



**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR KOMIK DIGITAL BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL JEMBRANA PADA KONSEP PENDIDIKAN PANCASILA  
SISWA KELAS III SD**

**Ni Putu Cintya Ratna Dewi<sup>1</sup>, I Made Aditya Dharma<sup>2</sup>, Irwan Febryan<sup>3</sup>**

Universitas Triatma Mulya<sup>1,2,3</sup>

e-mail: [2286206002@triatmamulya.ac.id](mailto:2286206002@triatmamulya.ac.id)

Diterima: 18/6/2026; Direvisi: 27/5/2026; Diterbitkan: 9/6/2026

**ABSTRAK**

Perkembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 2 Tegal Badeng Barat masih terbatas pada media yang kurang inovatif serta kontekstual, yang berakibat pada minimnya minat belajar siswa. Penelitian ini dimaksudkan guna mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana pada materi Pendidikan Pancasila siswa kelas III. Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal Jembrana pada media komik digital untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, mencakup tahapan analysis, design, development, implementation, serta evaluation. Subjek yang ditetapkan mencakup 33 siswa dan 1 guru. Data dihimpun dengan menjalankan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Temuan penelitian memperlihatkan, media yang dirancang menghasilkan tingkatan validitas “sangat valid” dengan skor validasi ahli media senilai 90% serta ahli materi senilai 90%. Pada tahap implementasi, media memperoleh respons positif sebab dapat mengembangkan minat belajar, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong partisipasi siswa saat belajar. Dengan demikian, komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana dinilai “sangat layak” dimanfaatkan sebagai alternatif media ajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Komik Digital, Kearifan Lokal, Pendidikan Pancasila*

**ABSTRACT**

Media development for Pancasila Education in third grade at SDN 2 Tegal Badeng Barat is still limited to media that lack innovation and context, resulting in low student interest in learning. This research aimed to produce digital comics based on Jembrana’s local wisdom for Pancasila Education material for third-grade students. The novelty of this research lies in the integration of Jembrana’s local wisdom values into digital comic media to provide more contextual learning. The study utilized the Research and Development (R&D) method based on the ADDIE model, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study subjects included 33 students and 1 teacher. Data were gathered by conducting observations, interviews, documentation, and questionnaires. The findings demonstrated that the designed media achieved a “highly valid” validity level, with a media expert validation score of 90% and a content expert validation score of 90%. During the implementation phase, the media received positive feedback because it fostered learning interest, facilitated understanding of the material, and encouraged student participation during learning. Thus, the digital comic based on Jembrana’s local wisdom was deemed “highly suitable” for use as an alternate teaching medium for Pancasila Education in elementary schools.

**Keywords:** *Digital Comic, Local Wisdom, Pancasila Education*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan guna melatih keterampilan pribadi siswa, sehingga mempunyai keterampilan sosial, spiritual, pengetahuan, hingga keahlian yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring perkembangan pendidikan pada era *Society 5.0*, proses pembelajarannya dituntut mampu mengintegrasikan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, serta selaras dengan karakteristik siswa (Rahmadani et al., 2024; Sugianto, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak sekadar difungsikan sebagai sarana dalam mengungkapkan informasi, melainkan juga menjadi media yang dapat mengembangkan tingkat keterlibatan serta partisipasi siswanya saat belajar. Namun, pada praktiknya pembelajaran di sekolah dasar masih sering didominasi metode konvensional, agar kecenderungan siswa yang pasif serta mempunyai ketertarikan minim dalam menjalani pembelajaran. Keadaan ini memperlihatkan dibutuhkannya pengembangan media ajar inovatif yang dapat menjembatani kebutuhan siswa dengan estandar keterampilan di abad ke-21.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila berperan penting dalam konteks penanaman sikap, karakter, moral, hingga sikap kebangsaan sejak usia dini. Idealnya, pembelajaran ini mampu membantu siswa memahami serta mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, materi Pendidikan Pancasila sering dianggap abstrak dan kurang menarik karena buku teks serta metode ceramah masih mendominasi pelaksanaan pembelajarannya. Hasil observasi di SD Negeri 2 Tegal Badeng Barat memperlihatkan, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III masih berlangsung secara satu arah sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi dan kurang fokus selama pembelajaran. Data Rapor Pendidikan sekolah juga memperlihatkan nilai karakter murid berada pada angka 55,5% dan mengalami penurunan senilai 0,17% pada tahun 2024. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya ketimpangan antara tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diekspektasikan, dengan realitas di lapangan sehingga diperlukan media ajar yang lebih menarik, kontekstual, serta selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Satu dari sekian media yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah komik digital. Secara teoritis, komik digital memadukan unsur visual, teks, dan alur cerita sehingga mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep yang lebih faktual, dibandingkan penyajian materi verbal semata. Penggunaan gambar dan narasi dalam komik juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD yang lebih mudah memahami informasi dengan representasi visual serta pengalaman kontekstual. Berbagai penelitian memperlihatkan, komik digital dapat mengembangkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menghasilkan pelaksanaan kegiatan belajar yang menyenangkan serta interaktif bagi siswa SD (Dewi & Wulandari, 2024; Fitri et al., 2023; Oktaviana & Ramadhani, 2023; Syafira et al., 2024). Walaupun begitu, mayoritas kajian tersebut masih berorientasi pada efektivitas media komik digital secara umum serta tidak terlalu mengintegrasikan unsur budaya lokal sebagai konteks pembelajaran.

