



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI PADA MATERI SALING MENGHARGAI PERBEDAAN SISWA FASE B DI SDN 1 LALEBBATA KOTA PALOPO

Nabila^{1*}, Muhammad Guntur², Nurul Aswar³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Palopo

*Email: nablaaaa.281105@gmail.com, guntur@uinpalopo.ac.id, nurulaswar@uinpalopo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4669>

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media komik edukasi pada materi saling menghargai pada siswa Fase B SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran pada komik edukasi pada materi saling menghargai perbedaan pada siswa Fase B SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R & D (*Research and Development*) dengan model 4D atau 4D yang merupakan singkatan dari (*Define*) pendefinisian, (*Design*) perancangan, (*Development*) pengembangan, (*Disseminate*) penyebaran. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo dengan subjek penelitian 1 pendidik, dan 33 peserta didik di Kelas 3. Objek yang diteliti adalah media komik edukasi pada materi saling menghargai perbedaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Sedangkan teknis analisis data yang dilakukan adalah *Mixed Methods* yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari analisis kebutuhan peneliti memperoleh data yang menunjukkan (1) sebanyak 100% siswa menyatakan mereka menyukai belajar dengan gambar dan warna, (2) sebanyak 93% siswa menyatakan akan lebih semangat belajar jika ada cerita, (3) sebanyak 94% siswa menyukai belajar menggunakan buku yang lucu dan menarik, (4) sebanyak 91% siswa pernah membaca komik, (5) sebanyak 59% siswa menyatakan tidak menyukai komik digital. Hasil validasi media memperoleh 94,44% kategori sangat valid, validasi materi memperoleh 75% kategori valid, dan ahli bahasa menyatakan 87,51% kategori sangat valid. Hasil praktikalitas siswa memperoleh 83,41% kategori sangat praktis, dan praktikalitas guru menyatakan bahwa media komik edukasi yang telah dikembangkan sangat membantu siswa dalam menanamkan nilai – nilai saling menghargai perbedaan. Hasil uji efektivitas siswa menyatakan 80,60% kategori efektif.

Kata Kunci: Media Komik Edukasi, Komik, Saling Menghargai Perbedaan.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik (Mukarromah and Andriana 2022). Menurut Gerlach & Ely, media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. (Adawiah S 2024) Sehingga media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, pemanfaatan media ajar yang tepat pada siswa di setiap mata pelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar. Dengan pemanfaatan media yang tepat, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik dan efektif.

Komik sebagai media visual dan naratif memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, komik edukasi dapat menjadi pilihan yang tepat untuk menyampaikan nilai-nilai karakter, seperti toleransi dan menghargai perbedaan. Media komik edukasi merupakan media pembelajaran yang memadukan gambar dan teks berupa cerita yang menarik dan mudah dipahami (Nurhakim et al. 2024). Komik edukasi dengan muatan materi saling menghargai perbedaan berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai



toleransi, empati, serta penghargaan terhadap keberagaman pada siswa. Melalui penyajian cerita yang kontekstual, media ini dapat membantu siswa memahami pentingnya menghormati perbedaan dalam kehidupan sehari-hari secara lebih efektif dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual seringkali menjadi kendala utama dalam menanamkan nilai-nilai toleransi pada siswa, sehingga diperlukan inovasi seperti pengembangan media video animasi di SD Sumberjaya 01 atau komik digital untuk Pendidikan Pancasila kelas IV. Kajian tersebut menemukan bahwa tanpa media visual interaktif, siswa kesulitan memahami konsep toleransi secara konkret, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya sikap peka terhadap keberagaman. Akibatnya, siswa cenderung mudah terpengaruh sikap intoleran, sehingga berpotensi memicu konflik sosial seperti bullying di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu meningkatkan kesadaran dan sikap positif siswa terhadap perbedaan, sebagaimana direkomendasikan dalam studi tentang komik bertema toleransi untuk pendidikan moral anak.

