

PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBANGUN SIKAP BERMUSYAWARAH PADA MURID KELAS VI SDN DUKUH KUPANG III/490 SURABAYA

Muchammad Alfi Sihab

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Dwi Haryanta

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Prihatin Andamari

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Alamat: Dukuh Kupang, Dukuh Pakis, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, 602255

Korespondensi penulis: alfisihab09@gmail.com

Abstrak. *This classroom action research aimed to improve the deliberation attitudes of 20 Grade VI students at SDN Dukuh Kupang III Surabaya through interactive digital comics featuring dialogue-based deliberation scenarios. Using Kemmis and McTaggart's model, the study was conducted in two cycles comprising planning, action, observation, and reflection. Data were obtained through a seven-indicator observation checklist as the primary instrument and a fourteen-item questionnaire as supporting evidence. The mean observation score increased from 68.75 in the pre-cycle to 74.64 in Cycle I and 84.82 in Cycle II. Classical mastery likewise rose from 40% to 50% and then 95%, surpassing the 80% success criterion. Questionnaire scores also improved from 79.42 to 82.14 and 85.18. The greatest gains occurred in active participation and confidence in expressing opinions, whereas respect for differing views developed more gradually. These findings indicate that interactive digital comics effectively strengthen students' deliberation attitudes.*

Keywords: *classroom action research; deliberation attitude; elementary school; interactive digital comic;; Pancasila education.*

Abstrak. Rendahnya sikap bermusyawarah murid kelas VI SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya memerlukan intervensi pembelajaran yang tepat. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan kemampuan 20 murid dalam membangun sikap bermusyawarah melalui komik digital interaktif yang menyajikan skenario musyawarah berbasis dialog. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus yang masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi tujuh indikator sebagai instrumen utama dan angket empat belas pernyataan sebagai instrumen pendukung. Rata-rata hasil observasi meningkat dari 68,75 pada prasiklus menjadi 74,64 pada Siklus I dan 84,82 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 50% dan 95%, melampaui kriteria keberhasilan sebesar 80%. Skor angket juga meningkat dari 79,42 menjadi 82,14 dan 85,18. Peningkatan terbesar terjadi pada partisipasi aktif dan keberanian menyampaikan pendapat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital interaktif efektif meningkatkan kemampuan murid dalam membangun sikap bermusyawarah.

Kata Kunci: *komik digital interaktif; penelitian tindakan kelas; sekolah dasar; sikap bermusyawarah; pendidikan Pancasila.*

PENDAHULUAN

Musyawarah merupakan salah satu nilai luhur Pancasila yang diamanatkan pada sila keempat dan menjadi salah satu kompetensi yang dikembangkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi musyawarah untuk mufakat. Kemampuan bermusyawarah tidak hanya menyangkut keterampilan berbicara, tetapi juga mencakup kesediaan mendengarkan, menghargai perbedaan pendapat, tidak memaksakan kehendak, serta melaksanakan hasil kesepakatan dengan penuh tanggung jawab. Ketujuh dimensi tersebut perlu dilatih sejak jenjang sekolah dasar agar murid terbiasa menyelesaikan persoalan bersama secara demokratis, bukan melalui dominasi maupun keputusan sepihak.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan bermusyawarah murid sekolah dasar masih perlu mendapat perhatian serius. Murid cenderung pasif ketika diminta berpendapat, sebagian murid mendominasi jalannya diskusi, sementara yang lain memilih diam karena kurang percaya diri atau khawatir pendapatnya ditolak. Kondisi ini sejalan dengan temuan Rodiyana (2019) bahwa sikap demokratis siswa dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar cenderung rendah apabila tidak dilatih secara sistematis melalui metode yang tepat, serta temuan Sari dan Yulianto (2023) bahwa pembentukan sikap sosial murid melalui pembelajaran PPKn memerlukan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual agar nilai-nilai karakter benar-benar terinternalisasi, bukan sekadar dihafalkan.