Pada media ajar, pengintegrasian kearifan lokal dinilai penting dilakukan karena mampu membantu siswa memahami materi melalui pengalaman yang dekat dengan lingkungan kehidupannya. Kearifan lokal tidak sekadar memuat nilai budaya, melainkan juga mengandung pesan moral dan karakter yang sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila. Dalam konteks penelitian ini, kearifan lokal Jembrana mencakup nilai gotong royong, kebersamaan, toleransi, kepedulian sosial, serta penghormatan terhadap tradisi budaya lokal yang masih hidup dalam masyarakat. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui beragam konteks budaya daerah, seperti budaya Melayu Riau,



nilai *Tri Hita Karana*, dan budaya lokal lainnya. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa integrasi kebudayaan lokal dalam media pembelajaran dapat mengembangkan motivasi seiringan dengan menguatkan identitas budayanya (Ayuni et al., 2023; Frandalita et al., 2024; Lianasari et al., 2023; Nisa, 2022).

Meskipun demikian, terdapat perbedaan fokus dan ruang lingkup pada penelitian terdahulu. Sebagian besar penelitian lebih menekankan efektivitas komik digital dalam meningkatkan hasil belajar atau motivasi belajar, sedangkan penelitian berbasis kearifan lokal umumnya mengintegrasikan budaya daerah pada bidang studi ataupun tingkat pendidikan berbeda. Kemudian, kajian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengembangan komik digital untuk mata pelajaran IPA, IPS, dan Matematika, sementara pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif terbatas (Lestari et al., 2025; Mekalungi & Muhibin, 2025; Ningrum et al., 2024). Dengan demikian, masih terdapat *research gap* berupa minimnya pengembangan media komik digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Jembrana pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa SD, khususnya kelas III.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian ini dimaksudkan guna mengembangkan media ajar komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana pada materi Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*, serta model ADDIE guna menghasilkan produk media ajar yang layak, praktis, serta selaras dengan kebutuhan siswa SD (Judijanto et al., 2024). Studi ini mempunyai sejumlah keterbaruan, yakni mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Jembrana pada komik digital Pendidikan Pancasila dengan khusus dirancang bagi siswa kelas III sekolah dasar, maka tidak sekadar difungsikan sebagai media ajar digital, melainkan juga menjadi wadah dalam melestarikan kebudayaan tradisional dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Secara teoretis, kajian ini diharapkan mampu memperdalam tinjauan terkait pengembangan media berbasis budaya lokal. Secara praktis, media yang dihasilkan diharapkan dapat menghasilkan peningkatan pemahaman siswa terkait nilai Pancasila, menguatkan karakter siswa, serta menumbuhkan kecintaan terhadap kebudayaan lokal sebagai identitas bangsa Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dijalankan dengan metode *Research and Development (R&D)* serta model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Tegal Badeng Barat dengan subjek penelitian mencakup 33 siswa kelas III serta 1 guru kelas. Pada tahapan analisis, pengidentifikasian dijalankan atas kebutuhan pembelajaran, dengan wawancara beserta observasi. Tahap desain meliputi penyusunan alur cerita, karakter, dan tampilan komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk komik digital yang selanjutnya divalidasi oleh ahli media serta materi sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

