

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS CERITA ISLAMI UNTUK MENINGKATKAN BUDI PEKERTI SISWA MELALUI PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD

Hasna Raihana¹, Titin Sunaryati²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa

Email: hasna.r30@mhs.pelitabangsa.ac.id

Abstrak: Pengembangan media komik berbasis cerita islami merupakan alternatif yang dapat membantu siswa untuk menumbuhkan karakter budi pekerti, serta sebagai sarana pengetahuan siswa mengenai contoh-contoh pembiasaan seputar hak dan kewajibannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) serta menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* dengan batasan 8 langkah. Dari hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan media materi buku cerita bergambar memperoleh rata-rata persentase 93% dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian respon pendidik mendapatkan persentase 91% dengan kriteria sangat praktis. Respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil terhadap ketertarikan media memperoleh nilai rata-rata persentase 94% dengan kriteria sangat praktis dan untuk uji kelompok besar memperoleh rata-rata 97% dengan kriteria sangat praktis. Hasil sebelum dan sesudah perlakuan dihitung menggunakan N-Gain, dengan menghasilkan skor 0,8 yang menunjukkan terjadi peningkatan tinggi.

Kata Kunci: Media Komik, Hak Dan Kewajiban, Budi Pekerti.

Abstract: The development of comic media based on Islamic stories is an alternative that can help students to develop ethical character, as well as a means of student knowledge regarding examples of habits regarding their rights and obligations. The method used in this research is *Research and Development* (R&D) and uses the *Borg and Gall* development model with a limit of 8 steps. From the results of the feasibility test carried out by three validators, namely media experts, language experts, and media, picture story book material obtained an average percentage of 93% with very valid criteria. The results of the assessment of educators' responses obtained a percentage of 41% with very practical criteria, Student responses in small group trials regarding media interest obtained an average percentage score of 94% with very practical criteria and for large group trials obtained an average of 97% with very practical criteria, The results before and after treatment were calculated using N-Gain, producing a score of 0.8 which indicates a high increase.

Keywords: Comic Media, Rights And Obligations, Character.

PENDAHULUAN

Belajar menjadi hal penting bagi setiap individu untuk dapat meningkatkan nilai diri. Menurut Slameto (2015: 2) Belajar ialah kegiatan yang dilakukan individu untuk menciptakan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman yang berhubungan dengan lingkungannya. Belajar bisa dilakukan oleh setiap individu dimanapun dan kapanpun. Menurut Su'dadah (2014), banyak sekali tujuan dari terselenggaranya pendidikan, salah satunya adalah membentuk sikap moral dan watak siswa yang berbudi luhur.

Degradasi moral siswa dapat diatasi dengan adanya penanaman karakter dalam pendidikan di sekolah. Penanaman karakter siswa dapat dilakukan melalui pendidikan budi pekerti. Salah satu disiplin ilmu dalam dunia pendidikan ialah pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan atau yang saat ini berubah nama menjadi pendidikan pancasila. Menurut Lubis (2014) pendidikan karakter adalah titik utama dalam proses pembelajarannya.

Realita masalah peserta didik di sekolah terutama pada pelajaran pendidikan pancasila ialah diakibatkan oleh kegiatan belajar mengajar yang monoton atau tidak adanya variasi dan inovasi didalamnya. Dalam proses kegiatan pembelajaran di Indonesia, masih banyak yang menggunakan buku materi ajar saja sebagai pusat sumber belajar. Pada kenyataannya, jika hal tersebut terus dilakukan maka tujuan pembelajaran yang akan dicapai menjadi kurang maksimal atau bahkan dapat dikatakan tidak tercapai. Selain itu, siswa kurang menguasai dalam pemahaman materi, sehingga bentuk pengamalannya tidak dapat terealisasi di kehidupan sehari-hari mereka. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, pelajaran pendidikan pancasila di kelas harus diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Fakta bahwa merosotnya karakter terpuji siswa adalah salah satu masalah yang paling umum di dunia pendidikan. Sekolah, rumah, hingga lingkungan masyarakat harus mengajarkan siswa nilai-nilai karakter seperti jujur, bertanggung jawab, disiplin, kerja keras, percaya diri, mandiri, berpikir kritis, dan lain-lainnya (Setiawan, 2017: 3). Penting bagi seorang guru untuk berinovasi menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Dengan begitu, siswa dapat lebih tertarik dan berminat serta akan semakin semangat dalam belajar. Inovasi yang dapat dilakukan oleh guru ialah seperti menghadirkan media yang menarik, mengadakan permainan atau game, hingga metode pembelajaran yang didesain lebih bervariasi dan sesuai karakter siswa sehingga dapat meningkatkan gairah belajar mereka. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas 5 SD di SDIT Assabiquun kecamatan Serang Baru, peneliti mendapati beberapa permasalahan yang menjadi rintangan dalam proses