Karakter adalah kepribadian yang dibawa oleh individu sejak lahir dan membedakan dengan individu lainnya. Karakter telah dimiliki oleh setiap individu dan diaplikasikan dalam kehidupannya ketika dia mulai berinteraksi dengan sesamanya dan dapat terlihat dari perilaku serta sikap ketika bergaul setiap harinya. (Rahmadani and Bungawati 2022) Karakter yang sangat penting dalam menanamkan diri seorang anak dari usia dini yaitu karakter saling menghargai. Karakter tumbuh dalam lingkungan sosial budaya dan alam dimana suatu masyarakat tinggal. Berkenaan dengan hal tersebut, karakter peserta didik dibentuk berdasarkan beberapa aspek, di antaranya spiritual, ilmu, amal, dan sosial. Dalam masyarakat yang plural seperti Indonesia, di mana terdapat perbedaan suku, agama, ras, dan budaya, sikap toleransi dan saling menghargai harus diajarkan sebagai dasar kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Lalebbata, ditemukan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu untuk ditingkatkan, penggunaan media komik edukasi ini sangat diperlukan untuk digunakan pada proses pembelajaran khususnya materi menghargai perbedaan, karena komik edukasi ini akan menyajikan cerita yang menarik dan pembelajaran terhadap siswa terutama pada materi menghargai perbedaan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pembelajaran di ruang kelas yang media pembelajaran sebagai perantara antara guru dan siswa.

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berupa komik edukasi yang mengangkat materi menghargai perbedaan. Pemilihan komik edukasi didasarkan pada keunggulannya sebagai media visual naratif yang mampu menggabungkan teks dan gambar sehingga pesan moral lebih mudah dipahami, terutama oleh peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, dengan karakter yang menarik dan alur cerita yang kontekstual, komik ini dapat menjadi solusi dalam penguatan nilai saling menghargai perbedaan, karena penyampaian pesan melalui cerita bergambar mampu menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara bersamaan. Selain itu, Teori Vygotsky tentang pembelajaran sosial menegaskan bahwa interaksi dan internalisasi nilai melalui media kontekstual dapat memperkuat pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, komik dengan visual yang atraktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar sekaligus menanamkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan dengan cara yang menyenangkan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research And Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media komik edukasi digital bermuatan cerita rakyat luwu yang digunakan untuk menguatkan nilai saling menghargai perbedaan pada siswa Fase A SDN 1 Lalebbata kota Palopo. Model pengembangan pada penelitian ini adalah 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap utama yaitu, define (pendefinisian), design (perancangan), develop



(pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Dalam konteks penelitian ini, model 4D digunakan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya metode observasi digunakan untuk mengidentifikasi dan menggali permasalahan yang dihadapi serta melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas. wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang mendalam terkait kebutuhan guru dalam proses pengembangan media komik edukasi bermuatan materi saling menghargai perbedaan yang dimiliki oleh peserta didik di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. angket digunakan untuk memperoleh data mengenai analisis kebutuhan siswa, tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa guna menilai kelayakan isi, desain, dan penyajian produk sebelum dilakukan tahap disseminate (penyebaran). tes diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan melalui media komik edukasi. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan angket. Dokumentasi tersebut mencakup berbagai bukti fisik yang relevan dengan proses dan hasil penelitian, seperti foto-foto kegiatan observasi di kelas, catatan lapangan, serta rekaman dan transkrip hasil wawancara dengan guru dan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 lalebbata kota Palopo, dengan mengembangkan media komik edukasi bermuatan materi saling menghargai perbedaan, pengembangan produk ini dilakukan sesuai dengan tahap metode pengembangan 4D, yaitu pendefinisian (define), desain (Design), pengembangan (Develop), penyebaran (Disseminate). Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa Fase B (Kelas III), sesuai dengan kondisi kelas yang diteliti. Adapun kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu Kurikulum Merdeka.