Data dihimpun dengan menjalankan observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket. Instrumen angket dimanfaatkan dalam menilai validitas media, validitas materi, serta respons pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Indikator penilaian media meliputi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas isi, dan keterbacaan, sedangkan indikator materi mencakup kesesuaian isi, ketepatan konsep, penyajian materi, dan keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Kemudian, penganalisisan data dijalankan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa perhitungan persentase tingkat validitas dan kepraktisan media. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada lampiran untuk memperjelas indikator yang digunakan

dalam proses pengumpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Validasi ini dijalankan guna menelusuri tingkatan kesesuaian materi komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana dengan tujuan pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penilaian mencakup aspek kelayakan isi, keselarasan materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, dan keterpaduan materi dengan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, validator juga menilai kesesuaian materi dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Kemudian, hasil penilaian ahli materi terkait media yang dirancang diperlihatkan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi**

Ahli	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli 1	121	150	80%	Sangat Baik
Ahli 2	150	150	100%	Sangat Baik
Rata-rata			90%	Sangat Baik

Merujuk pada Tabel 1, media komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana dikategorikan “Sangat Baik” dari seluruh validator ahli materi. Perolehan ini memperlihatkan, sajian materinya sudah selaras dengan tujuan pembelajaran serta mampu mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pendidikan Pancasila. Penyajian materi melalui ilustrasi dan cerita kontekstual dinilai mampu membantu siswa memahami konsep dengan lebih menarik serta berlandaskan pada kondisi faktual. Maka, media tersebut dinyatakan “layak digunakan” saat belajar.

#### 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Pengujian ini dijalankan guna menelusuri kualitas desain serta tampilan komik digital yang dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi desain visual, kombinasi warna, keterbacaan teks, tata letak, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media bagi siswa SD. Penilaian ini penting dilakukan guna memastikan bahwa medianya dapat menghasilkan pengalaman belajar yang menarik serta mudah dimanfaatkan oleh siswa. Berikut diperlihatkan hasil validasi ahli pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Ahli Media**

Ahli	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli 1	56	70	80%	Sangat Baik
Ahli 2	70	70	100%	Sangat Baik
Rata-rata			90%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian memperlihatkan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana dikategorikan “Sangat Baik”. Tampilan medianya dinilai menarik serta selaras dengan karakteristik siswa kelas III, yang mampu mengembangkan minat belajar. Penggunaan ilustrasi, warna, dan alur cerita juga dinilai dapat menghasilkan pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan serta interaktif. Maka, media tersebut dinyatakan “layak digunakan” saat belajar.

### 3. Hasil Validitas Berdasarkan Indeks Gregory

Pengujian validitas instrumen dilakukan menggunakan indeks Gregory untuk menelusuri tingkat kesesuaian penilaian antarvalidator. Penilaian ini bertujuan memastikan bahwa instrumennya memperlihatkan tingkatan validitas yang baik sehingga dapat digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran secara objektif. Kriteria validitas Gregory digunakan sebagai acuan dalam menentukan tingkat validitas instrumen penelitian. Adapun kriteria rentang nilai validitas Gregory diperlihatkan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Kriteria Validitas Gregory**

No	Rentang Nilai	Kriteria
1	80%–100%	Validitas Sangat Tinggi
2	60%–79%	Validitas Tinggi
3	40%–59%	Validitas Sedang
4	20%–39%	Validitas Rendah
5	0%–19%	Validitas Sangat Rendah

Berdasarkan kriteria pada Tabel 3, tingkat validitas instrumen dikategorikan mulai dari sangat rendah hingga sangat tinggi. Rentang nilai tersebut digunakan sebagai landasan dalam menentukan kualitas instrumen yang dipergunakan pada studi ini. Semakin tinggi nilai validitas yang diperoleh, maka semakin baik tingkat kesesuaian instrumen dalam mengukur kualitas media pembelajaran. Dengan demikian, kriteria Gregory membantu peneliti dalam memastikan keakuratan hasil validasi media yang dikembangkan.

