

Pengembangan Media *E-Comic* Bertema Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SD

Yeni Wardatunnissa*, A. Haris
STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: wardatunnissa25@gmail.com
Dikirim: hh-bb-tttt; Direvisi: hh-bb-tttt; Diterima: hh-bb-tttt

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Comic bertema kearifan lokal yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas, ahli materi, ahli media, dan siswa kelas V SDN Inpres 2 Tolowata. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respon siswa, serta tes karakter sebelum dan sesudah penggunaan media. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase kelayakan dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan karakter siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Comic tergolong valid hingga sangat valid dari segi tampilan, isi, bahasa, dan muatan nilai karakter. Uji coba menunjukkan bahwa media ini praktis dan efektif dalam meningkatkan karakter gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis dengan kategori peningkatan sedang hingga tinggi. Dengan demikian, E-Comic bertema kearifan lokal layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran kontekstual yang menarik dalam menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *E-Comic*; Kearifan Lokal; Profil Pelajar Pancasila

Abstract: This study aims to develop a learning media in the form of an E-Comic with a local wisdom theme that is valid, practical, and effective in strengthening the Pancasila Student Profile character values among elementary school students. The research employed the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included classroom teachers, material experts, media experts, and fifth-grade students at SDN Inpres 2 Tolowata. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, student response questionnaires, and character tests conducted before and after using the media. Qualitative data were analyzed descriptively, while quantitative data were analyzed using feasibility percentages and the N-Gain test to measure improvement in students' character values. The results showed that the E-Comic was categorized as valid to very valid in terms of appearance, content, language, and character values. The trials also indicated that the media was practical and effective in improving students' values of cooperation, independence, and critical reasoning, with moderate to high improvement levels. Therefore, the local wisdom-themed E-Comic is declared feasible and engaging as an alternative contextual learning media to foster Pancasila Student Profile values in elementary education.

Keywords: E-Comic; Local Wisdom; Pancasila Student Profile

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter saat ini menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan Indonesia, terutama sejak diberlakukannya Kurikulum Merdeka yang menekankan pada Profil Pelajar Pancasila. Salah satu strategi yang dinilai efektif dalam

menanamkan nilai karakter adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa. Pendidikan karakter di Sekolah Dasar tidak bisa hanya dilakukan dalam mata pelajaran tertentu melainkan harus terintegrasi dalam seluruh aspek kegiatan sekolah, termasuk budaya sekolah, dan hubungan sosial Susanto, (2022).

Anak usia Sekolah Dasar masih berada dalam lebih tahap konkret oprasional, sehingga Pendidikan karakter lebih efektif dilakukan melalui contoh nyata dan kegiatan yang melibatkan tindakan langsung Wiyani, (2021). Anak-anak tidak hanya dituntut memahami nilai, akan tetapi juga menunjukkan sikap dan tindakan nyata yang mencerminkan nilai tersebut Zubaidah, (2020). Profil Pelajar Pancasila seharusnya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator karakter dalam Profil Pelajar Pancasila perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa Sekolah Dasar. Perilaku seperti menyapa guru dan teman dengan sopan mencerminkan nilai goyong royong.

Namun demikian, nilai-nilai karakter tersebut tidak dapat berdiri sendiri tanpa konteks budaya yang kuat. Berkaitan dengan hal tersebut, kehadiran kearifan lokal menjadi elemen penting dalam pendidikan karakter. Kearifan lokal merupakan sumber nilai pendidikan karakter yang konkret dan kontekstual, terutama dalam membentuk sikap gotong royong, toleransi, tanggung jawab, dan cinta tanah air Syahrial, (2022). Kearifan lokal merupakan nilai-nilai tradisional yang hidup dan mengakar kuat di masyarakat yang dapat digunakan untuk membentuk sikap, karakter, dan perilaku positif pada anak Hidayati, (2020). Kearifan lokal dapat diartikan sebagai nilai-nilai luhur yang berkembang dalam kehidupan masyarakat suatu daerah yang diwariskan secara turun temurun dan menjadi pedoman hidup bersama (Sartini, 2004). Nilai-nilai seperti gotong royong, tenggang rasa, sopan santun, dan rasa hormat kepada orang tua sangat selaras dengan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila.

