

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KOMIK PADA
MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DALAM BINGKAI
BHINEKA TUNGGAL IKA KELAS IV SDN KRATON MOJO**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

FATIMMATUS ZAHRO' UBA' ALUHA

NPM: 2214060148

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

Skripsi oleh:

FATIMMATUS ZAHRO' UBA' ALUHA

NPM: 2214060148

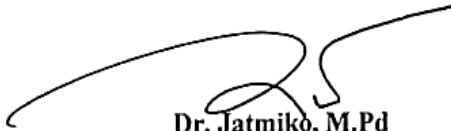
Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KOMIK
PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DALAM
BINGKAI BHINEKA TUNGGAL IKA KELAS IV SDN
KRATON MOJO**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Jatmiko, M.Pd

NIDN. 0718068701

Pembimbing II



Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd

NIDN. 0724077901

Skripsi Oleh:

FATIMMATUS ZAHRO' UBA' ALUHA

NPM: 2214060148

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KOMIK
PADA MATERI KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DALAM
BINGKAI BHINEKA TUNGGAL IKA KELAS IV SDN
KRATON MOJO**

Telah dipertahankan di depan Panitia Uji/Sidang Skripsi Prodi

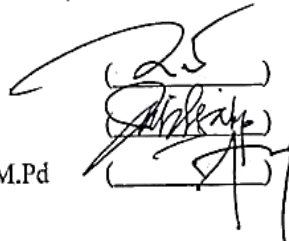
PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Jatmiko, M.Pd
2. Penguji I : Widi Wulansari, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Fatimatus Zahro' Uba' Aluha
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal lahir : Kediri/ 11 November 2003
NPM : 2214060148
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/SI/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dijukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 29 Juni 2026

Yang Menyatakan



Fatimatus Zahro' Uba' Aluha

NPM. 2214060148

MOTTO

Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali Allah berjanji bahwa: *"Fa inna ma'al 'usri yusra, inna ma'al 'usri yusra"* (QS. Al-Insyirah 94: 5-6).

“Menuntaskan skripsi ini adalah bukti nyata bahwa kapasitas diri selalu lebih luas dari rasa takut yang membayangi. Di balik lelah yang sempat menepi, ada mimpi yang selalu dicari dan diperjuangkan tanpa henti.”

"Courage overcame my doubts"

PERSEMBAHAN

1. Teruntuk bapakku tercinta, *allahu yarham, min ahlil khair min ahlil jannah*. Keberhasilan ini adalah buah dari setiap tetes keringat, doa, dan cinta tanpa syarat yang senantiasa bapak curahkan. Meski raga kita tak lagi berada di bawah langit yang sama dan bapak tidak dapat menyaksikan hari bahagia ini secara langsung, ketangguhan dan didikanmu telah menjadi kompas yang menuntun langkahku hingga sampai di titik ini. Kepergianmu meninggalkan rindu yang mendalam dan takkan pernah bertepi. Namun, rindu itulah yang menjelma menjadi energi terbesar bagiku untuk menyelesaikan amanah ini. Dalam setiap sujudku, namamu akan selalu membubung ke langit. Semoga karya sederhana ini mampu membuat Bapak tersenyum bangga di taman surga-Nya."
2. Teruntuk Ibuku tercinta, wanita terhebat yang tak pernah lelah menjadi tempatku pulang. Segala puji bagi Allah yang telah menitipkanku di rahim seorang ibu sepertimu. Keberhasilan, gelar, dan setiap lembar skripsi ini seutuhnya adalah milikmu. Terima kasih telah selalu ada menemani setiap prosesku hingga detik ini. Di saat lelah hampir membuatku menyerah, usapan lembut dan untaian doa malammu selalu menjadi kekuatanku untuk bangkit kembali. Ibu adalah madrasah pertama dan alasan terbesarku untuk bertahan menghadapi badai perkuliahan. Kupersembahkan keberhasilan ini sebagai langkah awal untuk mengukir senyum bahagia di wajah cantikmu. Semoga Allah senantiasa menjaga, memeluk, dan memanjangkan usiamu dalam keberkahan.
3. Teruntuk kakak-kakakku tersayang: Mas Imam Safi'i, Mas Budi Santoso, Mbak Siti Julaikah, Mbak Anna Oktadiana, Mbak Dewi Umaha, dan Mbak Niswatul Solekah. Gelar sarjana dan skripsi ini kupersembahkan seutuhnya sebagai wujud cinta dan terima kasihku atas segala dukungan, doa, dan pengorbanan yang kalian curahkan hingga detik ini. Terima kasih telah menjadi pelindung, pendengar setia, dan sistem pendukung terbaik di kala lelah dan rapuh melanda sepanjang perjalanan kuliahku. Pencapaian ini adalah bukti bahwa adik kecil kalian telah tumbuh dan berhasil menyelesaikan amanah dengan baik berkat didikan dan kasih sayang kalian. Semoga