Indeks Gregory digunakan untuk mengetahui tingkat kesepakatan antarvalidator terhadap instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian dilakukan dengan mengelompokkan skor validator ke dalam kategori relevan dan tidak relevan. Hasil pengelompokan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan tingkat validitas instrumen penelitian. Format indeks Gregory yang dimanfaatkan akan diperlihatkan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Indeks Gregory**

Validator 2	Tidak Relevan (Skor 1–2)	Relevan (Skor 3–5)
Tidak Relevan (Skor 1–2)	A	B
Relevan (Skor 3–5)	C	D

Keterangan:

A = kedua ahli tidak setuju

B = ahli 1 setuju dan ahli 2 tidak setuju

C = ahli 1 tidak setuju dan ahli 2 setuju

D = kedua ahli setuju

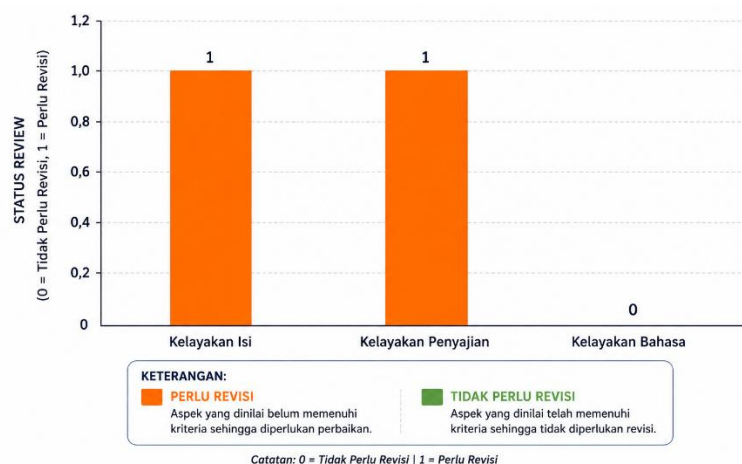
Berdasarkan Tabel 4, hasil validasi memperlihatkan adanya kesesuaian penilaian antarvalidator terhadap instrumen penelitian yang digunakan. Kesepakatan validator memperlihatkan bahwa instrumen sudah sesuai dengan parameter validitas yang baik agar dapat dimanfaatkan dalam menilai media ajar. Dengan instrumen yang valid, hasil penilaian terhadap komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana menjadi lebih objektif dan terpercaya. Maka, instrumennya dinyatakan “layak digunakan” dalam proses pengembangan media pembelajaran.

### 4. Hasil Saran dan Masukan Validator

Selain memberikan penilaian kuantitatif, validator juga memberikan beberapa saran terhadap media yang dikembangkan. Pada aspek kelayakan isi, validator menyarankan agar

penjelasan mengenai keberagaman budaya dilengkapi dengan gambar alat musik tradisional, seperti gamelan, sehingga siswa lebih mudah memahami bentuk konkret budaya yang dijelaskan. Pada aspek penyajian, validator menemukan beberapa kesalahan pengetikan pada dialog percakapan yang hendaknya dapat disempurnakan, agar mudah dipahami siswa dengan jelas. Sementara itu, pada aspek bahasa, validator menyatakan bahwa pemanfaatan bahasa pada komik digital sudah selaras dengan karakteristik siswa SD.

Dalam menghimpun gambaran terkait kualitas produk yang dirancang, dilakukan proses review oleh ahli terhadap komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana. Review ahli bertujuan untuk menilai kesesuaian produk dari berbagai aspek penting yang mendukung kelayakan penggunaan media dalam pembelajaran. Aspek yang dievaluasi mencakup kelayakan isi, penyajian, hingga bahasa. Ringkasan perolehan review ahli terhadap setiap aspek yang dinilai disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Hasil Review Ahli terhadap Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Jembrana**

Berdasarkan Gambar 1, hasil review ahli memperlihatkan bahwa aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian masih memerlukan revisi sebelum produk dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan adanya beberapa komponen yang perlu disempurnakan agar materi dan penyajian media lebih sesuai dengan tujuan pengembangan. Sementara itu, aspek kelayakan bahasa memperoleh status tidak perlu revisi, yang memperlihatkan, penggunaan bahasa dalam komik digital sudah mencukupi kriteria yang ditetapkan. Hasil review ini menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk, maka kualitas medianya dapat semakin meningkat sebelum diimplementasikan ataupun diujicobakan kembali.

## Pembahasan

Perancangan media ajar komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana dilakukan guna menjawab kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih kontekstual, interaktif, serta selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini memperlihatkan, media yang dikembangkan dikategorikan “sangat baik” dengan berlandaskan pada penilaian ahli materi beserta ahli media. Temuan ini tidak sekadar memperlihatkan kelayakan produk, melainkan juga mengindikasikan bahwa media digital tersebut selaras dengan kebutuhan siswa agar dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif. Secara teoretis, efektivitas komik digital dapat dijelaskan melalui teori *Dual Coding* dan pembelajaran multimedia yang



mengungkapkan, informasi dapat lebih mudah dipahami saat penyajiannya dijalankan dengan mengombinasikan gambar beserta teks. Pengintegrasian antara dialog, gambar, serta jalan cerita dalam komik membantu siswa membangun pemahaman konsep yang lebih konkret sehingga beban kognitif dapat berkurang dan proses belajar menjadi lebih bermakna.

Perolehan validasi ahli materi memperlihatkan, isi komik digital sudah selaras dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila serta karakteristik siswa kelas III SD. Materi yang disajikan dengan ilustrasi dan narasi kontekstual membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap abstrak. Temuan ini mendukung hasil kajian terdahulu yang menyatakan, komik digital dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Dewi & Wulandari, 2024; Fitri et al., 2023). Temuan tersebut juga sejalan dengan hasil kajian Sutomo dan Kusmaryono (2025) yang memperlihatkan, komik digital berkontribusi terhadap peningkatan sikap mandiri siswa saat belajar serta keterampilan berpikir kritis dengan penyajian materi yang menarik serta mudah dipahami. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan studi terdahulu karena tidak sekadar menekankan aspek visual dan keterlibatan belajar, melainkan juga mengintegrasikan konteks budaya lokal sebagai bagian dari penyampaian materi. Dengan demikian, komik digital tidak sekadar menjadi media dalam menyajikan informasi, melainkan wadah bagi pembelajaran kontekstual yang menghubungkan konsep Pendidikan Pancasila dengan pengalaman nyata siswa.

Dari aspek media, tampilan visual, ilustrasi, tata letak, dan penggunaan warna memperoleh penilaian “sangat baik”. Karakteristiknya memperlihatkan bahwa rancangan media sudah selaras dengan tahapan perkembangan kognitif siswa dengan kecenderungan untuk lebih mudah paham dengan informasi ketika disajikan dengan visual. Temuan ini memperkuat penemuan yang mengidentifikasi bahwa komik digital dapat mengembangkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan belajar siswa (Oktaviana & Ramadhani, 2023; Syafira et al., 2024). Meskipun demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa daya tarik visual saja belum cukup menjelaskan keberhasilan media. Efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh keterkaitan isi cerita dengan lingkungan sosial siswa sehingga mereka lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari.

Integrasi kearifan lokal Jembrana menjadi salah satu kekuatan utama media yang dikembangkan. Nilai-nilai budaya lokal yang ditampilkan melalui tokoh, lingkungan, kebiasaan masyarakat, serta unsur seni daerah menghasilkan pengalaman yang lebih menyentuh kehidupan siswa. Kearifan lokal Jembrana tidak sekadar difungsikan sebagai ilustrasi kebudayaan, melainkan menjadi media internalisasi nilai-nilai toleransi, gotong royong, tanggung jawab, dan sikap menghargai keberagaman yang sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila. Temuan ini memperluas hasil penelitian sebelumnya mengenai media berbasis kebudayaan lokal yang terbukti dapat mengembangkan motivasi sekaligus memperkuat karakter siswa (Frandalita et al., 2024; Habsyi et al., 2025; Niriavidya & Werang, 2023).

