

Pedagogik Journal of Islamic Elementary School

Pengembangan Media Komik Digital Kontekstual Materi Norma untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa...

 Article

Document Details

Submission ID

trn:oid:::3618:155365825

Submission Date

Oct 21, 2026, 9:20 AM GMT+8

Download Date

Oct 21, 2026, 9:24 AM GMT+8

File Name

890-909 11796.docx

File Size

2.4 MB

18 Pages

4,419 Words

30,144 Characters

24% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 19%  Internet sources
- 12%  Publications
- 15%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 19% Internet sources
- 12% Publications
- 15% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.uinsaizu.ac.id	2%
2	Internet	journal.unpas.ac.id	1%
3	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%
4	Student papers	East Union High School on 2026-07-02	<1%
5	Publication	Syarifatul Amelia, Aan Widiyono. "Pengembangan Media Diorama Magnet Meta...	<1%
6	Internet	ejournal.uinmadura.ac.id	<1%
7	Internet	journal.unimma.ac.id	<1%
8	Internet	ejournal.uika-bogor.ac.id	<1%
9	Internet	pondokjurnal.uwj.ac.id	<1%
10	Student papers	UIN Syarif Hidayatullah Jakarta on 2026-07-02	<1%
11	Internet	ejournal.uncm.ac.id	<1%

12	Internet	repo.undiksha.ac.id	<1%
13	Internet	archive.umsida.ac.id	<1%
14	Internet	e-journal.hamzanwadi.ac.id	<1%
15	Internet	ejournal.iainpalopo.ac.id	<1%
16	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
17	Internet	repository.upi.edu	<1%
18	Student papers	East Union High School on 2026-07-02	<1%
19	Publication	Iqlima Iqlima, Haryanto Haryanto, Isra Miharti, Asrial Asrial, Firdiawan Ekaputra. ...	<1%
20	Internet	jurnal.uinsu.ac.id	<1%
21	Publication	Mirthelia Endah Oywari, Donn Richard Ricky, Horasdia Saragih. "Stabilitas Ukura...	<1%
22	Internet	ppjp.ulm.ac.id	<1%
23	Publication	Lisna Alfiyana, Edris Zamroni, Eko Wahyu Widodo Sutiyono. "UPAYA MENINGKAT...	<1%
24	Student papers	East Union High School on 2026-07-02	<1%
25	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-19	<1%

26	Internet	ejurnal.ung.ac.id	<1%
27	Internet	journal.aripi.or.id	<1%
28	Internet	jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id	<1%
29	Publication	Hani Laelatul Qodriyah, Habib Hambali. "PERMAINAN ROCKET COUNTING UNTU...	<1%
30	Publication	Zaky Barriqurrisqy Aslam, Farid Baskoro, Muhamad Syariffuddien Zuhrie, Fendi A...	<1%
31	Internet	e-journals2.unmul.ac.id	<1%
32	Student papers	Universitas Negeri Semarang on 2025-07-16	<1%
33	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
34	Internet	anzdoc.com	<1%
35	Internet	jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id	<1%
36	Publication	Tia Tia, Moh. Fathurrahman. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Digestiar untu...	<1%
37	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2025-01-16	<1%
38	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-08-01	<1%
39	Internet	academicjournal.yarsi.ac.id	<1%

40	Internet	aksiologi.org	<1%
41	Internet	e-theses.iaincurup.ac.id	<1%
42	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
43	Internet	ojs.unud.ac.id	<1%
44	Publication	Cucini Cucini, Ela Suryani. "Studi Komparasi Model Problem-Based Learning (PBL) ...	<1%
45	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-08-05	<1%
46	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
47	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-21	<1%
48	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-11-25	<1%
49	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
50	Internet	conference.unikama.ac.id	<1%
51	Internet	mafiadoc.com	<1%
52	Publication	Berliana Aurora Oktavianingrum, Barokah Isdaryanti. "Pengembangan Media Cr...	<1%
53	Publication	Eva Yuliyannah, Andri Valen, Dea Widawari. "Efektivitas Model Pembelajaran Co...	<1%

54	Publication	St. Nurasiah, Erwin Akib, Andi Paida. "Innovation Of Canva Snakes And Ladders F...	<1%
55	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-07-21	<1%
56	Student papers	Universitas Negeri Padang on 2025-07-23	<1%
57	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2020-03-22	<1%
58	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-16	<1%
59	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-01	<1%
60	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2013-10-07	<1%
61	Internet	digilib.uinsgd.ac.id	<1%
62	Internet	digilib.unila.ac.id	<1%
63	Internet	e-jurnal.iainsorong.ac.id	<1%
64	Internet	ejournal.yasin-alsys.org	<1%
65	Internet	murhum.ppjpaud.org	<1%
66	Internet	publication.petra.ac.id	<1%
67	Internet	www.tribunnews.com	<1%

