menguji efektivitas media dalam meningkatkan literasi kewargaan.

Untuk menilai kualitas produk secara komprehensif, dilakukan tiga jenis uji utama yaitu kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Uji kelayakan bertujuan menilai kesesuaian isi, kebahasaan, serta aspek tampilan dari sudut pandang ahli materi dan media. Uji kepraktisan dilakukan dengan melihat respon guru dan siswa setelah menggunakan komik dalam pembelajaran. Sementara itu, uji keefektifan ditujukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik terhadap peningkatan literasi kewargaan siswa melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*.

Bagian hasil berikut menyajikan data dari ketiga jenis uji tersebut secara berurutan. Penyajian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai kualitas produk yang dihasilkan, mulai dari aspek kelayakan isi dan tampilan, kemudahan penggunaan dalam pembelajaran, hingga efektivitasnya dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa. Dengan demikian, hasil yang dipaparkan tidak hanya menunjukkan angka-angka, tetapi juga menjadi dasar untuk menilai sejauh mana media komik ini mampu menjawab permasalahan yang melatarbelakangi penelitian. Hasil dari ketiga uji tersebut ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan

No.	Validator	Skor rata-rata	Kategori
1.	Ahli materi	85,61%	Sangat valid
2.	Ahli media	84,62%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 3, komik memperoleh skor rata-rata 85,61 % dari ahli materi dan 84,62% dari ahli media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk termasuk kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penilaian ahli materi menekankan pada kesesuaian isi dengan kompetensi dasar, keakuratan konsep, dan relevansi cerita dengan nilai-nilai Pancasila. Nilai tinggi yang diperoleh mengindikasikan bahwa komik telah memenuhi aspek substansi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Sementara itu, validasi dari ahli media menunjukkan bahwa komik memiliki tampilan visual yang menarik, ilustrasi yang jelas, tata letak yang rapi, serta penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa sekolah dasar. Hal ini berarti produk tidak hanya layak secara isi, tetapi juga efektif secara tampilan untuk menarik minat baca siswa. Dengan skor keduanya dalam kategori sangat valid, komik ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi minor sesuai masukan ahli.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

No.	Responden	Skor rata-rata	Kategori
1.	Siswa	90,75%	Sangat praktis
2.	Guru	73%	Praktis

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon siswa secara keseluruhan (gabungan skala kecil dan skala besar) memperoleh rata-rata 90,75%, sedangkan respon guru mencapai 73%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik mudah dipahami, menarik untuk digunakan, dan membantu siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Respon positif guru semakin memperkuat hasil tersebut, di mana guru menilai komik ini praktis diterapkan di kelas karena penyajiannya sederhana, alur cerita dekat dengan pengalaman siswa, dan ilustrasi mendukung pemahaman materi. Dengan demikian, baik dari sisi siswa maupun guru, komik "Teman Itu Tidak Dilihat dari Warna Kulit" dinyatakan sangat praktis dan siap digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre-test	.974	22	.791
Post-test	.930	22	.123

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi data *pre-test* (0,200) dan *post-test* (0,126) lebih besar dari 0,05, sehingga keduanya berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke analisis parametrik menggunakan uji t, sehingga hasil pengujian keefektifan media komik dapat dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T test

		Paired Samples Test					T	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test - Post-test	-37.727	7.02500	1.49774	-40.84198	-34.61256	-25.190	21	.000

Hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 4 menunjukkan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan ini tidak hanya bersifat statistik, tetapi juga terlihat dari rata-rata nilai yang mengalami peningkatan, di mana nilai

post-test lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*. Dengan demikian, penggunaan komik "Teman Itu Tidak Dilihat dari Warna Kulit" tidak hanya menimbulkan perbedaan, tetapi benar-benar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media komik ini dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa sekolah dasar.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi sebesar 85,61% dan ahli media sebesar 84,62%. Tingginya hasil validasi ini memperlihatkan bahwa aspek isi, bahasa, penyajian, maupun tampilan media sudah memenuhi standar kelayakan. Media ini hadir menjawab permasalahan rendahnya minat baca siswa dan kesulitan mereka memahami materi Pendidikan Pancasila yang cenderung abstrak. Dengan penyajian berbentuk cerita bergambar, materi yang kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Hal ini menegaskan bahwa komik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu berfungsi sebagai alat internalisasi nilai.