Tujuan utama dari penggunaan model 4D ini yaitu, dalam tahap define digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian pada tahap desain, fokusnya adalah merancang struktur pada produk yang akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Dalam tahap pengembangan, produk secara aktif dan diperbaiki Baradaran masukkan dan evaluasi yang diperoleh sehingga menjadi kualitas yang diinginkan. Terakhir, pada tahap penyebaran digunakanlah produk yang telah dikembangkan pada peserta didik.

a. Analisis Kebutuhan media komik edukasi pada materi saling menghargai perbedaan siswa fase B SDN 1 lalebbata Kota Palopo

Tahap awal dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi secara sistematis untuk memperoleh data yang valid dan relevan terkait kebutuhan dalam pengembangan komik edukasi. Dalam model pengembangan 4D yang digunakan oleh peneliti, analisis kebutuhan merupakan bagian dari tahap pertama, yaitu tahap pendefinisian (Define). Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran yang menjadi dasar dalam perancangan dan pengembangan komik edukasi.

1) Analisis Kurikulum

Peneliti melakukan observasi awal terkait kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Lalebbata Kota Palopo. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui jenis kurikulum yang diterapkan di sekolah serta mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media komik edukasi yang akan disesuaikan dengan kurikulum tersebut. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa SDN 1 Lalebbata Kota Palopo telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media komik edukasi dirancang dengan mengacu pada panduan Kurikulum Merdeka, khususnya pada Capaian Pembelajaran (CP) yang relevan dengan materi pembelajaran kelas III. Penyesuaian media pembelajaran dengan CP diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun CP, TP dan ATP dari materi saling menghargai perbedaan.



2) Analisis Kebutuhan Pendidik

Peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait media komik edukasi melalui wawancara di SDN 1 lalebbata Kota Palopo. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan beberapa aspek seperti untuk mengetahui media apa saja yang digunakan di kelas serta, ketertarikan siswa terhadap media, penguatan nilai saling menghargai perbedaan serta kesesuaian materi dengan media pembelajaran. Hasil analisis ini diharapkan menjadi dasar desain komik edukasi yang relevan, menarik, dan mendukung pembentukan karakter siswa. Berdasarkan hasil wawancara informan yaitu pendidik kelas diperoleh informasi. Hasil kajian tersebut yaitu Pertama, pendidik kelas 3 B menjelaskan media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media berupa gambar – gambar yang ada di sekitar kelas, dan dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh narasumber masih bersifat sederhana dan konvensional, yaitu berupa gambar-gambar yang tersedia di lingkungan kelas. Kedua, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan respon positif dari peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, Media komik dipandang mampu menarik perhatian siswa apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena komik menyajikan materi melalui gambar dan teks percakapan yang menarik, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Narasumber juga menyampaikan bahwa siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang bervariasi. Keempat, penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun, berdasarkan pengalaman yang dimiliki, narasumber menilai bahwa kekurangan dari penggunaan media digital lebih banyak dirasakan dibandingkan kelebihannya. Hal ini terlihat dari tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang masih rendah, karena hanya sebagian siswa yang mampu memahami materi ketika media digital digunakan. Dan Kelima, narasumber menilai bahwa cerita komik sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran dengan tema keberagaman di Indonesia. Melalui cerita yang disajikan dalam komik, siswa tidak hanya mempelajari materi tentang keberagaman, tetapi juga memahami nilai-nilai sikap saling menghargai antar perbedaan yang ada di masyarakat.

3) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Adapun analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan, sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar peserta didik yang Hasil analisis tersebut diperoleh. Pertama, siswa lebih menyukai belajar dengan gambar dan warna, dengan hasil memperlihatkan bahwa 63% responden menyatakan sangat setuju 37% menyatakan setuju terhadap pernyataan bahwa mereka lebih menyukai belajar dengan bantuan gambar dan warna. Sementara itu, tidak terdapat responden yang menyatakan tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Kedua, siswa akan lebih semangat belajar jika ada cerita memperoleh hasil 89% responden menyatakan sangat setuju dan 24% menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut. Sementara itu, 4% responden menyatakan tidak setuju dan 3% menyatakan sangat tidak setuju. Ketiga, siswa suka belajar menggunakan buku yang lucu dan menarik memperoleh hasil 60% responden menyatakan sangat setuju dan 34% menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut. Selanjutnya, 6% responden menyatakan tidak setuju, sementara tidak terdapat responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Keempat, siswa pernah membaca komik memperoleh hasil 50% siswa menyatakan sangat setuju dan 41% menyatakan setuju. Sementara itu, 6% siswa menyatakan tidak setuju dan 3% menyatakan sangat tidak setuju. Dan kelima, siswa suka membaca komik digital memperoleh hasil 10% siswa menyatakan sangat setuju dan 34% menyatakan setuju bahwa mereka menyukai membaca komik digital. Sementara itu, 52% siswa menyatakan tidak setuju dan 4% menyatakan sangat tidak setuju.