Kondisi serupa ditemukan pada murid kelas VI SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya. Berdasarkan pengamatan awal terhadap kegiatan musyawarah kelas menggunakan lembar observasi yang memuat tujuh indikator, yaitu (1) berpartisipasi aktif, (2) berani menyampaikan pendapat, (3) menyampaikan pendapat dengan santun, (4) mendengarkan pendapat, (5) menghargai perbedaan, (6) tidak memaksakan kehendak, dan (7) mencapai serta menjalankan kesepakatan, diperoleh data pra siklus dari 20 murid yang memiliki catatan pengamatan lengkap pada seluruh tahap penelitian. Rata-rata nilai sikap bermusyawarah pada tahap pra siklus tersebut adalah 68,75 dari skala 100, dengan hanya 8 murid (40 persen) yang mencapai kriteria ketuntasan individual sebesar 76. Sebagai pembandingan, hasil angket sikap yang diisi murid sendiri justru menunjukkan rata-rata 79,42, lebih tinggi daripada hasil pengamatan langsung. Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa persepsi murid terhadap kebiasaan bermusyawarah dirinya belum sepenuhnya sejalan dengan perilaku nyata yang teramati di kelas.

Tabel 1. Distribusi Kategori Sikap Bermusyawarah Murid pada Tahap Pra Siklus

PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBANGUN SIKAP BERMUSYAWARAH PADA MURID KELAS VI SDN DUKUH KUPANG III/490 SURABAYA

Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Murid	Persentase
86 - 100	Sangat berkembang	0	0,0%
76 - 85	Berkembang sesuai harapan	8	40,0%
60 - 75	Mulai berkembang	9	45,0%
< 60	Belum berkembang	3	15,0%

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa tidak ada murid yang berada pada kategori sangat berkembang, sementara 3 murid (15 persen) masih berada pada kategori belum berkembang. Apabila ditelusuri per indikator, skor rata-rata terendah pada tahap pra siklus terdapat pada indikator menyampaikan pendapat dengan santun (I3) sebesar 2,30 dan indikator berani menyampaikan pendapat (I2) sebesar 2,65 dari skala 1-4, sedangkan indikator mencapai dan menjalankan kesepakatan (I7) relatif lebih baik yaitu 3,05. Kondisi ini menunjukkan bahwa akar permasalahan utama terletak pada keberanian dan kesantunan murid dalam mengemukakan pendapat, bukan pada ketidakmampuan mencapai kesepakatan itu sendiri.

Selain aspek keberanian berpendapat, keberagaman karakteristik murid turut menjadi tantangan tersendiri. Dari 20 murid kelas VI, terdapat beberapa murid berkebutuhan khusus yang memerlukan pendekatan berbeda dalam proses pengamatan, sehingga guru perlu memastikan bahwa media dan strategi pembelajaran yang dipilih tetap dapat diakses dan bermakna bagi seluruh murid, termasuk murid dengan kebutuhan belajar yang beragam.

Salah satu penyebab rendahnya keterlibatan murid dalam musyawarah adalah pembelajaran materi musyawarah yang masih disampaikan secara verbal dan cenderung satu arah, sehingga murid hanya memperoleh pengetahuan konseptual tentang musyawarah tanpa pernah benar-benar mengalami dan mempraktikkan proses pengambilan keputusan bersama. Padahal, murid usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang lebih mudah memahami nilai abstrak apabila disajikan melalui gambar, cerita, dan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka. Media komik dipandang sesuai dengan karakteristik tersebut karena mampu memvisualisasikan situasi sosial secara naratif dan mudah dipahami (Kudadiri, 2023; Marlina & Subrata, 2023).

Perkembangan teknologi digital memungkinkan media komik dikembangkan menjadi lebih interaktif, tidak sekadar berupa gambar statis, melainkan dilengkapi navigasi, pilihan dialog, dan umpan balik yang membuat murid seolah terlibat langsung dalam cerita. Riwanto

dan Wulandari (2018) serta Oktaviana dan Ramadhani (2023) menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar pada berbagai muatan pelajaran, sementara Sukmanasa, Windiyani, dan Novita (2017) serta Priyanga, Mushafanah, Listyarini, dan Kristanti (2023) membuktikan bahwa komik digital juga dapat menumbuhkan literasi dan pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan media cetak konvensional. Secara lebih luas, meta-analisis Nandasari dan Al Mufti (2024) terhadap sejumlah penelitian pengembangan komik digital di sekolah dasar menyimpulkan bahwa media ini secara konsisten memberikan efek positif terhadap hasil dan sikap belajar murid.

Pada konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan PPKn, sejumlah penelitian juga telah membuktikan keefektifan komik digital dalam menanamkan nilai dan karakter kewarganegaraan. Akbar, Satibi, dan Hasanah (2023) mengembangkan komik digital berbasis masalah untuk materi penerapan sila Pancasila, Fitri, Aeni, dan Nugraha (2023) mengembangkan komik digital untuk materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV, sedangkan Silvian dan Wicaksono (2024) secara khusus mengembangkan komik digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menemukan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan. Solihah, Suherman, dan Fadlullah (2022) menggunakan komik digital bermuatan pendidikan karakter pada materi persatuan dan kesatuan, dan Astutik dan Suprijono (2021) menunjukkan bahwa komik digital dapat memperkuat karakter peserta didik pada pembelajaran IPS. Sejalan dengan itu, Fadilah, Salfadilah, dan Anggelina (2025) menegaskan bahwa media komik digital berperan penting dalam mengembangkan sikap kewarganegaraan murid sekolah dasar, sementara Mardin dan Putro (2025) menekankan pentingnya integrasi nilai-nilai Pancasila ke dalam pembelajaran PKN untuk membentuk karakter murid sekolah dasar secara utuh.

Unsur interaktivitas pada komik digital, berupa pilihan dialog dan skenario bercabang, memungkinkan murid tidak hanya membaca teori musyawarah, tetapi juga mengalami sendiri proses pengambilan keputusan melalui tokoh cerita yang dihadapkan pada situasi berbeda pendapat, misalnya saat memilih ketua kelompok atau menentukan tema proyek kelas. Pendekatan berbasis pengalaman semacam ini sejalan dengan prinsip pengembangan media yang menekankan keterlibatan aktif murid, sebagaimana ditunjukkan oleh Icahayati, Yudiana, dan Trisna (2024) serta Sito Resmi, Nuryatin, dan Latiana (2022) yang membuktikan bahwa komik digital berbasis kearifan lokal dan cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman literasi sekaligus keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Ayu, Pinatih, dan Semara Putra (2021) turut menegaskan bahwa komik digital berbasis pendekatan saintifik memberi ruang bagi murid untuk berpikir reflektif, sebuah kemampuan

***PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBANGUN SIKAP BERMUSYAWARAH PADA MURID KELAS VI SDN
DUKUH KUPANG III/490 SURABAYA***

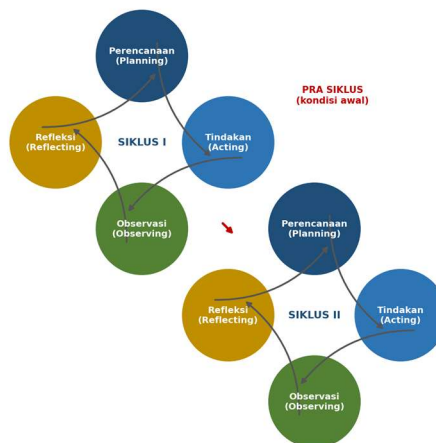
yang juga dibutuhkan murid ketika harus mempertimbangkan pendapat orang lain dalam bermusyawarah.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk menerapkan media komik digital interaktif yang secara khusus dirancang memuat skenario musyawarah kelas sebagai upaya meningkatkan kemampuan murid kelas VI SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya dalam membangun sikap bermusyawarah. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membangun Sikap Bermusyawarah pada Murid Kelas VI SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya”, dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan media tersebut serta mengukur peningkatan sikap bermusyawarah murid berdasarkan data observasi dan angket pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan mengikuti model Kemmis dan McTaggart (1988) yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat tahap tersebut membentuk satu putaran spiral yang berkelanjutan, sehingga hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar perbaikan perencanaan pada siklus berikutnya (Arikunto, 2013). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang didahului oleh tahap pra siklus sebagai penetapan kondisi awal.



***Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan McTaggart
(Kemmis & McTaggart, 1988)***

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh murid kelas VI SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya tahun ajaran 2026/2027 semester ganjil yang berjumlah 20 murid. Dari jumlah tersebut, memiliki data pengamatan yang lengkap pada ketiga tahap (pra siklus, siklus I, dan siklus II) sehingga dijadikan dasar analisis kuantitatif utama dalam penelitian ini. Tiga murid teridentifikasi sebagai murid berkebutuhan khusus dan mengikuti kegiatan musyawarah dengan pendampingan serta pendekatan penilaian yang disesuaikan, sehingga tidak diberikan skor kuantitatif yang diperbandingkan secara langsung dengan murid reguler. Kondisi ini diuraikan secara terbuka sebagai bagian dari keterbatasan data penelitian. pembahasan.

3. Prosedur Penelitian

a. Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan awal terhadap kegiatan musyawarah kelas menggunakan lembar observasi tujuh indikator serta menyebarkan angket sikap bermusyawarah kepada murid untuk memperoleh gambaran kondisi awal sebelum diberikan tindakan.

b. Siklus I

- 1) Perencanaan: peneliti menyusun modul ajar tentang materi musyawarah untuk mufakat dengan media komik digital interaktif, menyiapkan skenario cerita bergambar yang menampilkan tokoh murid sekolah dasar yang dihadapkan pada situasi musyawarah kelas, misalnya pemilihan ketua kelompok, serta menyiapkan lembar kegiatan musyawarah (LKM) dan instrumen observasi.
- 2) Tindakan: murid membaca dan berinteraksi dengan komik digital secara berkelompok, mengikuti alur cerita, memilih opsi dialog yang tersedia, kemudian mempraktikkan musyawarah nyata di kelompok masing-masing berdasarkan tema yang terdapat pada komik.
- 3) Observasi: guru dan observer mengamati perilaku murid selama musyawarah berlangsung menggunakan lembar observasi tujuh indikator, dan murid mengisi angket sikap bermusyawarah setelah kegiatan selesai.
- 4) Refleksi: peneliti menganalisis hasil observasi dan angket siklus I, mengidentifikasi indikator yang belum berkembang optimal, serta merumuskan perbaikan tindakan untuk siklus berikutnya.

c. Siklus II

Pelaksanaan siklus II mengikuti tahapan yang sama seperti siklus I dengan penyempurnaan pada skenario komik digital dan pengelolaan kelompok berdasarkan

hasil refleksi siklus I, antara lain dengan memperbanyak contoh dialog yang memodelkan kesantunan berpendapat serta merotasi peran murid dalam kelompok agar kesempatan berbicara lebih merata.

4. Teknik dan Instrumen Penelitian

- a. Lembar Observasi. Instrumen ini digunakan sebagai sumber data utama untuk mencatat perilaku nyata murid selama kegiatan musyawarah berlangsung pada tujuh indikator (I1-I7) dengan skala 1 sampai 4 pada setiap indikator, sehingga skor maksimal setiap murid adalah 28. Nilai akhir dihitung dengan rumus: $\text{Nilai} = (\text{jumlah skor} / 28) \times 100$.
- b. Angket Sikap Murid. Instrumen ini terdiri atas 14 pernyataan dengan pilihan jawaban Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-kadang (KD), dan Tidak Pernah (TP), termasuk tiga pernyataan negatif yang skornya dibalik pada saat pengolahan data. Angket digunakan sebagai data penguat untuk mengetahui persepsi murid terhadap kebiasaan dirinya dalam bermusyawarah.

5. Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, serta persentase ketuntasan pada setiap tahap. Ketuntasan individual dan klasikal ditentukan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Individual dan Klasikal

Jenis Ketuntasan	Kriteria	Keterangan
Individual	Nilai ≥ 76	Murid dinyatakan tuntas apabila nilai sikap bermusyawarah mencapai minimal 76
Klasikal	Persentase murid tuntas $\geq 80\%$	Tindakan dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% murid mencapai ketuntasan individual

Jumlah pada setiap tahap (20 murid pada pra siklus, 20 murid pada siklus I, dan 20 murid pada siklus II) saat pengisian angket, data observasi yang jumlah respondennya konsisten pada 20 murid di setiap tahap dijadikan sumber data utama untuk menentukan keberhasilan tindakan, sedangkan data angket digunakan sebagai penguat untuk melihat konsistensi kecenderungan peningkatan sikap.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Kondisi Pra Siklus

Sebagaimana telah diuraikan pada bagian pendahuluan, kondisi awal sikap bermusyawarah murid tergolong rendah dengan rata-rata nilai observasi 68,75 dan ketuntasan klasikal 40 persen, jauh di bawah kriteria keberhasilan 80 persen. Kondisi inilah yang mendasari pelaksanaan tindakan pada siklus I.

b. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pada siklus I, murid untuk pertama kalinya menggunakan media komik digital interaktif secara berkelompok. Secara umum murid menunjukkan antusiasme terhadap alur cerita dan pilihan dialog pada komik, namun pada praktik musyawarah nyata masih terlihat sebagian murid ragu-ragu menyampaikan pendapat dan beberapa murid cenderung mendominasi jalannya diskusi kelompok. Hasil observasi siklus I menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 74,64 dengan 10 murid (50 persen) mencapai ketuntasan individual. Hasil ini menunjukkan adanya kemajuan dibandingkan pra siklus, tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal 80 persen sehingga tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan sejumlah perbaikan, yaitu memperbanyak contoh dialog yang memodelkan kesantunan berpendapat pada komik, memberi giliran bicara secara bergantian dalam kelompok, serta memberikan penguatan verbal kepada murid yang mulai berani berpendapat.

c. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Perbaikan yang diterapkan pada siklus II membawa peningkatan yang cukup signifikan. Murid terlihat lebih percaya diri menyampaikan pendapat, mulai terbiasa menunggu giliran bicara, dan lebih terbuka menerima pendapat yang berbeda dari teman sekelompok. Hasil observasi siklus II menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 84,82 dengan 19 dari 20 murid (95 persen) mencapai ketuntasan individual, sehingga kriteria keberhasilan ketuntasan klasikal 80 persen telah terlampaui dan tindakan dihentikan pada siklus II.

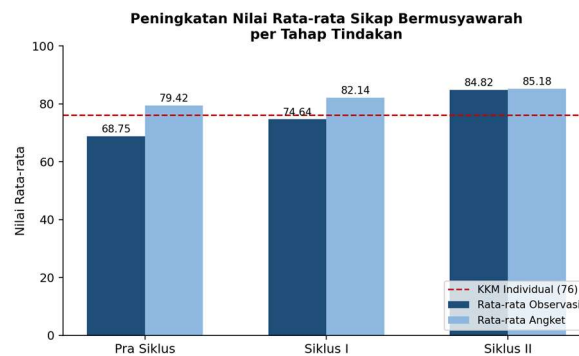
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Sikap Bermusyawarah

Tahap	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Murid Tuntas	% Ketuntasan Klasikal
Pra Siklus	68,75	85,71	25,00	8	40,0%
Siklus I	74,64	100,00	25,00	10	50,0%
Siklus II	84,82	100,00	25,00	19	95,0%

