

Pengembangan Media *E-Comic* Berbasis Proyek Pada Penguatan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas IV

Novita Maharani ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Lestari, Universitas PGRI Madiun

Suyanti, Universitas PGRI Madiun

✉ novitamhrani268@gmail.com

Abstract: This study aims to develop project-based e-comic media to strengthen the value of Pancasila student profiles in grade IV elementary school students, as well as to test the feasibility and practicality of project-based e-comic media to strengthen the value of Pancasila student profiles in grade IV students applied in learning in elementary schools. The development research procedure uses the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, evaluation). The subjects of this study were 15 grade IV elementary school students in Ponorogo district. The results showed that 1) The media developed was in the form of project-based e-comic media on strengthening the values of Pancasila student profiles for fourth grade students using the ADDIE model, 2) The developed media met very valid criteria with a percentage of 96% based on the assessment of the validator, 3) The E-comic media developed for students received a positive response and met very good criteria with a percentage of 90%, while the results of the teacher's response received a positive response and met very good criteria of 94% and could be used in learning.

Keywords: E-comic Media Development, Profile of Pancasila Students, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-comic* berbasis proyek penguatan nilai profil pelajar pancasila siswa kelas IV sekolah dasar, serta menguji kelayakan dan tingkat kepraktisan media *e-comic* berbasis proyek nilai-nilai yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar tercermin dalam profil pelajar Pancasila kelas IV. Model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*) digunakan dalam proses penelitian pengembangan. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas IV sekolah dasar di kabupaten Ponorogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Media yang dikembangkan berupa media *e-comic* berbasis proyek tentang peningkatan nilai profil pelajar pancasila untuk siswa kelas IV dengan menggunakan model ADDIE, 2) Media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 96% berdasarkan penilaian validator, 3) media *e-comic* yang dikembangkan untuk siswa mendapatkan respon positif dan memenuhi kriteria sangat baik dengan presentase 90%, dan hasil respon guru mendapatkan respon baik serta memenuhi kriteria sangat valid sebesar 94% sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media *E-Comic*, Profil Pelajar Pancasila, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui pengembangan karakter pada generasi muda mulai ditingkatkan dengan pembaruan pada kurikulum merdeka melalui aspek kompetensi profil pelajaran pancasila. Penguatan karakter menjadi salah satu butir kompetensi pada profil belajar pancasila itu sendiri. Pendidikan karakter dimaknai sebagai suatu pendidikan yang menjadi jati diri seseorang dengan tujuan mengembangkan kemampuan dalam memberikan keputusan dalam kehidupan sehari-hari (Puspita & Setyaningtyas, 2022). Ernawati & Rahmawati (2022), menyatakan bahwa dengan mempertimbangkan variable internal yang terkait dengan identitas, ideologi, dan tujuan nasional, disini profil pelajar Pancasila dimaksudkan untuk menjawab topik penting bagaimana menghasilkan siswa dengan profil yang kompeten dan menggambarkan apa yang diharapkan dari system Pendidikan. Kesulitan yang dihadapi bangsa Indonesia pada abad ke-21, seperti pada masa revolusi 4.0 yang merupakan masalah secara internal.

Dimensi profil pelajar pancasila mencakup 6 keterampilan yaitu iman, ketuhanan Yang Maha Esa, kebinekaan global, gotong royong, kreativitas, refleksi berpikir kritis, dan kemandirian. Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa profil pelajar pancasila tidak hanya mementingkan kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku yang sesuai dengan identitas diri sebagai bangsa Indonesia dan warga dunia (Lestari *et al.*, 2021). Sejalan dengan Renstra pada tahun 2020-2024 memperkenalkan peserta didik yang cakap dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan 6 profil utama sebagai berikut, 1) Iman, taqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, 2) Kebhinekaan Global, 3) Gotong Royong, 4) Kemandirian, 5) Bernalar Kritis, 6) Kreatif. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang pelajar Pancasila. Menurut Wijayanti (2022) program Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka berupaya meningkatkan pendidikan karakter melalui budaya, intrakurikuler, proyek, dan kegiatan ekstrakurikuler yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila. Sebuah proyek adalah rangkaian tindakan untuk mencapai suatu tujuan dengan berbicara tentang subjek yang menantang (Indarta *et al.*, 2022).