Integrasi antara pendidikan karakter dan kearifan lokal memungkinkan siswa Sekolah Dasar tidak hanya memahami nilai secara teoritis, akan tetapi turut merasakan dalam konteks kehidupan nyata. Kearifan lokal tradisi “*Mbolo Weki*” di Bima mengajarkan kebersamaan, gotong royong, upacara adat yang menumbuhkan nilai religius, serta hormat pada leluhur. Praktik semacam itu memberikan pengalaman langsung yang jauh lebih bermakna dibandingkan ceramah dan hafalan.

E-Comic adalah versi digital dari komik konvensional yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti komputer, *tablet*, maupun *smartphone*. *E-Comic* merupakan media visual naratif yang menyajikan cerita bergambar yang mengandung unsur teks, warna, animasi, dan elemen interaktif lainnya. Setiawan (2018) *E-Comic* adalah bentuk media komik digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik dengan konten visual dan narasi yang interaktif. Suryanto (2019) mengemukakan bahwa *E-Comic* adalah inovasi media pembelajaran visual berbasis cerita bergambar yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi edukatif. Rahmah (2023) *E-Comic* berperan dalam membentuk karakter dan mengangkat literasi siswa melalui visualisasi cerita lokal yang dikemas dalam format elektronik. *E-Comic* turut diintegrasikan dengan kearifan lokal sebagai bahan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. *E-Comic* yang dikembangkan dengan tematik menjadi media efektif untuk pendidikan karakter. Cerita-cerita yang menampilkan tokoh dengan sifat jujur, peduli, bertanggung jawab, dan gigih, turut membentuk pola pikir dan sikap siswa secara tidak langsung.



Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Inpres 2 Tolowata menunjukkan bahwa penerapan media *E-Comic* bertema kearifan lokal belum diimplementasikan secara maksimal. Adapun hasil wawancara dengan guru dan analisis dokumen menunjukkan bahwa pembelajaran didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi penerima informasi pasif, tanpa diberi ruang untuk mengeksplorasi ide, mempertanyakan materi, dominasi soal-soal yang bersifat prosedural tanpa mendorong eksplorasi, refleksi, dan argumentasi logis siswa untuk mengembangkan pemahaman secara mendalam.

Yusiana (2022) mengemukakan bahwa pengembangan media E-Comic dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP memiliki efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Angga, et al (2020) memaparkan bahwa media E-Comic pada pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar dapat membentuk karakter, meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa. Ambaryani & Gamaliel (2017) menjelaskan bahwa pengembangan media E-Comic dalam pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar mempunyai efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif. Berdasarkan respon siswa terkait dengan implementasi media E-Comic memiliki efektivitas sebesar 90% dan berdasarkan respon guru media E-Comic mempunyai efektivitas sebesar 82%. Adapun hasil belajar berdasarkan aspek kognitif memiliki peningkatan dengan kategori 81,08 dan memenuhi nilai ketuntasan.

Berdasarkan pemaparan yang berhubungan dengan permasalahan dan efektivitas implementasi media E-Comic di atas maka perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan media E-Comic. Hal tersebut dilakukan supaya proses pembelajaran tidak hanya berpusat kepada siswa, proses pembelajaran dapat berjalan efektif, dan meningkatkan karakter siswa sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Berdasarkan hal tersebut adapun tujuan penelitian ini yaitu pengembangan media *E-Comic* bertema kearifan lokal untuk meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila di SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *E-Comic* bertema kearifan lokal yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (Branch, dalam Arifin, 2021). Model ADDIE digunakan sebagai pengembangan media *E-Comic* karena memiliki alur sistematis, fleksibel, serta terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital (Nurissamawati, et al., 2024; Astuthi, 2025). Setiap tahapan dalam model ADDIE akan diadaptasi sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta didik di SDN Inpres 2 Tolowata. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Inpres 2 Tolowata yang terletak Kecamatan Amabalawi, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat.

Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok utama, yaitu subjek pengembangan yang melibatkan satu orang guru kelas V SDN Inpres 2 Tolowata dan 2 orang ahli, masing-masing dari bidang materi, dan media pembelajaran. Para ahli ini berperan dalam proses validasi untuk menilai kelayakan dan kesesuaian *E-Comic* bertema kearifan lokal yang dikembangkan. Sementara itu, subjek uji coba terdiri dari siswa



kelas V SDN Inpres 2 Tolowata yang berjumlah 25 orang. Siswa akan dilibatkan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 15 siswa untuk memperoleh masukan awal terhadap penggunaan *E-Comic* dan uji coba luas yang melibatkan seluruh siswa kelas V guna mengukur efektivitas *E-Comic* dalam meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila. Pemilihan subjek tersebut mempertimbangkan kebutuhan pengembangan keterampilan Abad 21 dan relevansinya dengan implementasi Kurikulum Merdeka di satuan pendidikan dasar.