Development of Context-Based Digital Comics on Social Norms to Enhance Elementary Students' Critical Thinking Skills

Pengembangan Media Komik Digital Kontekstual Materi Norma untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

¹Sabilatul Aisyah Putri, ²Hamidaturrohman

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

e-mail: ²hamida@unisnu.ac.id

Abstract

Critical thinking among elementary school students remains underdeveloped in Pancasila Education, particularly on the topic of social norms, and this gap continues to constrain the learning process. Addressing it calls for learning media that situates content in students' everyday context, engages them visually, and invites active participation. This study therefore developed a contextual digital comic and examined its validity, practicality, and effectiveness for strengthening students' critical thinking. Using a Research and Development (R&D) design based on the 4D model, the study involved all twelve fifth-grade students at SD Negeri 10 Karanggondang, selected through saturated sampling. Observation, interviews, questionnaires, and tests generated the data, which were analyzed through qualitative description alongside quantitative procedures: feasibility percentage, N-Gain, the Shapiro-Wilk normality test, and the Wilcoxon test. Three validators rated the media highly feasible, at 84%, 84%, and 94%, while students rated its practicality at 76% and teachers at 94%. Its effectiveness registered an N-Gain of 0.7111 (71.11%, high category) and a Wilcoxon significance value of 0.002 ($p < 0.05$). These results indicate that the contextual digital comic strengthens students' critical thinking and offers a viable medium for teaching social-norm material.

Keywords: Digital Comics, Contextual, Learning Media, Critical Thinking, Pancasila Education

Abstrak

Kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi norma, masih tergolong rendah dan menjadi persoalan tersendiri dalam praktik pembelajaran. Kondisi ini menuntut kehadiran media belajar yang kontekstual, kaya unsur visual, dan interaktif agar siswa terdorong untuk terlibat aktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital berbasis kontekstual serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian menggunakan desain Research and Development (R&D) dengan model 4D, melibatkan seluruh 12 siswa kelas V SD Negeri 10 Karanggondang yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Data dihimpun melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang mencakup persentase kelayakan, N-Gain, uji normalitas Shapiro-Wilk, serta uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak, dengan skor dari ahli materi 84% serta dari dua ahli media masing-masing 84% dan 94%. Tingkat kepraktisan media mencapai 76% menurut respons siswa dan 94% menurut respons guru. Efektivitas media tercermin dari nilai N-Gain sebesar 0,7111 (71,11%) yang

tergolong kategori tinggi, didukung hasil uji Wilcoxon sebesar 0,002 ($<0,05$) yang menandakan perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa komik digital berbasis kontekstual mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk materi norma. Penelitian lanjutan pada subjek yang lebih luas tetap diperlukan guna menguji generalisasi temuan ini.

Kata Kunci: Komik Digital, Kontekstual, Media Pembelajaran, Berpikir Kritis, Pendidikan Pancasila



Licensed under [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

*Copyright (c) 2026 Sabilatul Aisyah Putri, Hamidaturrohman

Pendahuluan

Lemahnya kemampuan siswa dalam mengurai persoalan pembelajaran mengindikasikan bahwa proses belajar di kelas belum sepenuhnya mengasah daya nalar tingkat tinggi. Padahal, tuntutan abad ke-21 mengharuskan siswa tidak sekadar menghafal materi, melainkan menguasai sejumlah kompetensi penting, salah satunya kemampuan berpikir kritis (Halim, 2022). Tuntutan ini sejalan dengan capaian pembelajaran Fase C yang mengharuskan siswa menerapkan norma serta hak dan kewajiban dalam kehidupan nyata, termasuk bersikap kritis terhadap norma sosial dan norma hukum di lingkungan sekitarnya (Kemendikdasmen, 2025).

Pertumbuhan kemampuan berpikir kritis siswa memerlukan pendampingan guru ketika mereka berupaya memahami persoalan-persoalan di lingkungan sekitarnya. Guru secara teoretis memikul tanggung jawab untuk menajamkan kemampuan tersebut selama proses pembelajaran berlangsung (Xiaojing et al., 2025), yang menuntut mereka memvariasikan metode mengajar serta memilih media yang relevan, menarik, dan mudah dioperasikan agar mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan aktif siswa (Machfud et al., 2024). Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa jarak antara tuntutan teoretis tersebut dengan praktik pembelajaran masih cukup lebar, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Kesenjangan tersebut tampak nyata ketika guru kesulitan menerapkan strategi yang semestinya membangkitkan keaktifan dan kemandirian belajar siswa. Wawancara dan observasi awal di SD Negeri 10 Karanggondang mengungkap bahwa guru sendiri mengakui variasi metode dan model mengajarnya masih terbatas sehingga pembelajaran konvensional lebih sering dipilih. Temuan Dachi et al. (2025) turut menegaskan bahwa model pembelajaran tradisional yang minim variasi cenderung kurang mampu menumbuhkan kemampuan kognitif tingkat tinggi. Keterbatasan

18 variasi metode serta ketidaksesuaian media inilah yang pada akhirnya berdampak langsung pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di kelas.