belajar mengajar terutama pada pelajaran pendidikan pancasila materi hak kewajiban dan tanggung jawab, diantaranya ialah: 1) Penurunan adab atau budi pekerti siswa terutama mengenai kewajiban dan haknya yang terlihat selama pembelajaran berlangsung, 2) Pembelajaran dengan durasi waktu yang singkat sehingga penyampaian materi kurang menyeluruh dan penjelasan yang seadanya menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak tertarik, 3) Kurangnya keteladanan melalui kegiatan praktek atau pembiasaan mengamalkan karakter budi pekerti yang sesuai dengan hak kewajiban siswa dalam lingkup sehari-hari, 4) Tidak tersedianya media pembelajaran yang menyokong suasana kelas dan proses pembelajaran agar lebih menarik. Penjelasan guru hanya terpaku pada gambar di buku paket.

Pendidikan karakter harus diterapkan di semua jenjang pendidikan sekolah, akan tetapi juga harus diprioritaskan pada jenjang sekolah dasar. Karena jika karakter seseorang tidak dibentuk sejak kecil, akan susah untuk merubahnya kelak (Nashran dan Maulana, 2017:147). Salah satu pengembangan dari media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar pendidikan karakter adalah komik. Komik adalah media visual yang menggabungkan gambar-gambar ilustrasi dengan cerita yang runtut dan mudah dipahami. Pengembangan media pembelajaran dapat menjadi jembatan antar guru dan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Komik berbasis cerita islami menjadi media yang peneliti pilih untuk dikembangkan sebagai media ajar pada pelajaran pendidikan pancasila. Visualisasi yang disajikan melalui gambar-gambar dalam isi komik dapat menjadi contoh bagi para siswa agar mempraktikkan hak dan kewajibannya dalam sehari-hari.

Berdasarkan masalah yang ditemui pada sekolah, maka peneliti berupaya untuk mengkaji permasalahan tersebut melalui penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* yakni dengan mengembangkan media ajar berupa buku komik berbasis cerita islami. Buku komik memiliki banyak daya tarik bagi para pembacanya, berisi gambar-gambar tokoh yang menarik, penuh warna, teks yang singkat namun jelas dan sederhana sehingga sangat mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Melalui buku komik, diharapkan dapat meningkatkan karakter budi pekerti siswa lewat cerita islami yang di suguhkan untuk menunjang pelajaran pendidikan pancasila materi hak kewajiban dan tanggung jawab di kelas 5D SDIT Assabiquun. Sejalan dengan itu, peneliti melakukan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Islami Untuk Meningkatkan Budi Pekerti Siswa Melalui Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD”**.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk kemudian diuji coba untuk mengetahui layak atau tidaknya produk tersebut digunakan (Sugiono, 2016). Adapun menurut Borg and Gall (1989) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” yang berarti sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, yang kemudian akan dikembangkan melalui langkah prosedural berdasarkan model pengembangan Borg and Gall (1989) yang sudah dimodifikasi oleh Sugiono.

Proses penelitian dilakukan di SDIT Assabiquun berlokasi di Kampung Tonjong, Desa Sukaragam, Kecamatan Serang Baru, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian mulai dari bulan Mei sampai dengan bulan Agustus 2023. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini antara lain ialah; peserta didik kelas 5D SDIT Assabiquun dengan jumlah 31 siswi, guru kelas 5, 1 validator materi, 1 validator media, dan 1 validator bahasa.