Produk yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh para ahli. Ahli tersebut berhubungan dengan ahli media dan ahli materi. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Penilaian uji validitas di dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Data hasil validasi dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan yang diperoleh dengan rumus tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria penilaian angket ahli media, ahli materi, serta angket respon siswa dan guru. Kriteria penilaian valid dan kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kevalidan *E-Comic*

Presentase	Kriteria
25% - 43%	Tidak Valid
44% - 62%	Kurang Valid
63% - 81%	Valid
82% - 100%	Sangat Valid

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan *E-Comic*

Presentase	Kriteria
25% - 43%	Tidak Valid
44% - 62%	Kurang Valid
63% - 81%	Valid
82% - 100%	Sangat Valid

Data efektivitas dianalisis dengan uji statistik, seperti *Paired Sample T-Test* dan perhitungan *Gain Score*. Hal itu digunakan untuk mengetahui peningkatan karakter Profil Pelajar Pancasila (Hake, 1999). Adapun bentuk rumus yang digunakan dapat dilihat berikut ini.

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Pretest}}$$

Hasil perhitungan yang diperoleh dengan rumus N-Gain dikelompokkan dalam kategori interpretasi N-Gain dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Interpretasi N-Gain

Nilai Gain	Klasifikasi
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$0,3 > g$	Rendah



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikembangkan dengan *E-Comic* bertema kearifan lokal untuk meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Melalui tahap tersebut dapat mengetahui kualitas *E-Comic* yang dikembangkan. Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti merumuskan permasalahan dan kebutuhan. Permasalahan yang dimaksudkan adalah permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan analisis, ditemukan masalah bahwa siswa merasa bosan karena kurang tertarik dengan pembelajaran yang ada di dalam kelas. Proses pembelajaran yang bermasalah tersebut mengakibatkan terganggunya proses pembelajaran sehingga menyebabkan suasana pembelajaran yang tidak kondusif. Adanya permasalahan tersebut agar pembelajaran efektif membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran memiliki daya tarik pada diri siswa dan menimbulkan sikap semangat dalam setiap proses pembelajaran.

Tahapan berikutnya merupakan tahap perancangan (*design*). Tahap perancangan memfokuskan untuk merancang produk yang dikembangkan. Langkah-langkah dalam tahap perancangan ada beberapa langkah. *Tahap pertama*, diawali dengan merancang dan menyusun kerangka struktur media pembelajaran *E-Comic*. Proses yang dilakukan pada tahap merancang dan menyusun meliputi menentukan desain background, tampilan media, menu utama, dan gambar pada *E-Comic*, pemilihan desain harus disesuaikan dengan tujuan pembuatan media dan konten pada media. *Tahap kedua*, yaitu dengan memasukkan kerangka struktur media pembelajaran yang sudah dibuat ke dalam aplikasi *flash*.

Setelah melakukan desain kemudian media *E-Comic* dikembangkan dari bentuk *E-Comic* sebelumnya. Pengembangan media *E-Comic* dalam penelitian ini diintegrasikan dengan kearifan lokal masyarakat Bima untuk memudahkan dan menambah wawasan siswa dalam memahami materi selama proses pembelajaran. Media *E-Comic* yang dirancang dan dikembangkan diberikan kepada tim validator, meliputi ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media dan materi yang digunakan. Hasil validitas yang diuji oleh ahli media dan ahli materi dapat diuraikan pada tabel-tabel berikut ini.