28 Secara ideal, kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar tercermin dari lima aspek, yaitu memberi penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, memberi penjelasan lanjutan, serta menyusun strategi dan taktik (Jannah et al., 2024). Hasil tes diagnostik di kelas V SD Negeri 10 Karanggondang menunjukkan capaian yang masih rendah pada indikator penarikan kesimpulan (42%) dan penentuan strategi (33%), yang menandakan lemahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Temuan ini memperkuat urgensi menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih terarah, kontekstual, dan sistematis guna mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.

Observasi lapangan juga menangkap kendala pada kemampuan berargumentasi siswa, yang tampaknya dipicu oleh rasa cemas ketika mereka harus mengemukakan pendapat. Data angket memperkuat gambaran ini: hanya 43% siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap pertanyaan yang menantang nalar, dan sebagian besar siswa mengaku jarang diajak memecahkan masalah selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Kondisi ini menegaskan bahwa porsi pembelajaran berbasis berpikir kritis dan pemecahan masalah masih perlu ditambah.

19 Temuan Amelia dan Hamidaturrohmah (2025) turut mengonfirmasi rendahnya kemampuan berpikir kritis ini, dengan mencatat hanya 36% siswa yang tuntas pada materi norma karena materi tersebut terasa abstrak bila disampaikan secara konvensional. Model Problem Based Learning (PBL) kontekstual terbukti efektif, tetapi minimnya media visual pendukung membuat siswa tetap sangat bergantung pada arahan guru untuk memahami persoalan yang dibahas. Kondisi inilah yang mendasari urgensi penelitian ini, yakni kebutuhan akan media yang tidak hanya kontekstual tetapi juga mampu memvisualisasikan materi secara mandiri sehingga siswa terstimulasi untuk berpikir pada tingkat yang lebih tinggi.

20 Salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut adalah menghadirkan media pembelajaran yang selaras dengan karakter dan minat belajar anak usia sekolah dasar, mengingat mereka umumnya menggemari konten visual dan narasi yang atraktif (Kusmirah et al., 2025). Komik digital menjadi salah satu pilihan yang dapat menjawab rendahnya kemampuan siswa dalam mengkritisi dan berargumentasi. Angket yang disebar kepada siswa memperlihatkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran; sebagian besar siswa

mengaku lebih mudah menangkap materi Pendidikan Pancasila bila disajikan lewat gambar dan cerita. Perpaduan visualisasi dan narasi pada komik digital dinilai mampu menjembatani pemahaman konsep yang abstrak sekaligus memantik imajinasi kritis siswa secara efektif (Dewi, 2025). Potensi inilah yang mengarahkan penelitian ini pada pengembangan media yang tidak sekadar menarik perhatian, tetapi juga mendorong pemikiran kritis melalui konteks cerita yang dihadirkan.

Pengembangan media dalam penelitian ini berpusat pada perancangan komik digital berbasis kontekstual, sejalan dengan pandangan teori belajar bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi dikaitkan dengan konteks nyata (Jufri et al., 2023). Komik ini memuat nilai-nilai Pancasila yang aplikatif agar siswa terdorong berpikir kritis mengenai perilaku yang baik dan benar (Awaliyah et al., 2025). Namun, penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa pendekatan kontekstual belum banyak diintegrasikan ke dalam komik digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma, dan kemampuan berpikir kritis pun belum dijadikan fokus utama pengembangan medianya. Celah inilah yang menegaskan perlunya media komik digital berbasis kontekstual yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

Kebaruan yang ditawarkan penelitian ini terletak pada komik digital kontekstual yang memadukan materi norma dalam Pendidikan Pancasila dengan tujuan memfasilitasi kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui penyajian situasi yang akrab dengan keseharian mereka. Media ini tidak hanya berfungsi menyampaikan materi, tetapi juga dirancang sebagai pemantik yang mendorong siswa mengidentifikasi masalah, menyusun argumen, mengevaluasi tindakan, serta merumuskan strategi penyelesaian berlandaskan nilai-nilai Pancasila (Wulandari et al., 2023). Perpaduan antara pendekatan kontekstual, visualisasi naratif, dan indikator berpikir kritis inilah yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya, sekaligus menghasilkan media yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan identifikasi masalah, urgensi, serta kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital berbasis kontekstual yang valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada materi norma dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang

lebih aktif, bermakna, dan berorientasi pada penguatan kompetensi abad ke-21.

Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian pengembangan (Research and Development) yang ditujukan untuk menghasilkan produk berupa media komik digital berbasis kontekstual, sekaligus menguji tingkat validitas, kelayakan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendekatan pengembangan dipilih karena berorientasi pada penghasilan solusi konkret yang diuji berulang kali sebelum dinyatakan layak dipakai dalam pembelajaran (Rahayu, 2025). Adapun model pengembangan yang diadaptasi adalah model 4D milik Thiagarajan, yang mencakup tahap define, design, develop, dan disseminate (Judijanto et al., 2024). Model ini dipilih karena tahapannya runtut dan cocok diterapkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Lokasi penelitian berada di SD Negeri 10 Karanggondang, Jepara, dan dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 12 siswa kelas V sebagai subjek. Pengambilan subjek dilakukan dengan teknik sampling jenuh karena seluruh anggota populasi diikutsertakan dalam penelitian ini. Teknik sampling jenuh dianggap tepat untuk populasi berukuran kecil karena setiap elemen populasi dapat dilibatkan secara menyeluruh (Sari et al., 2024). Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan seorang ahli materi dan dua ahli media yang bertindak sebagai validator guna menilai tingkat validitas media yang dikembangkan.

Pada tahap define, analisis diarahkan pada kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, materi ajar, dan tujuan pembelajaran. Tahap design selanjutnya menghasilkan rancangan awal komik digital kontekstual, meliputi alur cerita, visualisasi tokoh, dan instrumen penelitian, dengan materi yang difokuskan pada norma dalam Pendidikan Pancasila serta diintegrasikan dengan situasi yang dekat dengan keseharian siswa. Tahap develop mencakup validasi oleh ahli materi dan ahli media, perbaikan produk sesuai masukan validator, hingga uji coba. Pada tahap terakhir, disseminate, produk yang telah dinyatakan layak disebarluaskan kepada pengguna sasaran untuk penerapan lebih lanjut.

Data dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi ditujukan untuk merekam kondisi awal pembelajaran serta aktivitas siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Wawancara terstruktur dilakukan bersama

guru kelas guna menggali hambatan pembelajaran serta gambaran kemampuan berpikir kritis siswa. Angket dipakai untuk menjaring data validasi dari ahli sekaligus respons guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Adapun tes disusun dalam bentuk pretest dan posttest untuk melihat perubahan kemampuan berpikir kritis siswa setelah media komik digital kontekstual diterapkan (Purnamasari et al., 2023).

Teknik analisis data mengombinasikan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi, wawancara, serta saran dari validator diolah secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Handayani, 2023). Tahapan tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang kebutuhan pembelajaran, proses pengembangan media, hingga masukan terhadap produk yang dihasilkan.

Analisis kuantitatif selanjutnya diterapkan pada data validasi ahli, angket respons guru dan siswa yang menggunakan skala Likert, serta hasil tes kemampuan berpikir kritis. Data validasi dan angket respons dihitung memakai rumus persentase berikut untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media.

$$P = (\Sigma X / \Sigma X_i) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Skor

ΣX = Jumlah Skor yang Diperoleh

ΣX_i = Jumlah Skor Maksimal

(Sansena et al., 2026)

Angka persentase yang diperoleh selanjutnya dicocokkan dengan kriteria kelayakan pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Presentase Kelayakan dan Kepraktisan

Presentase	Kriteria
80-100	Sangat Layak
61-79	Layak
41-60	Cukup Layak
<40	Kurang Layak

Pengukuran efektivitas media menggunakan nilai N-Gain, yakni indikator peningkatan yang telah dinormalisasi dengan memperhitungkan skor awal (pretest) dan skor maksimal yang dapat dicapai. Cara ini dipilih agar gambaran efektivitas pembelajaran lebih akurat karena tidak hanya melihat selisih skor, tetapi juga mempertimbangkan kemampuan awal siswa (Hajar et al., 2026). Rumus yang digunakan untuk menghitung N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = (Skor\ posttest - Skor\ pretest) / (Skor\ maksimal - Skor\ pretest)$$

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Interpretasi N-Gain (Syaiful, 2024)

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

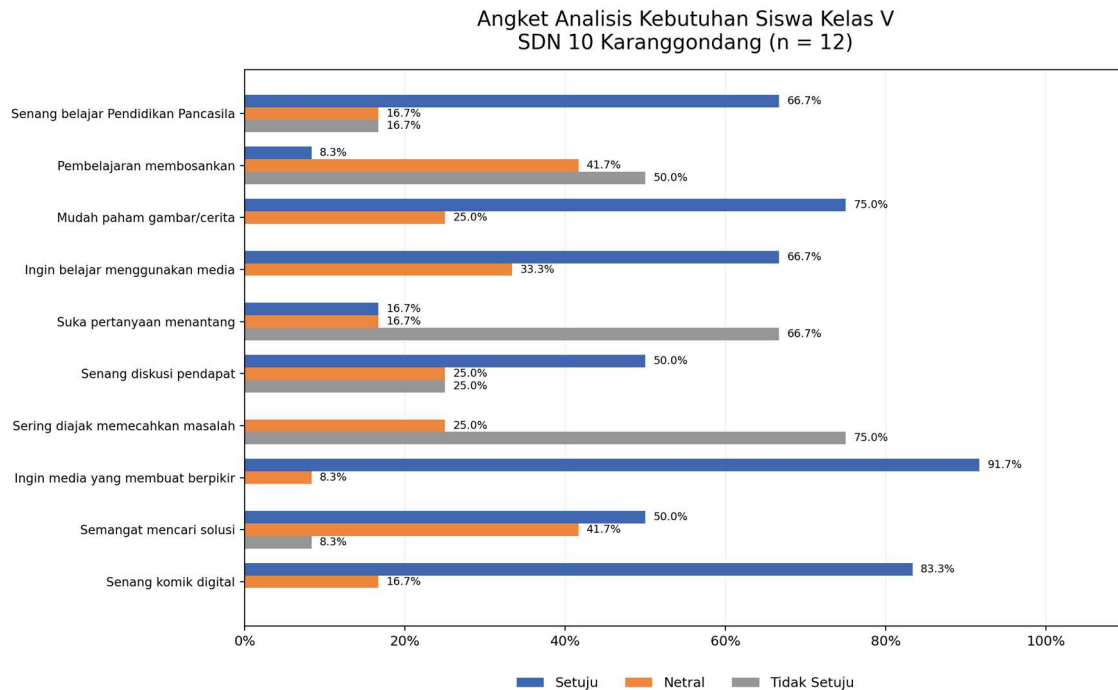
Karena hasil uji normalitas menunjukkan data tidak berdistribusi normal, pengujian signifikansi peningkatan kemampuan berpikir kritis dilanjutkan dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test, yang cocok digunakan untuk data berpasangan yang tidak memenuhi asumsi normalitas guna menguji perbedaan skor pretest dan posttest (Kristanto, 2021). Rangkaian analisis ini secara keseluruhan bertujuan mengungkap sejauh mana media komik digital berbasis kontekstual efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil dan Pembahasan

Media komik digital berbasis kontekstual pada materi norma dalam Pendidikan Pancasila dikembangkan dengan mengikuti tahapan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dinilai tepat karena menawarkan alur yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, sekaligus membuka ruang evaluasi dan revisi secara berkelanjutan. Setiap tahapannya dijalankan secara bertahap agar kualitas media yang dihasilkan benar-benar memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas.

Define

Tahap define diarahkan untuk mengenali dan menelaah kebutuhan pembelajaran sebagai landasan pengembangan produk, dengan analisis yang mencakup kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, materi ajar, hingga tujuan pembelajaran.



Gambar 1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Data angket memperlihatkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi, yakni 93%, terhadap pernyataan bahwa siswa membutuhkan media belajar yang mengajak mereka memikirkan tindakan yang baik dan benar sesuai nilai-nilai Pendidikan Pancasila. Temuan ini mengisyaratkan bahwa siswa bukan hanya mencari media yang menarik secara visual, melainkan juga media yang dapat menuntun mereka berpikir tentang nilai, sikap, dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Angka 88% pada pernyataan senang menggunakan komik digital juga menegaskan bahwa media ini memiliki daya tarik kuat sebagai sarana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan selaras dengan karakter belajar anak usia sekolah dasar. Selain itu, 85% siswa menyatakan lebih mudah memahami pelajaran bila disertai gambar dan cerita, bukti bahwa penyajian materi secara visual dan naratif sangat membantu pemahaman konsep, terlebih untuk materi yang membutuhkan contoh konkret dan kedekatan dengan pengalaman nyata siswa.

Sebaliknya, dua pernyataan lain mencatat skor lebih rendah, yaitu 38% pada pernyataan sering diajak memecahkan masalah dan 43% pada pernyataan suka menjawab pertanyaan yang menantang dan membutuhkan pemikiran. Kedua angka ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang selama ini dijalani siswa belum banyak membuka ruang bagi aktivitas problem solving dan berpikir tingkat tinggi, sehingga

siswa belum terbiasa berhadapan dengan pertanyaan yang menuntut analisis, evaluasi, maupun penalaran mendalam dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya media pembelajaran yang tidak sekadar menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga mendorong siswa aktif memecahkan masalah, berpikir kritis, serta mengaitkan materi dengan situasi keseharian. Di titik inilah pengembangan komik digital berbasis kontekstual menemukan relevansinya, karena mampu menjembatani kebutuhan siswa akan media yang visual dan menarik sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir kritis mereka.

Design

Berbekal hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya, tahap *design* difokuskan pada penyusunan rancangan awal komik digital kontekstual. Cerita dalam komik dibangun dari situasi nyata yang akrab dengan keseharian siswa, dengan harapan penyajian materi lewat narasi visual dapat mempermudah mereka memahami konsep norma secara konkret. Proses perancangan meliputi penyusunan alur cerita, visualisasi tokoh, serta struktur navigasi media, dengan alur cerita yang disusun agar selaras dengan materi norma dalam Pendidikan Pancasila sehingga rangkaian pembelajaran tersaji secara sistematis dan mudah diikuti siswa.



Gambar 2 Hasil Rancangan Visualisasi Tokoh

Develop

Rancangan yang telah disusun pada tahap *design* kemudian diwujudkan menjadi produk komik digital kontekstual melalui aplikasi Canva pada tahap *develop*. Media ini

55

sengaja dibuat dalam format digital supaya bisa diakses secara fleksibel dari berbagai perangkat, mulai dari ponsel, laptop, hingga komputer. Fitur *hyperlink* pada tombol navigasi turut dimanfaatkan untuk menautkan setiap bagian media, sehingga penggunaannya terasa lebih interaktif dan tersusun rapi.



Gambar 3 Tampilan Utama Komik Digital

Komponen utama produk mencakup pengenalan tokoh, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan profil pengembang. Materi dikemas dalam cerita kontekstual yang dekat dengan keseharian siswa, dan pada setiap alur cerita disisipkan soal-soal yang mengajak siswa menganalisis permasalahan serta menentukan solusinya sebagai bentuk latihan berpikir kritis.



Gambar 4 Tampilan Materi dan Soal Latihan dalam Komik

Produk yang telah jadi divalidasi oleh satu ahli materi dan dua ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta fungsi interaktifnya. Validasi tahap pertama mengungkapkan bahwa produk masih memerlukan sejumlah perbaikan, antara lain pada variasi kuis, penataan menu utama, dan pengecekan fungsi *hyperlink*, agar media benar-benar siap digunakan sebelum memasuki uji coba terbatas. Setelah revisi dilakukan sesuai masukan validator, produk kembali divalidasi dan hasilnya berada pada kategori sangat layak, sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli dan Pengujian Produk Media Komik Digital Berbasis Kontekstual

Subjek Uji	Hasil Validasi (%)	Kriteria
Ahli Materi	84	Sangat Layak
Ahli Media 1	84	Sangat Layak
Ahli Media 2	94	Sangat Layak

Hasil dari tabel 3 menegaskan bahwa media komik digital kontekstual telah memenuhi aspek kelayakan isi, desain, dan penyajian sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Tingkat kepraktisannya kemudian diukur lewat angket respons guru dan siswa, yang mencakup kemudahan penggunaan, kejelasan materi, keterbacaan, dan daya tarik media dalam mendukung pembelajaran. Hasilnya, guru memberi respons positif dengan kategori sangat praktis, sementara siswa memberi respons pada kategori praktis. Temuan ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan mudah dioperasikan, sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Ringkasan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Kepraktisan Media

Subjek Uji	Presentase (%)	Kriteria
Guru	94	Sangat Praktis
Siswa	76	Praktis

Setelah dinyatakan layak dan praktis, produk diujicobakan untuk mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pemberian pretest dan posttest guna melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi norma. Ringkasan statistik deskriptifnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Statistik	Pretest	Posttest
N	12	12
Mean	63.75	88.75
Median	57.5	95
Minimum	20	75
Maksimum	95	100

Data pada Tabel 5 memperlihatkan kenaikan kemampuan berpikir kritis siswa setelah media komik digital kontekstual diterapkan. Rerata skor naik dari 63,75 pada pretest menjadi 88,75 pada posttest, mengindikasikan berkembangnya kemampuan siswa dalam menganalisis persoalan, mengevaluasi situasi, dan menentukan solusi sesuai indikator berpikir kritis yang diukur. Nilai median juga bergeser dari 57,50

menjadi 95,00, sementara nilai minimum naik dari 20,00 menjadi 75,00, pertanda bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis terjadi secara merata pada hampir seluruh siswa.

Tabel 6 Hasil Uji Efektivitas Media Komik Norma Digital Berbasis Kontekstual

Jenis Uji	Hasil
N-Gain	0,7111 (71,11%)
Shapiro-Wilk W (Pretest)	0,233
Shapiro-Wilk W (Posttest)	0,013
Wilcoxon	0,002

Hasil uji efektivitas pada Tabel 6 mencatat nilai N-Gain sebesar 0,7111 atau 71,11%, yang tergolong kategori tinggi, bukti bahwa komik digital berbasis kontekstual berhasil mendongkrak kemampuan berpikir kritis siswa secara berarti. Penyajian materi lewat alur cerita yang dekat dengan keseharian siswa memberi mereka ruang untuk mengidentifikasi masalah, menelusuri hubungan sebab-akibat, dan mempertimbangkan berbagai alternatif solusi secara lebih mendalam.

Karena uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data posttest tidak berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji nonparametrik Wilcoxon, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,002 ($<0,05$) dan menandakan adanya perbedaan bermakna antara hasil pretest dan posttest. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media komik digital berbasis kontekstual efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi norma melalui pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan reflektif.

Disseminate

Pada tahap *disseminate*, produk akhir berupa komik digital kontekstual materi norma disebarluaskan kepada guru kelas dan lingkungan sekolah sebagai calon pengguna, dengan cara memperkenalkan isi, struktur materi, dan karakteristik media agar dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Tahap ini bertujuan memperluas jangkauan penggunaan produk sekaligus mendorong penerapannya secara berkelanjutan, sehingga turut mendukung pemahaman siswa terhadap materi norma dan pengembangan kemampuan berpikir kritis mereka.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil menghasilkan media komik digital berbasis kontekstual pada materi norma melalui tahapan model 4D, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pengembangannya bertolak dari hasil analisis kebutuhan yang mengungkap bahwa pembelajaran selama ini masih bertumpu pada buku ajar dan penjelasan guru, padahal siswa cenderung lebih tertarik pada media visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Atas dasar itulah komik digital ini dirancang dengan memadukan ilustrasi visual dan cerita kontekstual yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga konsep norma dapat dipahami secara lebih konkret dan bermakna (Shabrina et al., 2025). Sejalan dengan itu, media visual berbasis cerita memang dikenal mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Saputra & Parisu, 2024).

Hasil ini turut memperkuat penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa komik digital kontekstual dapat mengatasi pembelajaran yang pasif serta meningkatkan minat, konsentrasi, pemahaman, dan hasil belajar PPKn melalui pembelajaran yang interaktif dan bermakna (Dewi & Wulandari, 2024). Penelitian ini berbeda karena komik yang dikembangkan mengintegrasikan pendekatan kontekstual sekaligus pertanyaan berbasis berpikir kritis pada tiap alur ceritanya. Konflik cerita yang dihadirkan mengajak siswa tidak sekadar memahami materi norma, melainkan juga menganalisis persoalan, mengevaluasi tindakan tokoh, dan menentukan solusi berdasarkan nilai-nilai yang dipelajari. Dengan demikian, komik digital ini berperan ganda, yaitu sebagai media penyampai materi sekaligus sarana yang memfasilitasi tumbuhnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Media ini juga menghadirkan narasi visual berlatar Desa Karanggondang sebagai cerminan lingkungan sosial siswa sehari-hari, sehingga mereka lebih mudah menautkan konsep norma dengan pengalaman nyata yang mereka jalani (Maulidiyah et al., 2025). Dari sisi teknis, media dibangun menggunakan Canva dalam format digital yang dapat diakses dari berbagai perangkat, membuatnya fleksibel dipakai baik di dalam maupun di luar kelas. Fitur *hyperlink* memudahkan navigasi antarmenu, sementara soal yang disisipkan pada tiap alur cerita mendorong siswa menganalisis persoalan lebih dulu sebelum menentukan solusi. Gabungan karakteristik ini menjadikan komik digital tidak hanya menarik dan praktis digunakan, tetapi juga

mendukung pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

19 Baik ahli materi maupun ahli media sama-sama menempatkan media ini pada kategori sangat layak, yang berarti isi materi, penyajian, tampilan visual, dan fungsi mediana telah selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar sekaligus tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Skor validasi yang tinggi ini mengisyaratkan bahwa perpaduan ilustrasi, bahasa yang komunikatif, navigasi sederhana, dan penyajian materi secara kontekstual berhasil menghadirkan media yang mudah dipahami sekaligus menarik bagi siswa. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa perpaduan teks dan gambar dalam penyajian informasi membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih efektif (Edu & Davidi, 2026). Pemahaman siswa pun akan semakin terbantu jika teks dan gambar yang saling berkaitan diletakkan berdekatan, karena mereka dapat menghubungkan kedua informasi tersebut dengan lebih cepat (Lailli et al., 2026).

62 Respons positif dari guru dan siswa juga menegaskan tingkat kepraktisan media ini dalam pembelajaran sehari-hari. Guru menilai alur penyajiannya sistematis, navigasinya mudah dipahami, dan isinya sesuai dengan karakteristik materi Pendidikan Pancasila. Sementara siswa merasa cerita bergambar, ilustrasi yang menarik, dan format digital media ini meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan mereka selama belajar. Ini menandakan bahwa media yang dikembangkan bukan hanya unggul dari sisi kualitas produk, tetapi juga diterima dengan baik saat diterapkan di kelas, sehingga berpeluang mendukung suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Ali et al., 2024).

48 Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa membuktikan bahwa komik digital kontekstual bukan sekadar media penyampai materi, melainkan juga sarana yang menstimulasi proses berpikir mereka. Cerita yang diangkat dari kehidupan sehari-hari memberi siswa ruang untuk memahami permasalahan secara lebih konkret sebelum menemukan penyelesaiannya (Sutomo & Kusmaryono, 2025), sementara soal-soal yang disisipkan pada tiap alur cerita mendorong mereka mengidentifikasi masalah, menelaah penyebabnya, mengevaluasi tindakan tokoh, dan merumuskan solusi berlandaskan nilai-nilai norma yang dipelajari. Temuan ini selaras dengan teori Contextual Learning, yang menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna saat pengetahuan dikaitkan dengan pengalaman langsung siswa (Sulistio, 2022), sekaligus memperkuat pandangan bahwa pembelajaran kontekstual dapat mengasah

46

kemampuan berpikir kritis karena membuka peluang bagi siswa menghubungkan konsep dengan realitas yang mereka hadapi (Suramto et al., 2026).

Temuan ini secara teoritis menunjukkan bahwa memadukan media visual naratif dengan pendekatan kontekstual dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga memperluas wawasan mengenai pemanfaatan komik digital, tidak hanya sebagai media penyampai materi tetapi juga sebagai sarana yang menumbuhkan proses analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan lewat penyajian masalah kontekstual. Dari sisi praktis, guru dapat memanfaatkan komik digital berbasis kontekstual sebagai alternatif media inovatif yang mudah diakses, fleksibel dipakai di berbagai perangkat, serta mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Terlepas dari hasil tersebut, penelitian ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, media hanya diujicobakan pada 12 siswa kelas V di satu sekolah dasar, sehingga generalisasi temuan ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, uji efektivitas berlangsung dalam rentang waktu yang relatif singkat, sehingga belum menggambarkan pengaruh media terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam jangka panjang. Ketiga, cakupan penelitian ini terbatas pada materi norma dalam Pendidikan Pancasila, sehingga efektivitas media pada materi lain masih belum diketahui.

Mengacu pada keterbatasan tersebut, penelitian mendatang disarankan menguji komik digital kontekstual pada sampel yang lebih besar dan karakteristik siswa yang lebih beragam agar validitas eksternalnya lebih kuat. Media ini juga terbuka untuk diterapkan pada materi Pendidikan Pancasila lain maupun mata pelajaran berbeda, guna menguji konsistensi efektivitasnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pengembangan fitur interaktif yang lebih variatif seperti umpan balik otomatis atau evaluasi berbasis permainan (*gamification*) juga layak dipertimbangkan agar media mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih adaptif dan mempertahankan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media komik digital berbasis kontekstual terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada

materi norma. Hasil validasi ahli menunjukkan media berada pada kategori sangat layak, sedangkan respons guru dan siswa menunjukkan bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, terlihat dari peningkatan rata-rata skor pretest 63,75 menjadi 88,75 dengan N-Gain 0,7111 (kategori tinggi) dan hasil uji Wilcoxon sebesar 0,002 ($<0,05$). Komik digital ini membantu siswa memahami materi melalui cerita dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini masih terbatas pada jumlah subjek, waktu pelaksanaan, dan cakupan materi sehingga penelitian selanjutnya disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dan materi Pendidikan Pancasila yang lebih beragam untuk memperkuat generalisasi temuan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru kelas V, dan seluruh siswa SD Negeri 10 Karanggondang yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada para validator ahli materi dan ahli media atas masukan yang diberikan selama proses pengembangan dan penyempurnaan komik digital berbasis kontekstual.

Pernyataan Penggunaan AI

Para penulis menyatakan telah menggunakan chatGPT untuk memperbaiki tata bahasa, tanda baca dan kelancaran berbahasa. Meskipun menggunakan AI, para penulis menegaskan bahwa merekalah satu-satunya penulis artikel ini dan bertanggung jawab penuh atas isinya, sebagaimana diuraikan dalam rekomendasi COPE.

Persetujuan Partisipan

Penelitian ini melibatkan 12 siswa kelas V SD Negeri 10 Karanggondang. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memperhatikan prinsip kesukarelaan, kerahasiaan identitas, dan perlindungan peserta didik. Persetujuan dari wali kelas serta persetujuan siswa diperoleh sebelum pengumpulan data penelitian.

Konflik Kepentingan

Para penulis menyatakan tidak memiliki konflik kepentingan yang dapat memengaruhi pelaksanaan, analisis, maupun pelaporan hasil penelitian ini.

Kontribusi Penulis

9 S.A.P. (60%) berkontribusi dalam penyusunan konsep penelitian, pengembangan media, pengumpulan data, analisis hasil, dan penulisan draf artikel. H. (40%) berkontribusi dalam penyempurnaan metodologi, pendampingan pengembangan media, interpretasi hasil, penelaahan kritis, dan revisi naskah. Kedua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel serta bertanggung jawab atas isi publikasi.

Referensi