kekompakan kita selalu terjaga dan Allah SWT membalas semua kebaikan kalian dengan kebahagiaan yang melimpah. Aku sangat bersyukur dan bangga menjadi adik kalian.

4. Teruntuk teman-teman seperjuangan tersayang: Hera Yulia Febrianti, Lusi Astika Desanti, dan Erni Supratiwi. Terima kasih telah menjadi bagian paling indah dalam perjalanan kuliahku. Kelulusan ini tidak akan seistimewa ini tanpa tawa, dukungan, dan pelukan hangat kalian di masa-masa sulit. Terima kasih sudah selalu ada untuk saling menguatkan dan berjuang bersama menuntaskan amanah ini hingga akhir. Kebersamaan dan setiap memori yang kita ukir akan selalu memiliki tempat tersendiri di hatiku. Semoga keberhasilan ini menjadi awal kesuksesan kita semua di masa depan. Aku sangat bersyukur dan bangga bisa lulus bersama kalian. *"We finally made it!"*
5. Serta seluruh pihak, kerabat, dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih yang tak terhingga atas segala bantuan, doa, motivasi, dan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga selesainya skripsi ini. Semoga kebaikan kalian semua dibalas dengan keberkahan yang melimpah oleh Allah SWT.

ABSTRAK

FATIMMATUS ZAHRO' UBA' ALUHA: Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Kelas IV Sdn Kraton Mojo, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Multimedia, Komik, Keberagaman.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Kraton Mojo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman suku bangsa, di mana 72% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Permasalahan tersebut bersumber dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), ketergantungan pada buku teks konvensional, serta minimnya visualisasi konkret yang sesuai dengan tahap perkembangan psikologis anak usia sekolah dasar. Sebagai solusi, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran berupa "Multimedia Interaktif Komik pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika". Melalui alur cerita bergambar yang komunikatif, ekspresif, dan interaktif, media ini diharapkan mampu mengubah materi yang abstrak menjadi konkret, meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*), serta memberikan kontribusi praktis dalam mendorong motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Penelitian dilaksanakan selama lima bulan (Februari–Juni 2026) di kelas IV SDN Kraton Mojo dengan subjek uji coba lapangan berjumlah 25 siswa, yang dibagi menjadi uji coba skala kecil (7 siswa) dan uji coba skala besar (18 siswa). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan tes tertulis menggunakan instrumen berupa lembar validasi ahli (materi dan media), angket respon (guru dan siswa), serta soal evaluasi (*posttest*). Teknik analisis data

kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk mengukur kelayakan produk, di mana tingkat kevalidan dianalisis berdasarkan kriteria persentase ahli, kepraktisan dianalisis menggunakan Skala Likert (guru) dan Skala Guttman (siswa), serta keefektifan diukur secara klasikal berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa dengan ambang batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal 75.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif komik memenuhi kriteria kelayakan produk pengembangan secara komprehensif. Tingkat kevalidan diperoleh dari akumulasi penilaian ahli materi sebesar 84% dan ahli media sebesar 82% dengan revisi minor pada aspek kaidah kebahasaan, penambahan petunjuk operasional LKPD, presisi teks balon (*bubble text*), serta pengintegrasian fitur pengisi suara (*voice over*). Tingkat kepraktisan media dikategorikan sangat praktis berdasarkan persentase angket respon guru sebesar 88% dan angket respon siswa sebesar 95,71%. Sementara itu, tingkat keefektifan media teruji sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep kognitif siswa secara signifikan; hal ini dibuktikan melalui lonjakan persentase ketuntasan klasikal antara *pretest* dan *posttest*, baik pada tahap uji coba terbatas (dari 42,85% menjadi 85,71% dengan 6 dari 7 siswa tuntas) maupun pada uji coba luas (dari 38,88% melonjak menjadi 88,88% dengan 16 dari 18 siswa tuntas) di mana seluruh capaian akhir melampaui nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal 75.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Komik Pada Materi Keberagaman Suku Bangsa Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Kelas Iv Sdn Kraton Mojo” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Dr. Jatmiko, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia Pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 9 Juli 2026



Fatimmatus Zahro' Uba' Aluha

NPM : 2214060148

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
D. Instrumen Penelitian	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data	40
G. Metode, Uji Coba dan Validasi Produk	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46

A.	Data Produk Hasil Pengembangan.....	46
B.	Data Uji coba	56
C.	Analisis Data	65
D.	Revisi Produk	69
E.	Kajian Produk Akhir.....	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		76
A.	Simpulan.....	76
B.	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	12
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	37
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru.....	38
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa	38
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Soal Evaluasi	39
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	41
Tabel 3. 8 Skala Guttman.....	41
Tabel 3. 9 Skala Likert	42
Tabel 3. 10 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	42
Tabel 3. 11 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	43
Tabel 4. 1 Komponen Multimedia Interaktif Komik	50
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru	58
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa.....	59
Tabel 4. 6 Hasil Pretest Siswa Uji Terbatas	60
Tabel 4. 7 Hasil Posttest Siswa Uji Terbatas	61
Tabel 4. 8 Hasil Pretest Siswa Uji Luas	63
Tabel 4. 9 Hasil Posttest Siswa Uji Luas	64
Tabel 4. 10 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4. 11 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4. 12 Hasil Angket Respon Guru	66
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Siswa.....	67
Tabel 4. 14 Hasil Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas	68
Tabel 4. 15 Perbaikan Materi Keberagaman Suku Bangsa.....	70
Tabel 4. 16 Perbaikan Media Keberagaman Suku Bangsa	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	27
Gambar 3. 2 Prototype Komik	32
Gambar 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Gambar 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media	55
Gambar 4. 3 Hasil Angket Respon Guru	58
Gambar 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa	59
Gambar 4. 5 Hasil Pretest Siswa Uji Terbatas	60
Gambar 4. 6 Hasil Posttest Siswa Uji Terbatas	61
Gambar 4. 7 Hasil Pretest dan Posttest Uji Terbatas	62
Gambar 4. 8 Hasil Pretest Siswa Uji Luas	63
Gambar 4. 9 Hasil Posttest Siswa Uji Luas	64
Gambar 4. 10 Hasil Pretest dan Posttest Uji Luas	65
Gambar 4. 11 Hasil Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas	68
Gambar 4. 12 Komentar dan Saran Ahli Materi	69
Gambar 4. 13 Komentar dan Saran Ahli Media	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Berita Acara Bimbingan	85
Lampiran 2: Lembar Pengajuan Judul	86
Lampiran 3: Surat Permohonan Izin Penelitian	88
Lampiran 4: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	89
Lampiran 5: Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	90
Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Media	95
Lampiran 8: Lembar Angket Respon Guru.....	99
Lampiran 9: Lembar Angket respon Siswa.....	102
Lampiran 10: Hasil Pretest Siswa	106
Lampiran 11: Hasil Posttest Siswa.....	108
Lampiran 12: Hasil Wawancara.....	110
Lampiran 13: Perangkat Pembelajaran	112
Lampiran 14: Dokumentasi.....	132
Lampiran 15: Hasil Plagiasi Skripsi.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia saat ini mengalami berbagai perubahan yang dinamis, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan proses pembelajaran berorientasi pada peserta didik serta peningkatan penguasaan kompetensi inti. Kehadiran kurikulum tersebut diharapkan dapat mendorong perbaikan kualitas pembelajaran, baik dari segi proses pelaksanaan maupun capaian hasil belajar siswa (Suryaman & Trisnawati, 2025). Bersamaan dengan perubahan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan semakin berkembang dan berperan dalam menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang lebih fleksibel serta sesuai dengan tuntutan zaman (Susanti et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, peningkatan kualitas pendidikan ini masih terhambat oleh proses pembelajaran di kelas yang cenderung kurang inovatif dan belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal (Ananda et al., 2025).