Validasi Ahli Media

Adapun hasil dari validasi media *E-Comic* yang lengkap dengan keterangannya oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Validasi Ahli Media

Indikator	Persentase	Kriteria
Tampilan Desain	77,5%	Valid
Sampul Media	83,75%	Sangat Valid
Isi Media	84,75%	Sangat Valid
Navigasi Teknis	80%	Valid
Kreativitas & Inovasi	81,25%	Valid
Rata-rata Total	81,5%	Valid

Berdasarkan Tabel 4 di atas, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa indikator tampilan desain memperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kriteria *valid*. Indikator sampul media memperoleh skor 83,75% dengan kriteria *sangat valid*,



sedangkan isi media mendapatkan skor 84,75% dengan kriteria *sangat valid*. Adapun indikator navigasi teknis memperoleh persentase 80% dengan kriteria *valid*, dan kreativitas serta inovasi memperoleh skor 81,25% dengan kriteria *valid*. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli media mencapai 81,5%, yang berada pada kategori *valid*. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *E-Comic* yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun masih memerlukan sedikit revisi minor pada aspek tampilan agar lebih optimal.

Validasi Ahli Materi

Adapun hasil dari validasi media video animasi yang lengkap dengan keterangannya oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 5. Validasi Ahli Materi

Indikator	Persentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	81,25%	Valid
Kedalaman & Keakuratan Materi	85%	Sangat Valid
Bahasa & Penyajian	83,75%	Sangat Valid
Nilai Karakter & Pancasila	87,5%	Sangat Valid
Kelayakan sebagai Sumber Belajar	82,5%	Sangat Valid
Rata-rata Total	84%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 5 di atas, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa indikator kesesuaian materi memperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kriteria *valid*. Indikator kedalaman dan keakuratan materi mendapatkan skor 85% dengan kriteria *sangat valid*, sementara bahasa dan penyajian memperoleh skor 83,75% dengan kriteria *sangat valid*. Indikator nilai karakter dan Pancasila memperoleh persentase tertinggi, yaitu 87,5% dengan kriteria *sangat valid*, sedangkan kelayakan sebagai sumber belajar memperoleh skor 82,5% dengan kriteria *sangat valid*. Secara keseluruhan, rata-rata hasil validasi ahli materi mencapai 84%, yang termasuk dalam kategori *sangat valid*. Hal ini membuktikan bahwa media *E-Comic* yang dikembangkan sudah sesuai dengan kompetensi dasar, relevan dengan tema kearifan lokal, serta efektif untuk menanamkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila secara kontekstual dan reflektif.

Tahapan Implementasi ini membahas mengenai pemanfaatan dan penggunaan *E-Comic* pada siswa setelah media yang dibuat tersebut mendapat saran atau masukan dari para ahli validasi. Pada tahap sebelumnya, media *E-Comic* yang dibuat tersebut mendapat saran dan penilaian sehingga menghasilkan produk media yang siap untuk diuji cobakan pada siswa. Tujuan dari tahap tersebut yaitu untuk mengetahui kelayakan media *E-Comic* yang dibuat dengan melihat tanggapan dari siswa dari angket yang sudah dibuat. Selain untuk mengetahui kelayakan, media *E-Comic* yang dibuat siswa untuk dapat mengetahui penggunaan dari *E-Comic*. Siswa yang dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Inpres 2 Tolowata. Penelitian ini melibatkan sebanyak 30 responden.

Tahapan evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media *E-Comic* bertema kearifan lokal. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk. *Pertama*, evaluasi formatif dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi. Hasilnya menunjukkan bahwa media tergolong “*valid*” dari segi desain, isi, bahasa, dan muatan nilai karakter. Revisi minor dilakukan sesuai saran ahli, seperti perbaikan tampilan latar belakang agar lebih menarik. *Kedua*, evaluasi sumatif dilakukan melalui uji coba



pada siswa kelas V SDN Inpres 2 Tolowata. Hasil angket menunjukkan media praktis dan menarik. Uji efektivitas menggunakan *Gain Score* menunjukkan peningkatan karakter siswa dalam kategori sedang. Secara keseluruhan, media *E-Comic* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar.

Tabel 6. Hasil Efektivitas Media

Indikator	Pre-test	Post-test	N-Gain (g)	Klasifikasi
Gotong royong	60	82	0.5500	Sedang
Mandiri	55	78	0.5111	Sedang
Bernalar kritis	58	80	0.5238	Sedang
Rata-rata	—	—	0.5283	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain pada indikator karakter siswa pada tabel 6 di atas, diperoleh bahwa indikator gotong royong mengalami peningkatan dari nilai pre-test 60 menjadi post-test 82 dengan skor N-Gain sebesar 0,55 yang termasuk kategori *sedang*. Indikator mandiri meningkat dari pre-test 55 menjadi post-test 78 dengan skor N-Gain 0,51 yang juga berada pada kategori *sedang*. Sementara itu, indikator bernalar kritis meningkat dari nilai pre-test 58 menjadi post-test 80, dengan skor N-Gain 0,52 yang masuk dalam kategori *sedang*.