Model penelitian pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi oleh Sugiono dan terdiri dari 10 langkah. Langkah-langkah tersebut meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi pemakaian, dan produksi massal. Akan tetapi dalam langkah-langkah penelitian ini, peneliti menggunakan 8 tahapan sebagaimana yang telah disederhanakan. Kedelapan tahapan tersebut yaitu berupa potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara terstruktur, angket, tes (mengukur sikap), dan dokumentasi. Dalam proses pengumpulan data, disusun alat ukur untuk mengumpulkan data (instrumen pengumpulan data) sebagai bagian yang penting dalam penelitian. Instrumen pengumpulan data dapat digunakan untuk mengukur kemampuan individu, mengamati sikap, perkembangan perilaku, hingga sosial, serta dapat mengukur efektivitas suatu produk dalam penggunaannya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu berupa angket.

Dalam penelitian ini, peneliti membagikan 7 instrumen penelitian yang terdiri dari: 1) Lembar analisis kebutuhan (Pedoman wawancara guru); 2) Lembar validasi ahli materi; 3) Lembar validasi ahli bahasa; 4) Lembar validasi ahli media; 5) Lembar respon guru; 6) Lembar respon peserta didik; 7) Lembar sebelum dan sesudah perlakuan.

Data angket menggunakan skala likert lima tingkat lalu dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata skor item untuk jawaban dari setiap pernyataan. Angket validasi kelayakan produk yang dibagikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa, serta guru dan siswa yang menilai produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan skala likert untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli, menghitung presentase, dan menginterpretasi hasil respon pengguna terhadap media pembelajaran. (Solihah et al., 2022).

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

Y = nilai rata-rata uji validasi produk

$\sum x$ = nilai yang diperoleh dalam satu butir soal

$\sum xi$ = nilai maksimal dalam satu butir soal

Dari hasil perhitungan tersebut, ditemukan tingkatan kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Adapun kualifikasi yang dimaksudkan sebagai berikut

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Validitas Produk

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81-100%	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi
2.	61-80%	Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
3.	41-60%	Cukup baik	Kurang layak/kurang valid/perlu revisi
4.	21-40%	Kurang baik	Kurang layak/kurang valid/perlu revisi
5.	>20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu revisi

(modifikasi Arikunto, 2006)

Produk media komik berbasis cerita islami yang dikembangkan dapat dikatakan bernilai positif oleh validator apabila persentase dari tingkat pencapaian yang ditentukan dari angket validasi tersebut dinyatakan layak.

Untuk mengetahui nilai daya tarik dari produk media komik berbasis cerita islami ini maka dilakukan penyebaran angket yang dibagikan kepada peserta didik maupun guru kelas.

Penilaian dapat dilihat dari bentuk respon peserta didik maupun guru kelas terhadap hasil angket setelah menggunakan komik berbasis cerita islami. Berikut ini rumus yang digunakan dalam menghitung persentase respon peserta didik dan guru kelas.

$$Xi = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} 100\%$$

Keterangan:

Xi = Respon peserta didik dan guru kelas

Setelah menghitung persentase, dilanjutkan dengan menghitung skor rata-rata penilaian angket respon peserta didik dan guru kelas dengan rumus sebagai berikut

Keterangan:

P = Rata-rata respon peserta didik

$\sum x$ = Jumlah nilai respon peserta didik

n = Banyak peserta didik

Hasil dari perhitungan diatas memperoleh data kepraktisan penggunaan media melalui respon peserta didik. Kriteria pengukuran dapat menggunakan lima kategori skala, kualifikasi dari lima kategori skala dapat dilihat tabel dibawah ini

Tabel 2. Kualifikasi kepraktisan produk

Tingkat Pencapaian	Kriteria
$84\% < Xi \leq 100\%$	Sangat menarik
$68\% < Xi \leq 84\%$	Menarik
$52\% < Xi \leq 68\%$	Cukup menarik
$36\% < Xi \leq 52\%$	Tidak menarik
$20\% < Xi \leq 36\%$	Sangat tidak menarik

(Riduwan, 2008)

