

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS CERITA FABEL UNTUK
PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5) UNTUK SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Wana Maulini Parazian¹, Muhammad Fendrik², Dede Permana³

^{1,2,3} Universitas Riau

¹wana.maulini3662@student.unri.ac.id, ²muhammad.fendrik@lecturer.unri.ac.id,

³dedepermana@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

In this study, the author encountered a problem frequently encountered, namely the limited use of digital learning media. Interviews, observations, and data obtained by the researcher in class V.C SDN 37 Pekanbaru showed that the use of digital learning media, especially in the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5) material, was still very limited. This was evidenced by interviews with the Principal, homeroom teacher, and students of class V.C SDN 37 Pekanbaru, namely the minimal use of interactive media caused students to appear passive and less enthusiastic in participating in project activities. This data is reinforced by the statement (Salahuddin et al., 2020) that the application of digital comics is expected to motivate a pleasant learning atmosphere. Children generally like illustrations, as are comics. In addition, the learning process will be more interesting, so that students' potential can be optimally developed in the 21st century (Zakiyah et al., 2022). However, the use of learning media at SDN 37 Pekanbaru is usually only obtained from printed books, so students easily get bored and their attention is often diverted during the learning process. This study used instruments in the form of interview sheets, questionnaires, and observation sheets. The R&D (Research and Development) method was employed. The development model used in this R&D is the 4D model. The stages of this development model consist of Define, Design, Development, and Disseminate. The results of this study indicate that the media is suitable for use after undergoing validity testing. The material validator yielded a percentage of 86.36%, categorized as very good/very suitable, the media validator yielded a percentage of 93.3%, categorized as very good/very suitable, and the language validator yielded percentages of 87.5% and 84.38%, categorized as very good/very suitable. Meanwhile, the results of the student response questionnaire yielded a percentage of 85.15%, categorized as very good. The student response questionnaire for the six P5 dimensions of the fable-based digital comic media yielded a percentage of 87.94%, categorized as very good.

Keywords: *Digital Comic, Fable Story, Pancasila Student Profile Strengthening Project.*

ABSTRAK

Pada penelitian ini terdapat masalah yang sering dijumpai penulis yaitu penggunaan media pembelajaran digital yang masih terbatas. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan data yang diperoleh peneliti di kelas V.C SDN 37 Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital terutama pada

materi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) masih sangat terbatas. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara Kepala Sekolah, wali kelas dan siswa kelas V.C SDN 37 Pekanbaru yaitu minimnya penggunaan media interaktif menyebabkan siswa terlihat pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan proyek. Data ini diperkuat dengan pernyataan (Salahuddin et al., 2020) yaitu penerapan komik digital diharapkan dapat memotivasi suasana belajar yang menyenangkan. Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal di era abad 21 (Zakiyah et al., 2022). Namun, penggunaan media pembelajaran di SDN 37 Pekanbaru biasanya hanya didapat dari buku cetak sehingga siswa mudah bosan dan perhatiannya sering teralih saat proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar wawancara, angket dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D atau Research and Development. Sedangkan model pengembangan yang digunakan pada R&D ini ialah model 4D atau Four D Models. Tahapan model pengembangan ini terdiri dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media layak dipakai setelah melalui uji validitas dari validator materi yang menghasilkan persentase 86,36% termasuk dalam kriteria sangat baik/sangat layak, validator media yang menghasilkan persentase 93,3% yang termasuk dalam kriteria sangat baik/sangat layak, dan validator bahasa yang menghasilkan persentase 87,5% dan 84,38% dengan kriteria sangat baik/sangat layak. Sedangkan hasil dari angket respon peserta didik menghasilkan persentase 85,15% dengan kriteria sangat baik. Angket respon peserta didik terhadap enam dimensi P5 pada media komik digital berbasis fabel menghasilkan persentase 87,94% dengan kriteria sangat baik.

Kata kunci: Komik Digital, Cerita Fabel, Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penguatan karakter peserta didik melalui Profil Pelajar Pancasila yang mencakup enam dimensi utama, yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Fadilah et al., 2024). Salah satu upaya penguatan tersebut diwujudkan melalui kegiatan

kokurikuler berbasis proyek yang dikenal sebagai Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

Namun, dalam praktiknya, pelaksanaan P5 di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital (Rahmawati et al., 2023). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 37 Pekanbaru, ditemukan bahwa kegiatan P5 masih dilaksanakan

secara konvensional dengan mengandalkan buku cetak. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan proyek, sebagaimana juga ditemukan pada penelitian Hidayat et al. (2023).

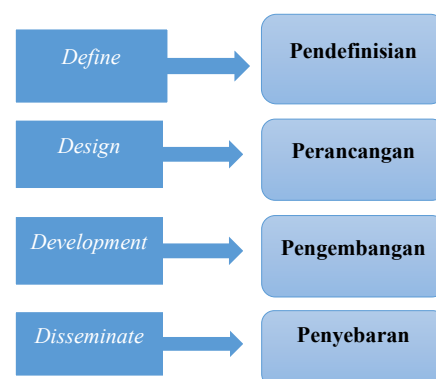
Komik digital dipandang sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara visual dan naratif (Salahuddin et al., 2020; Kartika, 2022). Selain itu, cerita fabel memiliki potensi besar dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan pendidikan karakter kepada siswa sekolah dasar (Abidin et al., 2024). Oleh karena itu, komik digital berbasis cerita fabel dipilih sebagai alternatif media pembelajaran karena menggabungkan unsur visual dan naratif yang disukai anak-anak serta memuat pesan moral yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian tujuan P5.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahap define,

design, development, dan disseminate. Penelitian dilaksanakan di SDN 37 Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V. Instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara, angket validasi ahli (materi, media, dan bahasa), serta angket respon peserta didik. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengonversi skor menjadi persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media. Berikut adalah tahapan dari penelitian dan pengembangan 4D atau *Four D Models* secara umum:



Gambar 1 Tahapan Penelitian Berdasarkan Model 4D atau Four D Models

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis cerita fabel yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh

persentase 86,36%, ahli media 93,3%, dan ahli bahasa masing-masing 87,5% dan 84,38%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa telah sesuai dengan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar. Dapat dilihat pada tabel berikut:

| Menurut Penilai | Jumlah Nilai | Persentase | Tingkat Persentase | Kategori Validasi |
|-----------------|--------------|------------|--------------------|-------------------|
| Ahli Materi | 38 | 86,36% | A | Sangat Valid |
| Ahli Media | 59 | 93,3% | A | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa 1 | 28 | 87,5% | A | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa 2 | 27 | 84,38% | A | Sangat Valid |

Respon peserta didik terhadap penggunaan media menunjukkan persentase 85,15% dengan kategori sangat baik. Selain itu, respon peserta didik terhadap ketercapaian enam dimensi Profil Pelajar Pancasila memperoleh persentase 87,94% yang termasuk kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital berbasis fabel mampu mendukung penguatan karakter siswa

melalui kegiatan P5. Dapat dilihat pada tabel berikut:

| Respon Peserta Didik | Jumlah Nilai | Persentase | Tingkat Persentase | Kategori |
|------------------------------|--------------|------------|--------------------|----------------|
| Kepraktisan | 906 | 85,15% | A | Sangat Praktis |
| Ketercapaian enam dimensi P5 | 802 | 87,94% | A | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media komik digital berbasis cerita fabel untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) siswa kelas V Sekolah Dasar telah melalui beberapa tahapan validasi oleh para ahli, meliputi validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi, media, dan bahasa semuanya mendapatkan kriteria sangat baik, yang menegaskan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kualitas yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital P5 berbasis cerita fabel memiliki efektivitas yang sangat baik sebagai media pembelajaran, karena mampu menarik minat peserta didik,

memfasilitasi pemahaman materi secara kontekstual, serta menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, kreativitas, kemandirian, dan kepedulian, melalui penyajian cerita yang menarik dan mudah dipahami, sehingga peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaannya dalam kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa komik digital berbasis cerita fabel yang dikembangkan sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) bagi siswa kelas V Sekolah Dasar. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung ketercapaian enam dimensi Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z., Rahmawati, L., & Putri, A. (2024). Penguatan profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran sastra di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–56.

Aditya, R., Prasetyo, D., & Lestari, S. (2023). Pengembangan komik digital sebagai media

pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 112–123.

Aini, N., Sari, M., & Putra, R. (2024). Pembentukan karakter melalui profil pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 1–10.

Fadilah, N., Hidayat, T., & Rahman, A. (2023). Media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 67–75.

Fadilah, N., et al. (2024). Proyek penguatan profil pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 6(1), 21–30.

Hidayat, A., Suryani, I., & Lestari, D. (2023). Internalisasi profil pelajar Pancasila untuk sekolah dasar melalui pendekatan sastra anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 98–107.

Kartika, R. (2022). Pengaruh media komik digital terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 134–142.

Lestari, P. (2022). Media pembelajaran sebagai sarana peningkatan efektivitas belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 55–63.

Maharani, S., Wijaya, A., & Nuraini, F. (2023). Pengembangan media e-comic berbasis proyek pada penguatan profil pelajar Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 210–220.

Ngazizah, N., & Laititia, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan komik berbasis budaya lokal untuk penguatan karakter sesuai profil pelajar Pancasila. *Jurnal*

Pendidikan Dasar, 13(2), 89–101.

Rahmawati, Y., Putri, D., & Saputra, H. (2023). Implementasi proyek penguatan profil pelajar Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 7(1), 33–42.

Salahuddin, M., et al. (2020). Komik digital sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Pendidikan*, 5(2), 60–68.

Zakiyah, N., Hasanah, U., & Ramadhan, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis visual di era abad 21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(1), 15–24.