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, terdapat persamaan dan perbedaan yang menarik. Persamaannya terletak pada kemampuan media berbasis kearifan lokal dalam mengembangkan partisipasi siswa serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Ayuni et al., 2023; Frandalita et al., 2024; Lianasari et al., 2023). Secara khusus, perbedaan penelitian ini ialah pengintegrasian kebudayaan Jembrana pada media komik digital untuk bidang studi Pendidikan Pancasila bagi siswa kelas III SD, sedangkan penelitian terdahulu umumnya menggunakan budaya lokal lain atau diterapkan pada mata pelajaran yang berbeda. Perbedaan tersebut memperlihatkan, efektivitas media berbasis kebudayaan sangat terdampak oleh kedekatan konteks budaya dengan pengalaman belajar siswa.

Implikasi penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana terlihat



pada potensi peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 2 Tegal Badeng Barat. Pada tahap analisis kebutuhan ditemukan bahwa metode ceramah masih mendominasi pelaksanaan pembelajarannya yang menghasilkan minimnya antusiasme siswa ketika belajar. Kehadiran komik digital memberikan alternatif pembelajaran yang lebih aktif melalui cerita, ilustrasi, dan dialog yang mudah dipahami. Penemuan ini selaras dengan kajian yang mengidentifikasi, penggunaan komik digital dapat mengurangi kejenuhan belajar serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Aulia et al., 2024; Qoiruni & Wicaksono, 2022). Hal tersebut mengindikasikan bahwa media digital berpotensi menjadi jembatan antara kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dengan karakteristik belajar siswa SD yang cenderung visual serta kontekstual.

Secara teoretis, kajian ini berkontribusi bagi pengembangan kajian pembelajaran kontekstual dengan memperlihatkan adanya hubungan antara media digital, budaya lokal, dan konstruksi pengetahuan siswa. Temuan penelitian memperteguh argumen bahwa teknologi pendidikan dapat lebih efektif ketika dipadukan dengan konteks sosial dan budaya siswa. Integrasi komik digital dan kearifan lokal Jembrana membuktikan bahwa inovasi pembelajaran tidak sekadar berfokus pada pemanfaatan teknologi, melainkan juga pada pelestarian nilai kebudayaan sebagai sumber belajar. Pandangan ini selaras dengan berbagai penelitian yang menekankan, pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi serta kearifan lokal dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, serta relevan bagi siswa (Andriani et al., 2024; Azzahra, 2025; Rafiadilla et al., 2023). Dengan demikian, media yang dirancang tidak sekadar valid dan layak dimanfaatkan, melainkan juga memiliki nilai edukatif, kultural, dan pedagogis yang dapat mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila secara lebih komprehensif.

## **KESIMPULAN**

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa pengembangan media ajar komik digital berbasis kearifan lokal Jembrana menjadi satu dari sekian bentuk inovasi pembelajaran yang dapat memperantarai kebutuhan siswa sekolah dasar akan pembelajaran yang konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman kehidupannya. Temuan ini menegaskan, efektivitas media ajar tidak sekadar ditentukan dari pemanfaatan teknologi digital, melainkan juga dengan kapasitas mediana dalam menghadirkan konteks budaya yang relevan dengan lingkungan siswa. Melalui integrasi nilai-nilai kearifan lokal Jembrana, pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih bermakna karena siswa tidak sekadar secara kognitif memahami konsepnya, melainkan juga menghayati nilai karakter dan identitas kebudayaan di kehidupan sehari-hari. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan yakni pembelajaran kontekstual yang menggabungkan media digital dan budaya lokal dapat mendukung penguatan karakter serta pemahaman nilai-nilai Pancasila secara lebih komprehensif.