b. Perancangan (Design) Media Komik Edukasi Terhadap media Komik Edukasi Pada Materi Saling Menghargai Perbedaan Siswa Fase B SDN 1 lalebbata Kota Palopo

Pada tahap design, peneliti melakukan beberapa langkah perancangan media komik edukasi dengan menggunakan aplikasi Canva. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal media komik edukasi pada materi saling menghargai perbedaan yang sesuai dengan karakteristik



peserta didik fase B. Perancangan awal dimulai dengan membuat Story Board dari komik yang akan dikembangkan, Storyboard ini terdiri dari beberapa hal yang meliputi

- a. Judul Komik “ Indahnya Keberagaman “
- b. Tokoh : Andi, Serly, dan Nurfa yang memiliki latar budaya yang berbeda
- c. Alur Cerita : Sederhana. Menarik, Mengedukasi serta mampu dipahami oleh siswa Fase B
- c. **Pengembangan (Develop) Media komik edukasi pada materi saling menghargai perbedaan siswa fase B SDN 1 Lalebbata Kota Palopo**

1) Hasil Uji Validasi

Setelah produk media komik edukasi dibuat dan dirancang, tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah pelaksanaan uji validasi. Proses pengembangan media komik edukasi ini disertai dengan kegiatan validasi yang dilakukan secara sistematis dan cermat guna memastikan kelayakan produk yang dikembangkan. Tahap validasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian media komik edukasi dengan karakteristik peserta didik serta konteks pembelajaran pada satuan pendidikan. Uji validitas dalam penelitian ini melibatkan tiga orang ahli yang berkompeten di bidangnya masing-masing. Para ahli tersebut berperan sebagai validator yang memberikan penilaian dan masukan terhadap media komik edukasi bermuatan materi *saling menghargai perbedaan* untuk peserta didik Fase B di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Penilaian yang diberikan oleh para validator mencakup aspek kelayakan isi/materi, aspek desain media, serta aspek bahasa. Pada tahap ini, saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media komik edukasi yang telah dikembangkan. Masukan tersebut sangat berperan dalam meningkatkan kualitas produk agar sesuai dengan standar kelayakan yang ditetapkan. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian yang mencakup beberapa aspek, yaitu kelayakan media, tampilan dan penggunaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan produk yang dikembangkan. Pelaksanaan validasi ini memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pengembangan, karena hasil penilaian dari para ahli digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Dengan demikian, produk media komik edukasi yang dihasilkan diharapkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Adapun hasil validasi dari ketiga yaitu. Ahli hasil validasi oleh ahli media, diperoleh persentase penilaian sebesar 94,44 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik edukasi yang dikembangkan berada pada kategori *sangat valid*. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa produk memperoleh skor total sebesar 24 dari skor maksimum 32 dengan persentase sebesar 75%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori valid. Sedangkan hasil validasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa produk memperoleh jumlah skor sebesar 24 dari skor maksimum 28 dengan persentase sebesar 85,71%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

2) Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas juga dilakukan kepada peserta didik, untuk mengetahui penilaian mereka terhadap produk yang dikembangkan dengan melihat beberapa aspek seperti Penggunaan media komik edukasi, pembelajaran yang didapatkan pada cerita komik edukasi serta ketertarikan siswa terhadap media komik edukasi. Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap 33 responden, diperoleh total skor sebesar 991 dari skor maksimum 1.188. Persentase tingkat kepraktisan yang diperoleh adalah sebesar 83,41% dengan kategori sangat praktis. Tingginya persentase praktikalitas ini menunjukkan bahwa komik edukasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan, baik dari segi kemudahan penggunaan, kejelasan materi, maupun tampilan media. Dengan demikian, komik edukasi yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi serta menanamkan nilai-nilai saling menghargai perbedaan.