Perubahan kebijakan kurikulum tersebut memberikan dampak yang signifikan terhadap pelaksanaan pembelajaran, terutama pada tingkat sekolah dasar yang berperan sebagai tahap awal dalam membangun kemampuan intelektual, karakter, serta keterampilan peserta didik. Melalui penguatan penerapan Kurikulum Merdeka pada jenjang sekolah dasar, pemerintah berupaya meningkatkan pengembangan karakter dan kemampuan literasi dasar siswa (Miranda & 'Ain, 2022). Oleh karena itu, penggunaan berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan ketertarikan belajar, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Pratiwi et al., 2023).

Meskipun berbagai pembaruan kurikulum telah dilakukan, pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menghadapi kendala klasik yang mendasar. Proses penyampaian materi di kelas didominasi oleh metode konvensional di mana guru hanya menggunakan metode ceramah

satu arah yang berorientasi pada teks buku ajar (Novela et al., 2024). Pola pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif ini menciptakan jarak antara materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan nyata siswa. Dampaknya, aktivitas belajar mengajar menjadi berpusat pada guru (*teacher-centered*), keterlibatan aktif siswa menjadi sangat terbatas, dan siswa memahami pembelajaran hanya sebagai kumpulan konsep abstrak yang perlu dihafalkan untuk memenuhi tuntutan akademik, bukan sebagai pengetahuan yang aplikatif. Keadaan ini pada akhirnya memicu rendahnya tingkat pemahaman konsep dan membuat capaian hasil belajar siswa tidak mampu memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan.

Secara konseptual, hasil belajar merupakan gambaran mengenai pencapaian kemampuan peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan setelah melalui rangkaian kegiatan pembelajaran (Rahmayanti et al., 2022). Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar saat ini menjadi persoalan serius akibat penerapan strategi yang kurang bervariasi dan minimnya penggunaan media interaktif yang menarik (Putriyani et al., 2022). Pada tahap perkembangan operasional konkret, anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami suatu konsep melalui bantuan visual dan keterlibatan langsung. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang kreatif, melibatkan partisipasi aktif siswa, serta selaras dengan karakteristik perkembangan mereka agar kualitas hasil belajar dapat mengalami peningkatan secara signifikan (Karna et al., 2025).

Di antara berbagai mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar, masing-masing tentu memiliki tantangan pembelajarannya sendiri. Namun, pemilihan Pendidikan Pancasila sebagai fokus tunggal dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan akademis dan urgensi moral yang sangat mendasar. Jika mata pelajaran lain seperti Matematika atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) lebih menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berpikir logis, numerasi, dan penguasaan keterampilan teknis, Pendidikan Pancasila mengemban peran yang jauh

lebih strategis, yaitu sebagai fondasi utama pembentuk karakter, internalisasi nilai-nilai kehidupan, serta kesadaran identitas nasional siswa.

Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran eksak umumnya hanya berdampak pada keterbatasan penguasaan pengetahuan individu siswa secara akademis. Sebaliknya, rendahnya pemahaman terhadap nilai-nilai dalam Pendidikan Pancasila memiliki implikasi sosial yang fatal dan berbahaya bagi perkembangan moral anak, seperti melemahnya sikap toleransi, lunturnya kemampuan menghargai perbedaan suku bangsa, serta mengikisnya semangat kebersamaan dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, ketika mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami kendala dalam proses pembelajarannya, penanganan melalui inovasi pembelajaran menjadi hal yang jauh lebih mendesak untuk diprioritaskan demi mencegah degradasi karakter generasi penerus bangsa.

Permasalahan nyata terkait ketidakinovatifan proses pembelajaran ini ditemukan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran kelas IV SDN Kraton Mojo. Berdasarkan hasil kegiatan observasi, wawancara, serta penyebaran angket analisis kebutuhan, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas tersebut masih bersifat konvensional, di mana guru hanya menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa adanya media interaktif pendukung. Akibatnya, sebanyak 72% atau 18 dari 25 peserta didik mengalami hambatan serius dalam memahami konsep materi keberagaman suku bangsa yang memiliki cakupan luas dan bersifat abstrak. Kondisi ini menyebabkan mayoritas siswa pasif dan memperoleh hasil belajar yang rendah, di mana nilai mereka belum mampu memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75.

Temuan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Kraton Mojo sangat membutuhkan solusi konkret berupa inovasi pembelajaran yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa operasional konkret. Salah satu alternatif efektif yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar ini

adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif (Ali et al., 2025). Di antara beragam media, multimedia yang dikemas dalam format komik menjadi pilihan yang paling relevan untuk anak sekolah dasar karena mampu menyederhanakan materi yang kompleks menjadi alur cerita visual terstruktur, sehingga mengurangi kejenuhan dan memicu keterlibatan aktif siswa (Sutomo & Kusmaryono, 2025).

Dalam konteks materi keberagaman suku bangsa, multimedia interaktif komik menjadi instrumen yang sangat tepat karena dapat memvisualisasikan interaksi riil yang mencerminkan nilai toleransi dan Bhinneka Tunggal Ika secara menyenangkan. Pendekatan berbasis cerita bergambar ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat sekaligus mendongkrak hasil belajar anak secara signifikan (Fatimah et al., 2026). Atas dasar seluruh pertimbangan tersebut, peneliti memilih multimedia interaktif komik sebagai jalan keluar untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa akibat pembelajaran yang belum inovatif, melalui penelitian pengembangan yang berjudul: "Pengembangan Multimedia Interaktif Komik pada Materi Keberagaman Suku Bangsa dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika Kelas IV SDN Kraton Mojo".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif komik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV di SDN Kraton Mojo, sehingga hasil penelitian tidak digeneralisasikan untuk seluruh jenjang atau sekolah lain.
3. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada rendahnya hasil belajar siswa yang meliputi pemahaman konsep materi keberagaman suku bangsa.

4. Penelitian ini hanya mengkaji efektivitas penggunaan multimedia interaktif komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tanpa membahas faktor lain seperti lingkungan keluarga atau latar belakang sosial siswa secara mendalam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo?
2. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo?
3. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo?
4. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo
2. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo
3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo

4. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif komik pada materi keberagaman suku bangsa dalam bingkai bhineka tunggal Ika kelas IV SDN Kraton Mojo

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan media komik berbasis multimedia interaktif sebagai alternatif sumber belajar bagi siswa sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji penerapan media pembelajaran interaktif serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman suku bangsa dengan cara yang lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Penerapan multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk komik diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran serta memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik Keberagaman Suku Bangsa dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif berbasis komik diharapkan dapat membantu guru menciptakan kegiatan

pembelajaran yang lebih menarik, mendorong partisipasi aktif siswa, dan meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa masukan kepada pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pengadaan maupun pengembangan sarana pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih efektif serta peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan Cerita Interaktif Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 12(2), 193–208. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11574>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ananda, R., Karlina, L. G., Amanda, D., & Syafira, N. (2025). Tantangan Pendidikan Sekolah Dasar Masa Depan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 580–590.
- Aulia, F. N., Areni, S., & Yudhiono, S. B. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3366>
- Bere, P. S., Anwar, Moh. F. N., Emqi, Muh. F., & Rifa'i, M. (2026). Pengembangan Media Komik Literasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 8, 653–662. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14723>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. University of Georgia. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dede, K., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). Pendidikan Pancasila Buku Siswa Kelas IV SD/MI. In *Kompas.com*.
- Dewi, F. R., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8652–8665. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3884>
- Erinsyah, Moh. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan

- Algoritma Naïve Bayes. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13(1), 74–82.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fatimah, I. D., Dwidarti, F., Wiratama, N. A., & Mauliana, S. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Menggunakan Model Addie pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar. *Paedagogie*, 21(1), 1221, 1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16408>
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 148–154. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 12–21.
- Fitriah, Maharani, J. M., Novaliana, S., Ni'mah, W., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Studi Literatur: Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(4), 1680–1687. <https://doi.org/https://doi.org/10.60126/maras.v3i4.1376>
- Ghazy, A. C., Ghozali, & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974–2997. <https://doi.org/https://doi.org/10.61227>
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *International Journal Of Social, Policy And Law (Ijospl)*, 6(3), 1–16.
- Hidayat, W., & Putro, K. Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. *Journal of Nusantara Education*, 3(2), 79–90. <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093–1102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.9070>

- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 238–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi RI, Pub. L. 033/H/KR/2022, Capaian Pembelajaran untuk Paud (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA) pada Kurikulum Merdeka (2022).
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV* (2nd ed.). Pusat Perbukuan Kompleks Kemdikbudristek.
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 5(1), 1–18. <http://jurnal.unipa.ac.id/index.php/kpej>
- Mardin, L. O., & Putro, K. Z. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran PKN untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 17(1), 35–47. <https://e-jurnal.iainsorong.ac.id/index.php/Al-Riwayah>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika (JPIF)*, 3(2), 256–263.
- Miranda, & 'Ain, S. Q. (2022). Peran Orang Tua Dalam Motivasi Belajar Anak Di Kelas Iv Sd Negeri 004 Pelalawan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(1), 767–775.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., & Ulia, N. (2021). Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 28–39.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Ami: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Nabilah, T., Amalia, N., Daulay, N. A., Tambunan, T. Y., Nababan, F. anisia, Nursalsabila, J., Sinaga, V. A., & Putri, A. (2025). Peran Media Digital

- Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(3), 1244–1250. <https://doi.org/https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.6780>
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405–411. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Ningsih, T. U., Hafid, A., & Yulianto, A. (2026). Signifikansi Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Papeda*, 8(1), 74–83.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Pebriyanti, D., & Badillah, I. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1325–1334. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6050>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Transformasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 33–39. <http://synergizejournal.org/index.php/JTPD/index>
- Pratiwi, G. A., Nugroho, A. A., & Ngatmini. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(1), 670–683.
- Putra, P. B. W., Gading, I. K., & Riastini, P. N. (2026). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Snowball Throwing Berbantuan Komik Digital Interaktif. *Lokakarya: Journal Research and Education Studies*, 5(1), 202–210. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/lokakarya.v5i1.5385>
- Putriyani, F., Wahyuningsih, L., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengaruh Keterampilan Guru dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil

- Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 7(1), 22–29. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *JPGSD*, 11(10), 2172–2182.
- Rahmayanti, D., Supriyanto, D. H., & Khusniyah, T. W. (2022). Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 6(1). jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika
- Rizkiyah, M., & Fatonah, S. (2024). Peran Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Menanamkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 337–393.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 347–360.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryaman, M., & Trisnawati, A. (2025). Kajian Manajemen Pembiayaan Pendidikan Dasar: Strategi, Tantangan, Dan Implikasinya Terhadap Mutu Sekolah. *Jurnal Tahsinia*, 6(4), 560–573.
- Susanti, E., Liana, D., & Muhammadiyah. (2025). Efektivitas Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 09–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.3716>
- Sutomo, & Kusmaryono, I. (2025). 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/https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Sylviana, I. S., & Qurrotaini, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–9. <http://ejournal.upi.edu/index.php/ppd/index>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran* (H. A. Zanki, Ed.). Penerbit Adab.