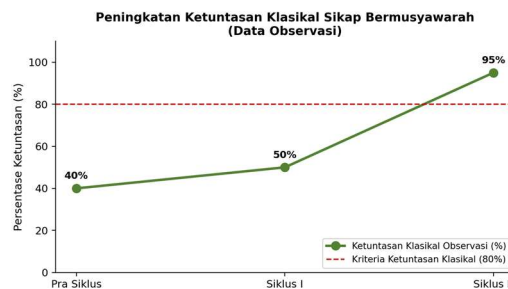
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Sikap Bermusyawarah

PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBANGUN SIKAP BERMUSYAWARAH PADA MURID KELAS VI SDN DUKUH KUPANG III/490 SURABAYA

Tahap	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Murid Tuntas	% Ketuntasan Klasikal
Pra Siklus	79,42	94,64	71,43	13	61,9%
Siklus I	82,14	98,21	46,43	13	81,3%
Siklus II	85,18	96,43	76,79	20	100,0%



Gambar 2. Peningkatan Nilai Rata-rata Sikap Bermusyawarah



Gambar 3. Peningkatan Ketuntasan Klasikal Sikap Bermusyawarah (Data Observasi)

d. Perkembangan Tiap Indikator

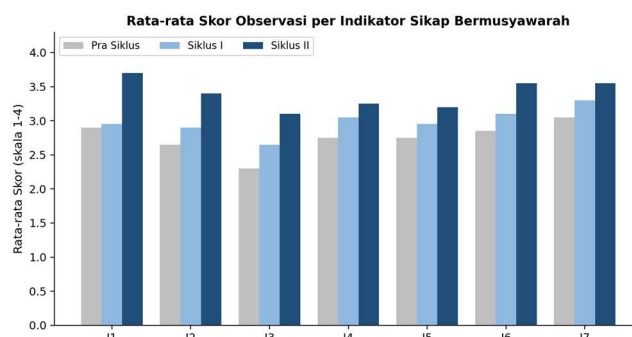
Untuk mengetahui aspek mana yang berkembang paling nyata, dilakukan rekapitulasi rata-rata skor observasi pada tiap indikator (skala 1-4) pada ketiga tahap sebagaimana disajikan pada Tabel 5 dan Gambar 4.

Tabel 5. Rata-rata Skor Observasi per Indikator Sikap Bermusyawarah (Skala 1-4)

Kode	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
I1	Berpartisipasi aktif	2,90	2,95	3,70	+0,80
I2	Berani menyampaikan pendapat	2,65	2,90	3,40	+0,75

**PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBANGUN SIKAP BERMUSYAWARAH PADA MURID KELAS VI SDN
DUKUH KUPANG III/490 SURABAYA**

Kode	Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
I3	Menyampaikan pendapat dengan santun	2,30	2,65	3,10	+0,80
I4	Mendengarkan pendapat	2,75	3,05	3,25	+0,50
I5	Menghargai perbedaan	2,75	2,95	3,20	+0,45
I6	Tidak memaksakan kehendak	2,85	3,10	3,55	+0,70
I7	Mencapai dan menjalankan kesepakatan	3,05	3,30	3,55	+0,50



Gambar 4. Rata-rata Skor Observasi per Indikator Sikap Bermusyawarah

Data pada Tabel 5 dan Gambar 4 menunjukkan bahwa indikator berpartisipasi aktif (I1) dan menyampaikan pendapat dengan santun (I3) mengalami peningkatan tertinggi, masing-masing sebesar 0,80 poin, diikuti indikator berani menyampaikan pendapat (I2) sebesar 0,75 poin. Sebaliknya, indikator menghargai perbedaan (I5) meningkat lebih bertahap yaitu 0,45 poin, menunjukkan bahwa kemampuan menerima pendapat yang berbeda memerlukan waktu dan latihan yang lebih panjang dibandingkan keberanian berpendapat itu sendiri.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media komik digital interaktif secara konsisten meningkatkan sikap bermusyawarah murid kelas VI dari tahap pra siklus hingga siklus II, baik berdasarkan data observasi maupun angket. Temuan ini mendukung simpulan meta-analisis Nandasari dan Al Mufti (2024) bahwa media komik digital secara umum memberikan efek positif terhadap hasil dan sikap belajar murid sekolah dasar, serta memperkuat temuan Riwanto dan Wulandari (2018) dan Oktaviana dan Ramadhani (2023) bahwa komik digital mampu meningkatkan capaian belajar murid dibandingkan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah.

Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator partisipasi aktif dan kesantunan berpendapat, sejalan dengan karakteristik komik digital interaktif yang memuat skenario

**PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBANGUN SIKAP BERMUSYAWARAH PADA MURID KELAS VI SDN
DUKUH KUPANG III/490 SURABAYA**

dialog bercabang sehingga murid tidak hanya membaca teori, tetapi juga mengalami langsung proses pengambilan keputusan melalui tokoh cerita. Kondisi ini memperkuat argumen Solihah, Suherman, dan Fadlullah (2022) serta Astutik dan Suprijono (2021) bahwa komik digital bermuatan pendidikan karakter efektif menumbuhkan sikap dan perilaku yang diharapkan karena murid memperoleh contoh konkret melalui dialog dan ilustrasi tokoh, bukan sekadar penjelasan konsep secara abstrak.

Peningkatan pada dimensi kewarganegaraan yang ditemukan dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan Fadilah, Salfadilah, dan Anggelina (2025) bahwa media komik digital berperan penting dalam mengembangkan karakter dan sikap kewarganegaraan murid sekolah dasar, serta temuan Akbar, Satibi, dan Hasanah (2023) dan Fitri, Aeni, dan Nugraha (2023) yang menunjukkan bahwa komik digital berbasis nilai-nilai Pancasila efektif digunakan untuk materi PPKn di sekolah dasar. Silvian dan Wicaksono (2024) juga menegaskan bahwa komik digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila secara khusus mampu meningkatkan pemahaman konsep murid, sejalan dengan peningkatan pemahaman murid terhadap makna musyawarah pada penelitian ini.



Gambar 5 . Tampilan Awal



Gambar 6. Isi Komik Digital

Sementara itu, indikator menghargai perbedaan pendapat meningkat secara lebih bertahap dibandingkan indikator lain. Temuan ini sejalan dengan pandangan Mardin dan Putro (2025) bahwa internalisasi nilai-nilai Pancasila, termasuk sikap menghargai

perbedaan, memerlukan proses pembiasaan yang berkelanjutan dan tidak dapat dicapai secara instan hanya dalam dua siklus tindakan. Hal ini juga relevan dengan temuan Rodiyana (2019) bahwa sikap demokratis siswa sekolah dasar terbentuk melalui proses klarifikasi nilai yang berulang, bukan melalui satu kali paparan materi maupun media pembelajaran.

Unsur interaktivitas pada komik digital yang digunakan dalam penelitian ini, berupa pilihan dialog dan skenario yang mendekatkan murid pada pengalaman nyata, sejalan dengan temuan Ichayati, Yudiana, dan Trisna (2024) serta Sito Resmi, Nuryatin, dan Latiana (2022) bahwa komik digital berbasis cerita dan kearifan lokal meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam pembelajaran. Priyanga, Mushafanah, Listyarini, dan Kristanti (2023) serta Sukmanasa, Windiyani, dan Novita (2017) juga menunjukkan bahwa komik digital dapat menumbuhkan literasi dan pemahaman konsep murid kelas tinggi sekolah dasar secara lebih mendalam, sejalan dengan kelas VI yang menjadi subjek penelitian ini.