Secara keseluruhan, rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah sekitar 0,53, sehingga dapat diklasifikasikan dalam kategori *sedang*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *E-Comic* bertema kearifan lokal cukup efektif dalam meningkatkan karakter siswa, khususnya pada aspek gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis.

Tabel 7. Respon Siswa

Indikator Respon	Persentase	Kriteria
Ketertarikan Membaca	85%	Sangat Valid
Cerita & Bahasa Mudah Dipahami	86,25%	Sangat Valid
Tampilan Gambar dan Warna	87,5%	Sangat Valid
Pemahaman Budaya Lokal	83,75%	Sangat Valid
Pemahaman Nilai Pancasila	86,25%	Sangat Valid
Motivasi Belajar	85%	Sangat Valid
Rata-rata Total	85,75%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 7 di atas, hasil respon siswa terhadap penggunaan media *E-Comic* menunjukkan bahwa indikator ketertarikan membaca memperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria *sangat valid*. Indikator cerita dan bahasa mudah dipahami mendapatkan skor 86,25% dengan kriteria *sangat valid*, sedangkan tampilan gambar dan warna memperoleh skor tertinggi sebesar 87,5% dengan kriteria *sangat valid*. Selanjutnya, indikator pemahaman budaya lokal memperoleh persentase 83,75% dengan kriteria *sangat valid*, indikator pemahaman nilai Pancasila memperoleh skor 86,25% dengan kriteria *sangat valid*, dan motivasi belajar mendapatkan skor 85% dengan kriteria *sangat valid*. Secara keseluruhan, rata-rata respon siswa terhadap media *E-Comic* mencapai 85,75%, yang termasuk dalam kategori *sangat valid*. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik, mudah memahami isi cerita, serta lebih termotivasi dalam belajar nilai-nilai Pancasila melalui media *E-Comic* berbasis kearifan lokal.



PEMBAHASAN

Pengembangan media E-Comic bertema kearifan lokal menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter serta memperkuat Profil Pelajar Pancasila pada siswa Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki muatan nilai yang kuat dan kontekstual dengan kehidupan siswa. Pengembangan dilakukan berdasarkan prinsip perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar serta pendekatan pembelajaran kontekstual, sehingga pengalaman belajar yang dihasilkan tidak bersifat abstrak, tetapi konkret dan bermakna. Hal ini sejalan dengan teori Piaget (dalam Santrock, 2011) yang menegaskan bahwa siswa pada tahap operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan mudah dipahami.

Keberhasilan pengembangan E-Comic dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi antara teknologi pembelajaran dan kearifan lokal mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus membangun karakter. Cerita-cerita dalam E-Comic dikembangkan dari tradisi dan legenda lokal yang sarat dengan nilai moral, etika, dan sosial. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga belajar mengenai budaya daerah mereka sendiri. Sedyawati (2011) menegaskan bahwa cerita rakyat merupakan warisan budaya yang mencerminkan cara pandang serta nilai luhur masyarakat yang harus dilestarikan. Integrasi unsur budaya lokal dalam E-Comic menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa, sekaligus menumbuhkan kebanggaan terhadap identitas daerah.

Melalui integrasi nilai-nilai budaya dalam bentuk narasi bergambar, siswa lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan berkebinekaan global. Cerita lokal yang divisualisasikan secara menarik membantu siswa memahami bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pandangan Syahrial (2022) dan Hidayati (2020) yang menyatakan bahwa kearifan lokal merupakan sumber nilai pendidikan karakter yang konkret dan kontekstual. Dengan menghadirkan budaya lokal dalam media digital, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena nilai-nilai Pancasila disajikan melalui pengalaman dan konteks yang dekat dengan siswa.

Dari sisi desain, media pembelajaran E-Comic dirancang dengan ilustrasi berwarna cerah, teks sederhana, dan tampilan interaktif yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa Sekolah Dasar. Prinsip ini sejalan dengan pendapat Smaldino et al. (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan usia, kemampuan kognitif, dan kebutuhan peserta didik. Desain visual yang menarik terbukti mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Selain itu, dari sisi inovasi, E-Comic dinilai kreatif karena memadukan unsur teknologi dengan nilai budaya lokal yang masih jarang digunakan di sekolah dasar. Munib (2020) menekankan bahwa inovasi media pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa.

Penerapan E-Comic dalam pembelajaran juga berdampak positif terhadap motivasi, pemahaman nilai, dan keterlibatan siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai jembatan antara konsep nilai moral dan realitas sosial siswa. Cerita yang dikemas dalam format visual digital membantu siswa merenungkan makna tindakan tokoh dan mengaitkannya dengan perilaku mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan Angga et al. (2020) dan Suryanto (2019) yang



menunjukkan bahwa media E-Comic mampu meningkatkan motivasi belajar dan pembentukan karakter pada siswa sekolah dasar karena sifatnya yang interaktif dan komunikatif.

Secara pedagogis, pengembangan E-Comic ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, budaya, dan karakter. Media ini memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengenal nilai-nilai luhur daerahnya melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis E-Comic memungkinkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila diterapkan secara alami melalui refleksi terhadap tokoh dan peristiwa dalam cerita. Hal ini menegaskan bahwa penguatan pendidikan karakter tidak hanya tergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada cara penyajiannya yang kontekstual dan menarik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media E-Comic berbasis kearifan lokal termasuk kategori valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa Sekolah Dasar. Media ini berhasil menggabungkan dimensi budaya, teknologi, dan karakter dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh.

KESIMPULAN

Pengembangan media *E-Comic* bertema kearifan lokal merupakan inovasi pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan memperkuat Profil Pelajar Pancasila pada siswa Sekolah Dasar. Media *E-Comic* dirancang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak, dengan menggabungkan unsur visual menarik, cerita yang kontekstual, serta nilai-nilai budaya lokal yang mencerminkan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *E-Comic* layak digunakan dalam pembelajaran, baik dari aspek isi, tampilan, maupun teknis. Selain itu, tanggapan positif dari siswa menunjukkan bahwa media *E-Comic* mampu meningkatkan minat belajar, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah, serta membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis. Dengan demikian, media *E-Comic* bertema kearifan lokal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran kontekstual berbasis budaya yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan pendidikan karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani & Gamaliel, S.A. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *JPSE: Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19.
- Angga, P.M.W., I. Komang, S., & I. Kadek, S. (2020). E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 93-106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Arifin, Z. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.



- Astuthi, D. (2025). Efektivitas Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(1), 10–21. <https://doi.org/10.56789/jtp.2025.19102>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University. Retrieved from <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Handayani, F. (2019). Penggunaan Cerita Lokal dalam Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Pemahaman Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115–123.
- Hidayati, R., & Rochmawati, E. (2020). Pendidikan Karakter berbasis kearifan lokal dalam Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–132.
- Munib, A. (2020). Inovasi Media Pembelajaran dalam Mendukung Pembelajaran Bermakna di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–53.
- Nurissamawati, A., Rachman, T., & Syahril, I. (2024). Model Pengembangan ADDIE dalam E-Modul Berbasis Literasi Saintifik. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, 8(1), 33–42. <https://doi.org/10.4321/jpmp.2024.80133>
- Rahmah, T., & Lestari, W. (2023). E-Komik Edukatif Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 88–97.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Sari, N. P. (2021). Efektivitas Media Visual Interaktif terhadap Pemahaman Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(3), 210–218.
- Sartini, (2004). Kearifan Lokal Sebagai Dasar Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(2), 111–120.
- Sedyawati, E. (2011). Warisan Budaya dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmu Budaya*, 8(1), 1–9.
- Setiawan, A. (2018). Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 56–64.
- Setiawan, H., & Lestari, D. (2022). Penguatan Literasi dan Berpikir Kritis melalui PJBL Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 89–97. <https://doi.org/10.34567/jpk.2022.12289>
- Smaldino, S. E., at al. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning* (10th ed.). Boston: Pearson Education.
- Susanto, H. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 190–202.
- Suyanto, E. (2019). Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 122–130.
- Syahril, S. (2022). Kearifan Lokal sebagai Sumber Nilai dalam Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 10(1), 47–58.



- Wiyani, N. A. (2021). *Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yusiana, U. (2022). Pengembangan Media E-Comic terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika: IPS*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/10.26740/penips.v2i1.44636>
- Zubaidah, S. (2020). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(1), 1–10.