Hasil diskusi bersama Bapak/Ibu guru kelas IV serta observasi yang telah dilakukan di SDN 01 Cepoko memperoleh hasil bahwa memang dibutuhkan pembaruan dalam aspek penunjang pembelajaran serta penunjang dalam penguatan nilai karakter profil pelajar pancasila. Nilai karakter yang seharusnya sudah tertanam sejak kecil, kini mulai luntur dan dianggap menjadi hal sepele khususnya bagi siswa kelas IV. Salah satu guru menyatakan bahwa dalam pembelajaran masih belum tampak sikap kolaborasi antar siswa. Pada lingkungan sekolah tenaga kerja/staf sekolah juga sangat penting dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Guru merupakan pusat kegiatan pembelajaran yang dinilai oleh siswanya, sehingga mereka perlu memiliki nilai-nilai karakter seperti, *religious*, nasionalisme, kemandirian, integritas, dan gotong royong (Rusnaini *et al.*, 2021). Ada banyak cara untuk mengamalkan nilai-nilai pada sila pancasila, yaitu tidak hanya melalui proses pembelajaran berlangsung ataupun kerja kelompok, tetapi juga dapat melalui kegiatan sosial yang ada di sekolah, yang berdampak positif bagi siswa dan warga sekolah (Ismail *et al.*, 2021). Salah satu penunjang yang dapat digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan nilai profil pelajar

pancasila yaitu dengan mengembangkan sebuah inovasi untuk memperbaiki pembelajaran khususnya pembelajaran karakter. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan adalah media *e-comic* berbasis proyek.

Dengan media pembelajaran sebagai sarana yang mempertimbangkan kemampuan belajar siswa secara utuh, dapat membantu siswa yang kurang konsentrasi dalam belajar, dan merangsang semangat untuk belajar melalui interaksi langsung antara siswa dan guru melalui sumber belajar. Ikon dan ilustrasi dari visualisasi *e-comic* memungkinkan untuk digambarkan sesuai dengan keinginan pembuatnya dengan beberapa plot tertentu. *E-comic* dengan tingkat abstraksi tertentu dapat berisi tema abstraksi yang dibuat dalam konteks berbasis proyek dalam dunia komik itu sendiri, sehingga *e-comic* memenuhi kebutuhan para peneliti dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis proyek pada penguatan nilai profil pelajar pancasila untuk peserta didik.

Pengembangan ini digunakan sebagai bagian dari solusi, siswa mampu mengikuti pembelajaran secara aktif guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Prinsip kontekstual mengacu pada pendekatan untuk membuat kegiatan pembelajaran berdasarkan pengalaman secara langsung. Prinsip ini mendorong tenaga pendidik dan peserta didik untuk menjadikan lingkungan dan realitas kehidupan sehari-hari sebagai sumber utama dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu sekali inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media *e-comic* berbasis proyek yang dapat dengan mudah dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang mudah dipahami dan diakses di zaman modern ini. Penggunaan media *e-comic* ini, selain pembelajaran akan menjadi interaktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menarik, juga dapat menjadi sarana dalam mengembangkan keterampilan yang terkandung dalam aspek profil pelajar pancasila pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Media Pembelajaran E-comic