Dari segi kepraktisan, hasil uji coba menunjukkan respon guru sebesar 73,25% dengan kategori praktis, serta respon siswa sebesar 89,25% pada uji skala kecil dan 91,56% pada uji skala besar dengan kategori sangat praktis. Hasil ini memperlihatkan bahwa media mudah digunakan di kelas tanpa memerlukan persiapan yang rumit. Respon positif ini muncul karena komik menghadirkan materi yang dekat dengan keseharian siswa, seperti tema perbedaan, kerjasama, dan toleransi, sehingga siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan. Fakta ini sekaligus menjawab tujuan penelitian bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi, tetapi juga dapat diterapkan secara langsung di kelas dan diterima dengan baik oleh guru maupun siswa.

Efektivitas media terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 37,72 poin antara *pre-test* dan *post-test*, dengan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya, penggunaan media komik berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi kewargaan siswa. Temuan ini menguatkan bahwa literasi kewargaan, yang sebelumnya rendah karena siswa cenderung bergantung pada teman saat mengerjakan soal, dapat ditingkatkan melalui media berbasis cerita. Komik yang memuat alur cerita, ilustrasi menarik, serta refleksi nilai membuat siswa tidak hanya membaca, tetapi juga memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil ini sejalan dengan Rakasiwi, (2019: 67) dan Sari dan Wicaksono, (2022: 1015) yang menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan literasi maupun hasil belajar. Namun, kebaruan penelitian ini terletak pada fokus konten dan penyajiannya. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menekankan literasi umum atau hasil belajar akademik, komik yang dikembangkan dalam penelitian ini secara khusus diarahkan untuk meningkatkan literasi kewargaan siswa sekolah dasar. Kebaruan lainnya adalah penyajian komik yang tidak hanya berupa cerita bergambar, tetapi juga diperkaya dengan aktivitas interaktif seperti teka-teki silang dan soal refleksi yang melatih siswa berpikir kritis. Dengan demikian, media ini tidak sekadar menghibur atau memperindah tampilan, melainkan juga berfungsi sebagai sarana penanaman karakter.

Menurut Wahyudi (Wahyudi, 2022: 41), komik memiliki sejumlah kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Komik mampu menumbuhkan minat siswa, membimbing mereka untuk gemar membaca, menambah perbendaharaan kosakata, serta mempermudah pemahaman konsep yang abstrak melalui alur cerita yang menarik. Selain itu, komik juga dapat menjadi sarana bagi guru untuk menjembatani siswa dalam mengembangkan kebiasaan membaca yang positif. Kelebihan-kelebihan tersebut sangat relevan dalam upaya meningkatkan literasi kewargaan, karena melalui cerita dan tokoh-tokoh dalam komik, siswa tidak hanya belajar memahami isi bacaan, tetapi juga menyerap nilai-nilai kebaikan, norma, serta sikap bertanggung jawab sebagai warga negara.

Secara keseluruhan, media komik yang dikembangkan dapat dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa sekolah dasar. Kebaruan dari penelitian ini adalah adanya integrasi antara cerita kontekstual Pendidikan Pancasila dengan visualisasi menarik dan aktivitas interaktif, yang belum banyak dikembangkan dalam penelitian sebelumnya. Inovasi ini menunjukkan bahwa komik tidak hanya relevan sebagai media literasi baca tulis, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran untuk menanamkan nilai budaya dan kewargaan. Dengan hasil tersebut, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang lebih kaya isi dan tujuan, serta memberikan alternatif baru bagi guru dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila.

3. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan, dibuktikan melalui skor validasi ahli materi sebesar 87,5% dan ahli media 84,65%. Tingginya skor ini menunjukkan bahwa isi, bahasa, penyajian, dan tampilan komik telah sesuai dengan standar kelayakan serta mampu menjadi solusi atas rendahnya minat baca dan kesulitan siswa memahami materi Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak. Uji kepraktisan juga menunjukkan respon positif dengan nilai 73% dari guru serta 89,25% dan 91,56% dari siswa pada uji coba skala kecil dan besar, menandakan bahwa komik mudah digunakan dan menarik bagi siswa karena menyajikan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Dari segi efektivitas, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 24,4 poin dari *pre-test* ke *post-test*, dengan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti penggunaan komik memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi kewargaan siswa. Komik yang dilengkapi ilustrasi menarik, alur cerita kontekstual, dan aktivitas interaktif mampu membantu siswa memahami serta menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Secara keseluruhan, media komik terbukti layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi kewargaan sekaligus menumbuhkan minat baca, berpikir kritis, serta nilai karakter pada siswa sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Ahyar, D. B., Tuerah, P. R., Irani, U., Subroto, D. E., Masita, E., Gultom, E., Asmara, A., Akbar, M. N., Evitasari, A. D., Ariyani, D., Rahman, M. A., Larekeng, S. H., Yumelking, M., Purnomo, D., Wedayanthi, L. M. D., Aghata, F., & Adika, D. (2023). *Desain Sistem Pembelajaran*. PT. Mifandi Mandiri Digital: Sumatera Utara.
- Aisyah, S. (2021). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Menyongsong Era Revolusi 4.0 di SMKN 3 Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 49. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10746>
- Aldama, A. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Poster Komik Materi hak dan Kewajiban Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10), 24-33.
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif dan lembar kerja siswa pada materi virus. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27-36. <https://doi.org/10.31932/jpbio.v5i1.573>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Evitasari, A. D., & Utamingtyas, S. (2024). Karakteristik dan problematika siswa sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 69-75. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v10i2.87052>
- Evitasari, A. D., Wilujeng, I., Tohani, E., Trisnani, N., & Hermansyah, A. K. (2025). Prospective elementary teachers' pedagogical understanding in science: a qualitative study from Indonesia. *Cogent Education*, 12(1), 2556621, 1-20. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2556621>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089-2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Herliani, Y., Isnaini, H., & Puspitasari, P. (2020). Penyuluhan Pentingnya Literasi Di Masa Pandemi Pada Siswa Smk Profita Bandung Tahun Ajaran 2020/2021. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 277-283. <https://doi.org/10.31004/cdj.v1i3.975>

- Kemendikbud. (2021). *Modul Literasi Digital Di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 1-22.
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Nurba'id, A. R. C., Nafilah, Z., Magdalena, M., Nisyak, K. H., Lailatul, S., Mutmainah, R., Ghurri, A., Andriana, L. M., & Ningsih, A. W. (2022). Artikel Review: Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi. *Jurnal Farmasi Dan Farmakoinformatika*, 2(2), 146-153. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35760/jff.2024.v2i2.10072>
- Putri, F. D. C., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Upaya dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2167-2173. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Rakasiwi, N. (2019). Pengembangan media komik dengan metode picture and picture untuk meningkatkan keterampilan literasi matematika kelas IV. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 60-70. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741>
- Rokhim, A., & Anwar, M. K. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Platform Android Menggunakan Metode Addie. *Spirit*, 13(2), 16-23. <https://doi.org/10.53567/spirit.v13i2.214>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational psychology: theory and application to fitness and performance*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, A. W., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media Komik Literasi Islam Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas V SD Plus Darul Ulum Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(5), 1007-1017.
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonlogy Mathematics and Social Science*, 2(2), 2829-3363.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: theory and practice*. New York: Pearson.
- Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250>
- Wahyudi, A. (2022). Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Pada Siswa Kelas V SD IT Bina Insan Madani Baradatu. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 35-48. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v3i1.60>