Penelitian ini berkontribusi utama dalam merancang komik digital yang mengintegrasikan kearifan lokal Jembrana sebagai sumber belajar Pendidikan Pancasila, suatu pendekatan yang masih jarang ditemukan pada penelitian sebelumnya. Media yang dihasilkan berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang menunjang pengimplementasian Kurikulum Merdeka serta menguatkan Profil Pelajar Pancasila dengan pengalaman yang interaktif, aktif, serta menjadikan siswa sebagai pusat ketika belajar. Prospek pengembangan selanjutnya dapat diarahkan pada penambahan fitur multimedia yang lebih interaktif, misalnya audio, animasi, serta permainan edukatif, serta pengujian efektivitas media pada jenjang dan konteks sekolah yang lebih beragam. Dengan demikian, pengembangan media berbasis budaya lokal tidak sekadar berkontribusi pada inovasi pembelajaran, melainkan juga mendukung dalam



melestarikan kebudayaan tradisional sebagai bagian dari pendidikan karakter di sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., Hunaifi, A. A. ., & Damariswara, R. . (2024). Pengembangan Media Flipbook Digital Berbasis Kearifan Lokal Kediri Pada Materi Mencermati Tokoh Yang Terdapat Pada Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(4), 162–174. <https://doi.org/10.51878/social.v3i4.3070>
- Aulia, F., Cuga, C., & Nurdianti, A. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Bhinneka Dalam Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(6), 7843-7858. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/16961>
- Ayuni, N. M. S., Suarjana, I. M., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Azzahra, A. (2025). Implementation of Ethnomathematics Approach to Improve Mathematical Understanding of Grade V Students of Cipinang Elementary School 03. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 11(1), 14-31. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pgsd/article/view/53275>
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318-326. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.78869>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Frandalita, F., Oktavia, M., & Rachamawati, P. A. (2024). Pengembangan Komik Berbasis Kearifan Lokal Kota Kayu Agung di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 206–216. <https://doi.org/10.29408/didika.v10i1.24274>
- Habsyi, R., Suradi, S., & Rosidah, R. (2025). Integrasi Konteks Budaya Nusantara dalam Pembelajaran Matematika: Suatu Kajian Literatur tentang Pendekatan Etnopedagogi dan Etnomatematika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(4), 1695-1707. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i4.3657>
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=y3INEQAAQBAJ>
- Lestari, T., Ni'am, A. U., & Kholidin, N. (2025). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 03 Gumawang. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(2), 193-202. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i2.5069>
- Lianasari, N. P. E., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* pada materi ekosistem siswa kelas V sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5585–5596. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1145>
- Mekalungi, N., & Muhibin, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Kearifan Lokal Berbasis Smartphone Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 231-240. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21936>



- Ningrum, H. I., Primasatya, N. ., & Hunaiifi, A. A. . (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(3), 287–298. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3290>
- Niriavidya, D. N. M. S., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71-80. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v11i1.55580>
- Nisa, A. (2022). Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 193 Pekanbaru. *Jurnal Guru Kita*, 6(3), 236-245. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i3.33446>
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48-56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46427>
- Rafiadilla, J., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan media berbasis video blog (vlog) kearifan lokal keragaman budaya di Kabupaten Bangka. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 131-141. <https://doi.org/10.37150/perseda.v6i2.2073>
- Rahmadani, K., Rifaldi, U. A., Athoullah, Wiyono, Umam, H., & Nafrijal. (2024). Revolusi Pendidikan Indonesia Di Era 5.0. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 18(1), 65–71. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v18i1.886>
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter pada kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 136-145. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.13834>
- Sugianto, T. (2023). Keberagaman Budaya Indonesia. *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra (e-ISSN: 2797-0477)*, 3(06), 13-16. <https://doi.org/10.69957/tanda.v3i06.1967>
- Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). Literature review: penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar dan berpikir kritis. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101-112. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Syafira, S. D., Fauziah, N., Iswanto, A., Febriannisa, Z., Ansori, K. A., Abdurahman, A., & Binasdevi, M. (2024). Pengembangan media komik digital untuk mendukung pembelajaran di era digital tingkat sekolah dasar. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 90-98. <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i2.58>