Kesenjangan antara nilai observasi dan nilai angket pada tahap pra siklus, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3 dan Tabel 4, mengindikasikan bahwa murid cenderung menilai dirinya lebih positif dibandingkan perilaku nyata yang teramati. Kesenjangan ini semakin mengecil pada siklus II, di mana kedua sumber data menunjukkan hasil yang lebih konsisten. Kecenderungan ini memperkuat pentingnya penggunaan observasi sebagai instrumen utama sebagaimana disarankan dalam metodologi penelitian ini, sementara angket berfungsi sebagai data pendukung untuk melihat perkembangan persepsi diri murid dari waktu ke waktu, sejalan dengan pandangan Sari dan Yulianto (2023) bahwa pengukuran sikap sosial murid sebaiknya tidak bertumpu pada satu jenis instrumen saja agar diperoleh gambaran yang lebih utuh dan objektif.

Catatan reflektif terhadap murid berkebutuhan khusus yang nilainya tidak berubah pada ketiga tahap menegaskan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak dapat digeneralisasi secara merata pada seluruh murid tanpa penyesuaian. Guru perlu terus mengembangkan variasi pendekatan yang lebih berdiferensiasi agar media komik digital interaktif dapat menjangkau kebutuhan belajar yang beragam, sejalan dengan semangat pembelajaran inklusif yang menjadi bagian tak terpisahkan dari implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital interaktif efektif meningkatkan kemampuan murid kelas VI SDN Dukuh Kupang III/490 Surabaya dalam membangun sikap bermusyawarah. Rata-rata nilai observasi meningkat dari 68,75 (40 persen ketuntasan klasikal) pada pra siklus menjadi 74,64 (50 persen) pada siklus I, dan 84,82 (95 persen) pada siklus II, sehingga kriteria keberhasilan ketuntasan klasikal 80 persen telah terlampaui. Data angket menunjukkan kecenderungan peningkatan yang serupa, yaitu dari 79,42 menjadi 82,14 dan 85,18, dengan ketuntasan meningkat dari 61,9 persen

menjadi 81,3 persen dan akhirnya 100 persen. Indikator yang meningkat paling tinggi adalah partisipasi aktif dan kesantunan dalam menyampaikan pendapat, sedangkan indikator menghargai perbedaan pendapat meningkat secara lebih bertahap dan memerlukan pembiasaan lebih lanjut. Meskipun demikian, salah satu murid berkebutuhan khusus belum menunjukkan peningkatan yang berarti, sehingga menjadi catatan penting bagi pengembangan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Digital Penerapan Sila Pancasila Berbasis Masalah dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 542–554.
- Ayu, S., Pinatih, C., & Semara Putra, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121.
- Fadilah, B. U., Salfadilah, F., & Anggelina, S. (2025). Penggunaan Media Komik Digital untuk Mengembangkan Karakter dan Sikap Kewarganegaraan Siswa di Sekolah Dasar. *The Prime: Journal of Islamic Elementary School*, 1(2), 179–192.
- 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.
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press.
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147.
- Mardin, L. O., & Putro, K. Z. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran PKN untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al Riwayah*, 17(1), 35–47.
- Marliana, L., & Subrata, H. (2023). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1274–1283.
- Nandasari, P. A., & Al Mufti, A. Y. (2024). Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Komik Digital di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 103.

- 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.
- Priyangga, B., Mushafanah, Q., Listyarini, I., & Kristanti, D. N. (2023). Pengembangan Komik dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(1), 97–110.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14–18.
- Rodiyana, R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) untuk Meningkatkan Sikap Demokratis Siswa dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1).
- Sari, N., & Yulianto, A. (2023). Pembentukan Sikap Sosial melalui Pendidikan Karakter di PPKn. *Jurnal Pendidikan Pancasila*, 7(2), 80–92.
- Silvian, L. B., & Wicaksono, V. D. (2024). Pengembangan Komik Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 12(9), 1854–1864.
- Solihah, S. A. S., Suherman, & Fadlullah. (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.
- Sito Resmi, W. S., Nuryatin, A., & Latiana, L. (2022). Development of Digital-Based Comic Media to Improve Literature, Reading Understanding, and Learning Outcomes in Class III Students Primary School. *International Journal of Research and Review*, 9(6).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 3(2), 171–185.