3) Hasil Uji Efektivitas

Setelah pelaksanaan uji praktikalitas terhadap produk yang dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji efektivitas. Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan mampu memberikan dampak terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk tersebut. Uji efektivitas pada penelitian ini dilakukan melalui pemberian tes berupa soal kepada 33 responden peserta didik. Berdasarkan hasil uji efektivitas terhadap 33 peserta didik, diperoleh total skor sebesar 266 dari skor maksimum 330 dengan persentase efektivitas sebesar 80,60%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada pada kategori efektif. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada kategori efektif dan sangat efektif, yang menunjukkan bahwa produk pembelajaran mampu membantu peserta didik dalam memahami materi. Meskipun terdapat satu peserta didik yang memperoleh kategori sangat tidak efektif, secara keseluruhan hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Penyebaran (Disseminate) Media Komik edukasi pada materi saling menghargai perbedaan siswa Fase B SDN 1 Lalebbata Kota Palopo

Tahap penyebaran dilakukan sebagai upaya untuk mendistribusikan produk media komik edukasi yang telah dikembangkan kepada guru-guru kelas III di lokasi penelitian, yaitu SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Produk media komik edukasi yang disebarkan telah dilengkapi dengan kode QR (QR Barcode) yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengakses dan memperbanyak komik edukasi tersebut. Dengan adanya kode QR, guru dapat menggunakan media komik edukasi secara lebih fleksibel sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi Saling Menghargai Perbedaan. Tahap penyebaran ini diharapkan dapat mendukung pemanfaatan produk secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran serta membantu guru dalam menanamkan nilai-nilai sikap saling menghargai perbedaan kepada peserta didik. Adapun Kode QR ini dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



Gambar 1 : Kode QR Komik Edukasi

PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada bagian ini dijabarkan pembahasan hasil penelitian mengenai pengembangan media komik edukasi. Prosedur pengembangan produk dilakukan dengan mengacu pada model 4D yang terdiri atas tahap define, design, develop, dan disseminate. Pada tahap pendefinisian (define), analisis kebutuhan menjadi dasar utama dalam pengembangan media komik edukasi digital. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum, kebutuhan pendidik, serta karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan model pengembangan 4D yang menekankan pentingnya analisis awal sebelum perancangan produk pembelajaran dilakukan. Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka menunjukkan bahwa media komik edukasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem pembelajaran. Komik sebagai media visual naratif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa, sebagaimana dikemukakan Arif bahwa media grafis berperan penting dalam menarik perhatian dan memperjelas pesan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori menurut piaget, yang mengatakan bahwa perkembangan intelektual anak berlangsung melalui beberapa tahap, salah satunya tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun), di mana anak lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata, visual, dan konkret dibandingkan konsep yang abstrak.



Meskipun demikian, temuan pada analisis kebutuhan pendidik menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki keterbatasan dalam mendukung pemahaman siswa yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik dan juga siswa siswa tidak menyukai komik dengan betul digital. Oleh karena itu, komik edukasi digital perlu diposisikan sebagai media pendukung yang dipadukan dengan aktivitas pembelajaran lain agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sehingga peneliti melakukan produk pengembangan dengan mengembangkan media komik edukasi secara cetak. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Maria Qibti Al Dawiah dan Nurdin Kaso pada judul “Pengembangan media pembelajaran komik materi cerita rakyat terintegrasi budaya lokal” yang menunjukkan bahwa komik pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, tahap pendefinisian menegaskan pentingnya pengembangan media komik edukasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan kebutuhan belajar dan karakteristik siswa dalam menanamkan nilai saling menghargai perbedaan.