Untuk mengetahui efektivitas dari media komik berbasis cerita islami dapat menggunakan perhitungan dengan rumus N-Gain. Adapun rumus tersebut yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tes Ngain dilakukan dengan menghitung selisih antara skor pretest (tes yang dilakukan sebelum menerapkan media komik berbasis cerita islami) dan skor posttest (tes setelah

menerapkan media komik berbasis cerita islami). Untuk menentukan tingkat efektifitas dari produk yang dikembangkan, terdapat tabel yang bisa digunakan sebagai berikut

Tabel 3 Kriteria N-Gain (Mengukur efektivitas produk)

Nilai N-Gain	Kriteria
$g \leq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Hake dalam Sudayana, 2014: 151)

Untuk memperoleh hasil N-gain dapat ditentukan dengan persentase nilai N-gain atau nilai gain.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru kelas VD SDIT As-Sabiquun, didapati bahwa pada pelajaran pendidikan pancasila, media yang di gunakan hanya buku paket atau buku modul dari sekolah. Belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam kelas.

Keterbatasan penggunaan media selama pembelajaran menjadi sebab siswa mudah bosan. Apabila hal tersebut dibiarkan, maka tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal atau bahkan tidak tercapai. Kurangnya siswa dalam penguasaan materi pada pelajaran pendidikan pancasila, mengakibatkan bentuk pengamalannya tidak dapat terealisasikan di kehidupan sehari-hari mereka. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pelajaran pendidikan pancasila serta membentuk generasi bangsa yang berbudi pekerti luhur, maka pembelajaran di kelas harus diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media komik berbasis cerita islami sebagai solusi dari keterbatasan masalah yang ada pada pembelajaran pendidikan pancasila di SDIT As-Sabiquun. Penggunaan media ajar tersebut diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan juga budi pekerti siswa.

Dalam tahap penyusunan desain produk berupa komik berbasis cerita islami ini melalui beberapa langkah yaitu analisis materi untuk bahan isi komik, rancangan awal berupa spesifikasi media komik, hingga proses penggambaran. Pada analisis materi, peneliti menganalisis buku paket siswa sehingga dapat membantu pembentukan bahan cerita komik yang menarik. Media komik berbasis cerita islami ini bertujuan untuk membantu siswa agar

lebih mengenal hak dan kewajibannya selama dirumah maupun disekolah. Selain itu, menyesuaikan isi komik dengan CP (Capaian Pembelajaran). Media ajar yang dihasilkan yakni berupa komik berbasis cerita Islami berbentuk buku cetak berukuran A5 (14.8 cm x 21.0 cm) dengan bahan *artpaper* untuk bagian isi dan kertas *artcartoon* untuk bagian *cover*. Komik ini berisi cerita sehari-hari berbasis islami tentang hak dan kewajiban dan dilengkapi beberapa tambahan hadits Nabi.

Desain rancangan media komik berbasis cerita islami dimulai dari menentukan tema cerita (hak dan kewajiban), tokoh, pembuatan *storyline*, hingga pembuatan gambar (berupa *cover*, penyusunan *layout*, balon teks, dan karakter). Langkah-langkah desain pembuatan komik dalam proses menggambar dimulai dari membuat *cover*, panel-panel, balon percakapan, dan mulai menggambar sketsa tokoh, alur cerita, kemudian teknik penebalan atau *outline* karakter, pewarnaan karakter, penempatan posisi karakter di panel, hingga pembuatan *background* atau latar cerita yang mendukung.

Setelah desain media komik berbasis cerita islami selesai dibuat, maka dilakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Penilaian terhadap buku cerita bergambar menggunakan angket penilaian yang di berikan kepada masing-masing validator. Saran dan masukan yang diberikan menjadi proses pengembangan desain selanjutnya yaitu revisi desain.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli bahasa	95%	Sangat valid
Ahli media	94%	Sangat valid
Ahli materi	92%	Sangat valid
Rata – rata	93%	
Kriteria	Sangat valid	

Berdasarkan Analisis data hasil penilaian dari ketiga validator, mendapati rata-rata persentase sebesar 93% dengan kategori ‘sangat valid’, maka di simpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis cerita islami sangat valid untuk di gunakan sebagai penunjang pembelajaran pendidikan pancasila pada siswa kelas 5 sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan karakter budi pekertinya.