Salah satu instrument pendukung yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran yang praktis dan inovatif. Sebuah format pembelajaran yang disebut dengan multimedia menyajikan gabungan dari beberapa media yang ada berupa teks, gambar, video, dan audio (Setiawan *et al.*, 2018). Media pembelajaran merupakan istilah yang berasal dari bahasa latin yang berarti “tengah” secara harfiah berarti perantara dan pengantar. Media menjadi alat penyalur informasi dan komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Komik elektronik (*e-comic*) merupakan salah satu media pembelajaran. Kata “comique” adalah sebuah kata sifat lucu atau menggelikan yang berasal dari Bahasa Prancis. Kata “*Comique*” sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu *comikos*. Pada awalnya komik elektronik (*e-comic*) dikembangkan dengan menggunakan *software* atau program yang dianggap lebih efisien karena dapat dipasang di perangkat seperti *handphone*. Gaya bahasa *E-comic* yang ringan banyak disukai oleh semua kalangan usia terutama untuk anak-anak. Untuk itu media elektronik komik yang dikembangkan ditujukan kepada sasaran siswa sekolah dasar (Aeni & Yusupa, 2018). *E-comic* atau komik elektronik adalah cerita bergambar yang dapat dilihat melalui media elektronik seperti *smartphone* atau komputer pribadi. Setiap gambar dan ikon yang dimuat dalam *e-comic* disusun sesuai dengan

maknanya dan Ketika dibaca mengandung informasi atau makna tertentu (Rahmata *et al.*, 2020).

Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Menurut Satria dkk, (2022) Profil pelajar Pancasila mengembangkan pembelajaran sepanjang hayat yang cakap, bermoral, dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil pelajar Pancasila dibuat untuk memberikan informasi tentang pelajar yang memiliki kompetensi yang telah ditentukan dan diharapkan oleh system Pendidikan Indonesia saat ini. Hal ini tentunya tidak terlepas dari tujuan Pendidikan Indonesia, yaitu mewujudkan Indonesia maju melalui perkembangan yang berdaulat, mandiri, dan berkarakter. Rendahnya sumber daya manusia dengan sifat-sifat yang sesuai dengan cita-cita Pancasila di bidang Pendidikan yang mulai dilupakan menyebabkan terciptanya profil prlajar Pancasila.

Peran pendidikan Nasional tidak hanya pada kemampuan belajar dan pengetahuan yang ada, tetapi juga pada pengembangan karakter peserta didik. Perspektif lain yang disebutkan oleh Ki Hajar Dewantara adalah “Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani”. Hal ini berarti bahwa pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik dalam sebuah pendidikan. Pendidikan menjadi teladan yang baik ketika berada didepan, memotivasi ketika berada di tengah, dan pendidik menjadi penggerak apabila dibelakang (Suparyanto dan Rosad, 2020)

Topik masalah atau tema-tema yang disajikan diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menjawab masalah yang terjadi dalam keseharian peserta didik. Dengan memanfaatkan proyek profil pelajar pancasila dan pengalaman yang diperoleh dari menghadapi tantangan actual. Siswa diharapkan untuk terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan secara aktif memajukan pengetahuan dan kemampuan mereka sebagai hasil dari perkembangan ini. Prinsip kontekstual menjelaskan suatu metode untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang didasarkan oleh pengalaman kehidupan nyata. Gagasan ini mendorong pendidik dan peserta didik dalam menjadikan lingkungan dan realitas kehidupan sehari-hari sebagai sumber utama belajar.

METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). “Penelitian dan pengembangan (research and development-R&D) berasal dari dua kata yaitu penelitian (research) dan pengembangan (development).” (Rabiah, 2018). Menurut Dwi, penelitian dan pengembangan atau *Reaserch and Development (R & D)* merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk di bidang pendidikan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Peneliti ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu, ADDIE model ini meliputi : 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. (Putrislia & Airlanda, 2021). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *E-comic* berbasis proyek pada penguatan profil pelajar Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 1 Cepoko dengan sampel 15 siswa kelas IV SDN 1 Cepoko. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, angket, wawancara, angket validasi ahli, angket respon

guru, angket respon peserta didik. Selanjutnya. teknik pengumpulan data menggunakan kuantitatif deskriptif akan digunakan untuk bahan review dan perbaikan dalam pengembangan media *e-comic* ini. Selain itu, teknik analisis data mencakup angket kebutuhan dan angket validasi agar lebih mudah dibaca, maka digunakannya skor skala linkert sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Skala Linkert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (ST)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Berdasarkan hasil data tersebut dapat dianalisis dengan menghitung jumlah persentase jawaban tersebut menggunakan rumus berikut (Sudijono, 2001:35)

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah nilai jawaban responden dalam 1 item

$\sum x_i$: Jumlah nilai ideal dalam item

Hasil skor tersebut kemudian dicari rata-ratanya menggunakan rumus (Yuliarmi, 2019):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase data angket

f : Frekuensi yang dicari

N : jumlah frekuensi

HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran *e-comic*. Tahapan prosedur yang digunakan adalah 5 tahapan dari model ADDIE, Kelima itu diantaranya sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini dilaksanakan dua tahap yaitu analisis kebutuhan dan analisis kompetensi dan intruksional. Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik peserta didik serta perangkat lunak yang dibutuhkan dalam tahap pengembangan media pembelajaran. Kesenjangan pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan realitas sosial menjadi salah satu penyebab kurang antusiasnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas peserta didik, selain itu dapat memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil analisis data dan observasi ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *smartphone* pribadi ataupun milik orang tua, terdapatnya *LCD* proyektor di setiap kelas serta terdapat fasilitas *wi-fi* untuk keperluan akses internet. Ketersediaan fasilitas dan teknologi ini perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pengemasan media pembelajaran dalam bentuk digital nantinya dapat diterapkan di sekolah maupun di rumah menjadikan perkembangan teknologi familiar dengan peserta didik. Pada akhirnya media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri atau sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap perencanaan produk (media) ini didesain sesuai karakter peserta didik sekolah dasar yang dapat menarik perhatian dan memberikan motivasi, tahapan *e-comic* yang akan dibuat meliputi perencanaan plot, desain cover dan karakter, dan pembuatan skenario. Pada penyusunan isi produk *e-comic* difokuskan pada penyajian ilustrasi yang sesuai dengan topik pembahasan serta karakter peserta didik. Selanjutnya peneliti membuat kerangka konten *e-comic* berbasis proyek penguatan profil pelajar pancasila dan menyusun urutannya.

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Peningkatan profil pelajar pancasila dalam kurikulum merdeka, media *e-comic* berbasis proyek kini sedang dikembangkan dan disesuaikan dengan tuntutan pembelajaran proyek dan karakteristik peserta didik. Tahapan dan revisi dilakukan pada tahap ini guna menghasilkan produk yang benar-benar valid, tahap pengembangan ini meliputi serangkaian kegiatan antara lain 1) Pengembangan desain, peneliti menentukan desain awal dan sarana yang digunakan pada proses pembuatannya yaitu dengan program *software Canva* untuk mengatur semua desain untuk media *E-comic*, dan *Software Flipbook* untuk mengatur tampilan akhir dari media *E-comic*. 2) Validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru, dari hasil masing-masing penilaian yang diberikan oleh para ahli, media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai pembelajaran setelah dilakukan revisi. Hasil tersebut dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2. Hasil Tabulasi Uji Ahli Materi

Hasil Presentase	Kriteria	Keterangan
96%	Sangat Layak	Tanpa Revisi

Sumber ; Dokumentasi pribadi penelitian

Tabel 3. Hasil Tabulasi Uji Ahli Media

Hasil Presentase	Kriteria	Keterangan
97%	Sangat Layak	Tanpa Revisi

Sumber ; Dokumentasi pribadi penelitian

Tabel 4. Hasil Tabulasi Uji Respon Guru

Hasil Presentase	Kriteria	Keterangan
94%	Sangat Layak	Tanpa Revisi

Sumber ; Dokumentasi pribadi penelitian

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi atau penerapan dilakukan dengan melakukan uji kegunaan (*usability*) di lapangan dengan sasaran 15 peserta didik kelas IV SDN 1 Cepoko. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media *e-comic* yang dibuat dengan melihat tanggapan dari peserta didik dan angket yang sudah dibuat dan disebarkan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil angket respon yang diperoleh dari 15 siswa rata-rata memperoleh 82% hingga 100%, sehingga angket respon siswa ini masuk kedalam kriteria sangat menarik dan dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* yang dikembangkan membuat siswa tertarik untuk belajar menggunakan media *e-comic* tersebut. Hasil presentase dari keseluruhan data didapatkan hasil sebesar 90% sehingga masuk dalam kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-comic* berbasis proyek yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dengan tujuan menguatkan nilai profil pelajar pancasila.

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi peneliti melihat apakah setelah dilakukannya kegiatan implementasi dapat meningkatkan dan menguatkan nilai profil pelajar pancasila. Jika hasil yang didapat belum menunjukkan adanya peningkatan pemahaman belajar melalui penggunaan media *e-comic*, maka hal ini menjadi tugas peneliti untuk memikirkan kembali langkah guna menguatkan pemahaman peserta didik melalui tugas proyek yang telah disampaikan. Kelayakan media *e-comic* yang telah dikembangkan dapat diketahui melalui angket respon yang telah diberikan peneliti kepada peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul pengembangan media *e-comic* berbasis proyek pada penguatan nilai profil pelajar Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan metode ADDIE sebagai dasar untuk untuk mengembangkan media. Penelitian dan pengembangan ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi media ajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kebanyakan peserta didik pasif saat guru menjelaskan atau menyampaikan materi. Selain itu, dengan adanya kurikulum merdeka yang masih baru diterapkan serta program atau muatan P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) yang diterapkan membuat siswa sulit memahami maksud dan tujuan dari materi ini secara luas.

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila merupakan lintas ilmu disiplin yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan observasi, pemecahan masalah dan mampu mengambil keputusan secara mandiri dengan diberikan batasan masalah yang telah disesuaikan untuk menghasilkan produk atau bentuk aksi nyata (Suparyanto dan Rosad, 2020). Menurut Alanur dkk,

(2022) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa guru memerlukan bahan/media ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu yang dapat memperdalam materi dan mendukung kegiatan belajar yang lebih pro aktif (profil pelajar pancasila) sebagai akibatnya dapat menghasilkan suatu karya serta dapat membentuk karakter kewarganegaraan. Dari beberapa teori dan penelitian yang telah dilaksanakan yang relevan dengan penelitian ini, peneliti mengumpulkan dan menganalisis data sebagai pedoman dasar dalam mengembangkan sebuah draf media baru. Setelah draft media *e-comic* yang telah terselesaikan kemudian dilanjutkan pada tahap selanjutnya, yakni tahap uji validasi oleh ahli materi dan guru dari sekolah yang diteliti. Melalui hasil validasi ini diperoleh penilaian, komentar, dan saran masukan guna perbaikan media. Himmah juga menjelaskan pada penelitian pengembangannya juga menggunakan uji validitas untuk mengukur kelayakan produk sesuai dengan tingkat kategori masing-masing.

Hasil penilaian validasi media pembelajaran *e-comic* berbasis proyek pada penguatan nilai profil pelajar Pancasila untuk siswa kelas IV yang dikembangkan mendapatkan hasil positif, diantaranya ahli materi mendapatkan presentase 96%, ahli media 97% dan guru 94%. Sehingga, nilai validasi para ahli diambil rata-rata maka mendapatkan nilai validasi 96% dan guru 94%. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan.

Kepraktisan media *e-comic* berbasis proyek dinilai berdasarkan hasil dari angket respon siswa dan angket respon guru setelah uji coba produk. Pengujian telah dilakukan untuk menentukan seberapa praktis media *e-comic* yang telah dikembangkan. Mendapatkan hasil penilaian yang diberikan oleh siswa dan guru terhadap uji coba kepraktisan media *e-comic* diperoleh rata-rata presentase respon siswa sebesar 90% yang dikategorikan “sangat baik”, sedangkan respon guru yang memberikan presentase positif sebesar 94% dan dikategorikan “sangat baik”. Hal ini sejalan dengan Mahyuddin & Isratati (2023) yang mengembangkan media *e-comic* sosial budaya untuk meningkatkan elemen jati diri profil pelajar pancasila dikategorikan praktis untuk diterapkan. Guru tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam menceritakan isi *e-comic* serta hasil pencapaian perkembangan elemen jati diri profil pelajar pancasila yang diinginkan. Pendapat yang sama juga disampaikan oleh Mudopar dkk (2022) media komik digital teruji praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dalam media tersebut.

Berdasarkan kriteria praktis respon siswa dan guru, dapat dikatakan bahwa produk yang dikembangkan memiliki sifat kepraktisan yang sangat baik serta media *e-comic* ini memenuhi kriteria sangat praktis, yaitu: (1) Media *E-comic* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memadukan cerita bergambar dengan dimensi dari profil pelajar pancasila, (2) Media *E-comic* dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, (3) Media *E-comic* berbasis proyek ini dapat mendorong siswa untuk berkreasi sekaligus tetap menjunjung tinggi nilai pancasila melalui tugas-tugas proyek yang telah disajikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa: Proses pengembangan media *e-comic* berbasis proyek penguatan profil pelajar Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar mengacu pada langkah ADDIE

dengan langkah-langkah: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Untuk penggunaan yang lebih luas, telah berhasil dibuat dan diuji cobakan, dengan memberikan penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas IV dengan memberikan media *e-comic*. Hasil penilaian para ahli diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 96% dari para ahli dan 94% dari hasil penilaian guru yang mana dapat dikatakan sangat layak. Sedangkan, pada uji kegunaan pada saat uji coba terhadap 15 peserta didik diperoleh rata-rata keseluruhan aspek mencapai 90% yang masuk kategori sangat layak. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *e-comic* digital berbasis proyek dapat digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran guna menguatkan nilai profil pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v6n1.p1--12>
2. Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.15281>
3. Ernawati, Y., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Modul Belajar Siswa Literasi dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6132–6144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3181>
4. Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
5. Ismail, S., Suhana, S., & Yulianti Zakiah, Q. (2021). Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila Di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 76–84. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1.388>
6. Lestari, P., Sunarto, S., & Cahyono, H. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Pada Sila Kelima Dalam Pembelajaran. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(2), 130–144. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i2.1880>
7. Mahyuddin, N., & Isratati, Y. (2023). *E-Comic Sosial Budaya Berbasis Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk Pengembangan Pelajar Pancasila Anak Usia Dini*. 7(3), 3395–3406. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4594>
8. Mudopar, M., Rahayu, I., & Marwati, T. (2022). Desain Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 94. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i1.6478>
9. Puspita, A. M. I., & Setyaningtyas, D. (2022). Pengembangan Media Pop-up Book Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Gotong Royong. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 915–922. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2907>
10. Putrislia, N. A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca

- Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036–2044.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1032>
11. Rahmata, A., Tuljannah, L., Chotimah, S. C., & Fiangga, S. (2020). Validitas E-Comic Matematika Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Kesebangunan. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 5(1), 53–65.
<https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.53-65>
 12. Rusnaini, R., Raharjo, R., Suryaningsih, A., & Noventari, W. (2021). Intensifikasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya Terhadap Ketahanan Pribadi Siswa. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(2), 230.
<https://doi.org/10.22146/jkn.67613>
 13. Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*, 137.
 14. Setiawan, D. A., Wahjoedi, & Towaf, S. M. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(9), 1133–1141. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
 15. Suparyanto dan Rosad. (2020). Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
 16. Yuliarmi, N. N. (2019). *Cv. Sastra Utama*.