Tahap perancangan (design), Pada tahap ini dilakukan perancangan media komik edukasi yang meliputi pembuatan sampul, penyusunan alur cerita, serta penentuan dan penyesuaian karakter tokoh yang sesuai dengan isi cerita dan tujuan pembelajaran pada tahap perancangan ini dilakukan penyusunan storyboard. Seluruh proses perancangan media komik edukasi ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya. Dengan demikian, desain media komik edukasi yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Rancangan pada komik edukasi ini disusun dengan materi yang menanamkan karakter saling menghargai perbedaan hal ini sejalan dengan teori Thomas Lickon yang menegaskan bahwa penanaman nilai-nilai moral seperti rasa hormat adalah esensial untuk membentuk karakter yang bertanggung jawab. Penguatan nilai saling menghargai perbedaan merupakan aspek krusial dalam pembangunan karakter dan kohesi sosial.

Pada tahap pengembangan (develop), dilakukan uji validasi terhadap media komik edukasi yang telah dirancang. Uji validasi ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan tujuan untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan kepada pengguna. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media komik edukasi memperoleh kategori sangat valid pada aspek bahasa, kategori valid pada aspek materi, dan kategori sangat valid pada aspek media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik edukasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media Komik edukasi setelah dinyatakan valid, selanjutnya komik edukasi sedituji pada tahap praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas III B SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Hasil uji praktikalitas menunjukkan persentase sebesar 83,41% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media komik edukasi mudah digunakan oleh guru dan peserta didik serta dapat mendukung proses pembelajaran secara efektif. Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media komik edukasi mampu mendukung hasil belajar peserta didik. Hasil uji efektivitas menunjukkan persentase sebesar 80,60% dengan kategori efektif, yang menandakan bahwa media komik edukasi mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh A. Muhammad dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III Mi Ddi 1 Palopo “ (A. Muhammad 2025) dalam penelitian ini terbukti bahwa penggunaan komik media komik yang digunakan pada pembelajaran masuk pada kategori sangat praktis dengan nilai 89 %, dan kategori efektif dengan nilai 81 %. Media komik edukasi yang dikembangkan menyajikan materi dalam bentuk gambar dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami nilai saling menghargai perbedaan.

Tahap penyebaran (disseminate) merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Pada tahap ini, media komik edukasi didistribusikan kepada guru-guru kelas III di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo sebagai pengguna utama produk.



Penyebaran produk dilakukan agar media komik edukasi dapat dimanfaatkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi Saling Menghargai Perbedaan. Produk media komik edukasi yang disebarakan terhadap satu tingkatan kelas yakni kelas III B. Komik telah dilengkapi dengan kode QR (QR Barcode) yang berfungsi untuk memudahkan guru dalam mengakses dan memperbanyak media komik edukasi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Atina Yosonegara dengan judul penelitian “ Pengembangan Instrumen Assesment Diagnostik Berbantuan Google Form Dalam Kurikulum Merdeka Fase C Di MI Datuk Sulaiman Palopo “ (Yosonegara 2025) yang penyebaran produk pengembangan yang dilakukan dengan membagikan buku panduan yang telah dilengkapi dengan kode QR yang dapat discan untuk mengakses assessment diagnostik secara digital.

Penggunaan kode QR ini memberikan kemudahan dalam pendistribusian media pembelajaran serta memungkinkan guru untuk menggunakan media secara fleksibel sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang menyatakan bahwa tahap penyebaran dalam model 4D bertujuan agar produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh pengguna sasaran secara optimal. Selain itu, Penyebaran komik ini juga dilakukan pada artikel. Dengan adanya tahap penyebaran ini, media komik edukasi diharapkan tidak hanya digunakan pada kelas uji coba, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh guru-guru lain sebagai alternatif media pembelajaran. Selain itu, tahap penyebaran juga menjadi upaya untuk mendukung keberlanjutan penggunaan produk dalam proses pembelajaran serta memperluas dampak penerapan media komik edukasi dalam menanamkan nilai-nilai saling menghargai perbedaan kepada peserta didik.