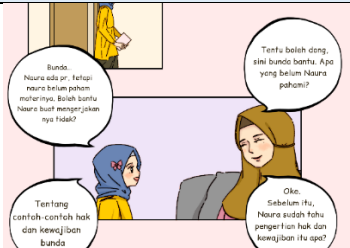
Langkah selanjutnya melakukan revisi desain sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh tiap validator, adapun berikut ini saran perbaikan dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi secara berurutan.

Tabel 2 Revisi Ahli Media

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 Warna pada gambar kurang menarik (<i>colour full</i>)	 Setelah revisi, penambahan warna dasar sehingga lebih <i>colour full</i>
 Warna dasar hanya putih	 Warna dasar lebih terang dan menarik

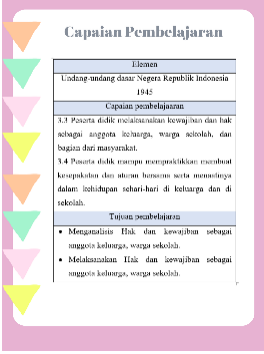
Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media pada komik berbasis cerita islami ini berupa penambahan warna pada bagian dasar halaman agar lebih *colour full* sehingga lebih menarik secara tampilan.

Tabel 3 Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah revisi
 Font yang digunakan kurang jelas, huruf kapital	 Font lebih jelas dan huruf kapital sudah benar

Perbaikan yang dilakukan yakni berupa perubahan font menjadi jenis *comic relief*, pengoreksian pada setiap huruf kapital dan tanda baca. Selain itu, teks cerita yang di sajikan lebih ringkas sesuai dengan jenis media yakni komik yang seharusnya berfokus pada gambar.

Tabel 4 Revisi Ahli Materi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
Tidak mencantumkan capaian pembelajaran	

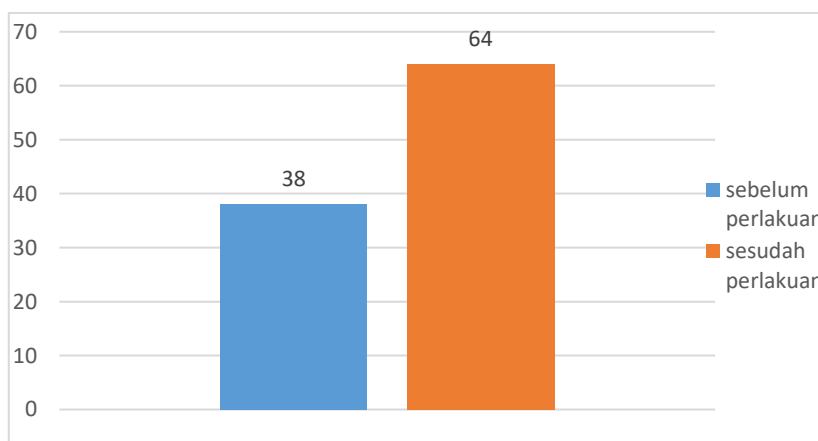
Dengan mencantumkan capaian dan tujuan pembelajaran pada media komik lebih memudahkan bagi pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta tujuan dalam pembelajaran pun lebihh mudah diraih dengan batasan yang sudah di paparkan.

Tahapan setelah melakukan revisi desain yaitu uji coba produk, dalam kegiatan ini peneliti mengambil penilaian menggunakan lembar angket untuk mengukur kepraktisan penggunaan media. Peneliti melakukan uji coba produk terbatas dengan melibatkan 6 orang siswa dan juga melibatkan guru kelas 5D SDIT As-Sabiquun. Lalu tahapan terakhir yaitu uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas 5D yang berjumlah 31 siswa untuk melakukan penilaian terhadap media komik berbasis cerita Islami. Adapun hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Rata-rata Hasil Respon pendidik dan peserta didik

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Uji coba terbatas	94%	Sangat menarik
2.	Uji coba lapangan (skala luas)	97%	Sangat menarik
3.	Respon guru	91%	Sangat menarik