4. SIMPULAN

- 1) Berdasarkan hasil analisis kurikulum, pendidik, dan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik edukasi pada materi saling menghargai perbedaan relevan untuk diterapkan di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Penerapan Kurikulum Merdeka menuntut media pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil analisis kebutuhan pendidik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat sederhana, sementara penggunaan media digital memiliki keterbatasan karena karakteristik siswa yang cenderung memiliki gaya belajar kinestetik. Oleh karena itu, media komik edukasi dipandang sebagai alternatif yang sesuai karena menyajikan materi melalui gambar dan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa siswa menyukai media pembelajaran yang bersifat visual, menarik, dan berbasis cerita, serta memiliki ketertarikan terhadap komik sebagai bahan bacaan namun siswa kurang menyukai komik secara digital. Dengan demikian, media komik edukasi dinilai layak dikembangkan sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi dan penanaman nilai saling menghargai perbedaan.
- 2) Berdasarkan tahap perancangan (*design*), dapat disimpulkan bahwa media komik edukasi dirancang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik kelas III. Perancangan dilakukan dengan menentukan tema keberagaman budaya, menyusun alur cerita yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta merancang tampilan visual yang menarik dan berwarna. Rancangan media ini disusun dengan menggunakan story board dan juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta menanamkan nilai sikap saling menghargai perbedaan, sehingga menjadi dasar pengembangan media komik edukasi pada tahap selanjutnya.
- 3) Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pengembangan (*develop*), bahwa media komik edukasi bermuatan nilai saling menghargai perbedaan yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa produk berada pada kategori valid hingga sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran para ahli. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media komik edukasi memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik, baik



berdasarkan penilaian guru maupun peserta didik, dengan persentase kepraktisan sebesar 83,41% dan kategori sangat praktis. Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media komik edukasi mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, dengan persentase efektivitas sebesar 80,60% dan kategori efektif. Dengan demikian, media komik edukasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran untuk membantu pemahaman materi sekaligus menanamkan nilai sikap saling menghargai perbedaan pada peserta didik.

- 4) Berdasarkan pelaksanaan tahap penyebaran (disseminate), media komik edukasi yang telah dikembangkan berhasil didistribusikan kepada guru kelas III B di SDN 1 Lalebbata Kota Palopo. Produk yang disebar telah dilengkapi dengan kode Barcode QR sehingga memudahkan guru dalam mengakses, menggandakan, dan memanfaatkan komik edukasi secara fleksibel dalam proses pembelajaran. Tahap penyebaran ini mendukung pemanfaatan media secara berkelanjutan serta membantu guru dalam menanamkan nilai sikap saling menghargai perbedaan kepada peserta didik melalui pembelajaran yang menarik dan bermakna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A. Muhammad, A. Muhammad. 2025. "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iii Mi Ddi 1 Palopo." Diploma, Universitas Islam Negeri Palopo. <https://Repository.Uinpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/11860/>.
- Adawiah S, Rabiatul. 2024. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Model Direct Instruction Melalui Media Kartu Bergambar Siswa Kelas 1 Sdn 50 Bulu Datu." Diploma, Iain Palopo. <https://Repository.Uinpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/10733/>.
- Mukarromah, Aenullaeh, And Meyyana Andriana. 2022. "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran." *Journal Of Science And Education Research* 1 (1): 43–50. <https://doi.org/10.62759/Jser.V1i1.7>.
- Nurhakim, Salwa Sulaimah, Abdul Latip, And Shinta Purnamasari. 2024. "Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi Dalam Pembelajaran Ipa: A Narrative Literature Review." *Jurnal Pendidikan Mipa* 14 (2): 417–29. <https://doi.org/10.37630/Jpm.V14i2.1551>.
- Rahmadani, Ervi, And Bungawati. 2022. "Analisis Pemahaman Calon Guru Sekolah Dasar Tentang Nilai Karakter Bangsa Pada Mata Kuliah Konsep Pendidikan Karakter." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1 (2): 125–34. <https://doi.org/10.51574/Judikdas.V1i2.349>.
- Yosonegara, Atina. 2025. "Pengembangan Instrumen Asesmen Diagnostik berbantuan Google Form Dalam Kurikulum Merdeka Fase C Di Mi Datok Sulaiman Palopo." Diploma, Iain Palopo. <https://Repository.Uinpalopo.Ac.Id/Id/Eprint/11186/>.