Berdasarkan analisis data dari respon pendidik dan peserta didik pada tabel uji coba terbatas memiliki persentase 94%, uji coba skala luas memiliki persentase 97%, lalu pada respon guru memiliki persentase 91%. Dari hasil ketiga uji coba pemakaian tersebut mendapatkan kategori sangat menarik dan dapat dinyatakan bahwa produk praktis. Dengan begitu, media komik berbasis cerita islami pada materi hak kewajiban dan tanggung jawab yang berkaitan dengan peningkatan budi pekerti pada pembelajaran pendidikan pancasila dapat digunakan sebagai salah satu media ajar pada pembelajaran pendidikan pancasila. Untuk menentukan hasil keefektifan dari media komik berbasis cerita islami tersebut dengan menggunakan rumus N-Gain. Adapun hasil dari keefektifan dihitung dari nilai sebelum dan sesudah perlakuan yang telah dilakukan dapat dilihat melalui diagram hasil perbandingan berikut ini:



Gambar 1 Perbandingan Sebelum dan sesudah perlakuan

Berdasarkan diagram batang di atas, dapat dilihat pada bagian batang yang berwarna biru adalah hasil dari rata-rata nilai sebelum perlakuan sedangkan bagian berwarna oranye adalah hasil rata-rata nilai sesudah perlakuan. Dan dari diagram tersebut terlihat bahwa peningkatan budi pekerti siswa pada data sebelum dan sesudah perlakuan cukup tinggi. Selisih nilai antara sebelum dan sesudah perlakuan yaitu +26. Maka berdasarkan perhitungan dengan kriteria N-Gain menunjukkan bahwa 0,8 pada tabel N-Gain yaitu terjadinya peningkatan budi pekerti siswa dengan kriteria "tinggi" pada siswa kelas 5 SDIT As-Sabiqun

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan media komik berbasis cerita islami. Penelitian

pengembangan ini dilakukan menggunakan metode Borg dan Gall dengan membatasi 8 langkah prosedur. Media komik berbasis cerita islami telah dinilai atau divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penilaian dilakukan untuk menguji kelayakan media komik berbasis cerita islami. Hasil yang diperoleh dari rata-rata persentase yang dihasilkan adalah 93% sehingga mendapatkan kriteria "Sangat Valid". Berdasarkan analisis persentase yang dihasilkan menunjukkan bahwa media komik berbasis cerita islami dapat menjadi upaya untuk meningkatkan karakter budi pekerti melalui pembelajaran pendidikan pancasila. Kemudian berdasarkan hasil penilaian respon pendidik dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan dan ketertarikan terhadap penggunaan media komik berbasis cerita islami, pada penilaian respon pendidik mendapatkan hasil persentase sebanyak 91% dengan kriteria "Sangat praktis". Adapun respon peserta didik yang dilakukan dengan 2 tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap ketertarikan media memperoleh nilai rata-rata persentase 94% dengan kriteria "Sangat praktis". Sedangkan uji kelompok besar memperoleh rata-rata 97% dengan begitu mendapat kategori "Sangat praktis". Hasil dari keefektivan media komik berbasis cerita islami dilakukan dengan pengujian soal sebelum dan sesudah perlakuan kepada 31 siswa kelas 5, melalui analisis hasil penilaian pada uji soal sebelum perlakuan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 38 dan nilai rata-rata pada uji soal sesudah perlakuan adalah 64. Analisis nilai N-Gain menghasilkan skor 0,8 yang menunjukkan bahwa "terjadi peningkatan tinggi" terhadap karakter budi pekerti siswa kelas 5 SDIT As-Sabiquun setelah menggunakan media komik berbasis cerita islami.

DAFTAR PUSTAKA

- Lubis, M. A. (2014). PERAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN PKN YANG INOVATIF DALAM MEMBENTUK KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250–7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan. (2018). *Keputusan Bersama: Untuk Kelas V SD/MI*. Medan: Akasha Sakti
- Setiawan Deny. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Medan: Madenatera
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Cetakan ke-6)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata

Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>

Su'dadah. (2014). Pendidikan Budi Pekerti (Integrasi Nilai Moral Agama dengan Pendidikan Budi Pekerti). *Kependidikan*, II(1), 132–141.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta