Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan
Volume 9 Nomor 2 Edisi Desember 2025
https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/kewarganegaraan/issue/view/233
DOI: https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i2

Pengembangan Komik Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan

Elisabet Juniawati Pardede*
Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: elisabetjuniawatipardede@gmail.com

Fazli Rachman
Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: fazli.rachman@unimed.ac.id

Article History
Submitted : 2024-09-26
Revised : 2025-10-15
DOI : https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i2.7970
Accepted : 2025-10-15
Published : 2025-12-01

Abstrak
Peneliti menguji kelayakan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan pada materi keberagaman dalam bingkai bhinneka tunggal ika di kellas VII SMP Negeri 4 Medan. Penelitian ini menganalisis tingkat kelayakan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di kelas VII SMP Negeri 4 Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *(research and development),* dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumen dan angket. Kelayakan produk dilakukan oleh validasi ahli materi, validasi ahli media dan guru Pendidikan Pancasila SMP Negeri 4 Medan. Hasil penelitian menujukkan bahwa produk yang telah dikembangkan sangat layak dengan perolehan skor 90% oleh ahli materi, 93 oleh ahli media, 94% oleh guru, dan 94% oleh siswa. Dengan demikian produk yang telah dikembangkan dapat di gunakan dan diterapkan pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Komik *Macromedia Flash*, Literasi Kewarganegaraan

Abstract
Researchers tested the feasibility of interactive comic media based on Macromedia Flash in improving civic literacy on diversity material within the framework of Bhinneka Tunggal Ika in class VII of SMP Negeri 4 Medan. The purpose of this research is to determine the feasibility level of the interactive comic media based on Macromedia Flash in enhancing civic literacy on the topic of diversity within the framework of Bhinneka Tunggal Ika in Grade VII of SMP Negeri 4 Medan. The research method used is research and development (R&D), with the ADDIE model. Data collection methods include observation, interviews, document studies, and questionnaires. The product's feasibility was validated by material expert, media expert, and Pancasila Education teacher from SMP Negeri 4 Medan. The research results show that the developed product is highly feasible, with scores of 90% from the material expert, 93% from the media expert, 94% from the teacher, and 94% from the students. Thus, the developed product can be used and applied in Pancasila education learning.

Keywords: *Macromedia Flash Comics, Civic Literacy*

PENDAHULUAN

Sejarah peradaban umat manusia menunjukkan bahwa bangsa yang maju bukanlah bangsa yang hanya mengandalkan kekayaan alam yang melimpah. Faktor penentu kemajuan suatu bangsa tidak hanya sumber daya alam, tetapi juga tingkat literasi masyarakatnya. Sebuah bangsa dengan tingkat literasi yang tinggi akan menjadi bangsa yang berperadaban maju dan berperan aktif dalam memajukan masyarakat global (Setiawan, 2020). Dengan kemampuan membaca dan menulis yang baik, masyarakatnya akan mampu berpikir kritis dan kreatif serta berkontribusi

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial-sharealike 4.0 international license.

dalam pengembangan peradaban. Literasi yang tinggi juga akan memberikan kemampuan hidup yang lebih baik bagi masyarakat suatu bangsa. Generasi muda sebagai digital natives telah terbiasa dan mampu melakukan beberapa kegiatan dalam satu waktu dengan menjadikan teknologi sebagai kebutuhan primer (Saidi et al., 2022). Generasi muda adalah pembelajar yang harus dipersiapkan dengan baik agar memiliki keterampilan dan kecakapan untuk menjadi individu yang sukses, sambil tetap menghargai nilai-nilai jati diri bangsa (Lestari, 2021). Untuk mencapai tujuan tersebut, penting untuk meningkatkan kesadaran akan literasi digital dan literasi kewarganegaraan di kalangan generasi muda.

Berdasarkan hasil PIRLS 2011, Indonesia menempati peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428 dari rata-rata skor 500 (Suryaman, 2015). Sementara itu, uji literasi membaca dalam PISA 2009 menunjukkan bahwa peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-57 dengan skor 396 (rata-rata OECD 493), dan PISA 2012 menunjukkan peringkat ke-64 dengan skor 396 (rata-rata OECD 496). Sebanyak 65 negara berpartisipasi dalam PISA 2009 dan 2012 (Kemendikbudristek, 2016). Hal ini menunjukkan betapa rendahnya minat membaca masyarakat Indonesia, yang diyakini menjadi salah satu penyebab rendahnya indeks kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia (Aini, 2018). Seperti yang dikemukakan oleh Teleluw 1994 (Suryaman, 2018) ‘bangsa yang literasi masyarakatnya masih rendah akan mengalami peradaban yang suram. Bangsa seperti inilah yang pertama kali akan tersungkur di pinggir jalan raya peradaban’. Indonesia saat ini dapat dikatakan sedang dalam keladaan darurat literasi.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka harus melibatkan literasi kewarganegaraan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pendidikan Pancasila memang perlu menerapkan literasi kewarganegaraan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara Indonesia. Dengan literasi kewarganegaraan yang baik, siswa dapat lebih memahami nilai-nilai Pancasila, serta bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan Teknologi Informasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan sarana efektif untuk membentuk kemampuan literasi kewarganegaraan peserta didik (Alfin, 2022).

Literasi kewarganegaraan merupakan dasar untuk membentuk siswa yang cerdas, berkarakter, berakhlak, dan menjadi warga negara yang baik. Namun, implementasi Pendidikan Pancasila hingga saat ini belum mencapai hasil yang optimal, karena masih banyak ditemukan berbagai masalah sosial di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pendidikan yang tidak hanya fokus pada konten, tetapi juga mempertimbangkan dan melihat dari sudut pandang kemanusiaan. Di samping itu, proses pendidikan saat ini juga sedang mengikuti tren perkembangan teknologi digital, salah satu contohnya adalah adanya inovasi dalam media pembelajaran digital komik interaktif berbasis *Macromedia Flash*.

Copyright © Jpkn 2025

Hingga saat ini, masih terdapat kendala dalam kapasitas pendidik dalam menggunakan inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian, selkitar 76% pendidik telah menyelesaikan perannya sebagai pengajar ahli, namun 24% sisanya belum sepenuhnya menjalankan tugasnya sebagai pengajar ahli (Mentari & Guru, 2017). Survei dari Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) pada tahun 2018 juga mengungkapkan bahwa hanya 40% dari total guru di Indonesia yang memiliki kemampuan teknologi yang memadai, sedangkan 60% sisanya masih belum memiliki kemampuan yang cukup dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Sekretariat GTK, 2018). Hambatan ini berdampak pada sifat pembelajaran yang diperoleh siswa belum terlaksana secara ideal. Dengan menguasai teknologi, guru abad 21 harus meningkatkan kompetensi profesionalnya.

Guru abad 21 harus meningkatkan kompetensinya sebagai guru profesional dengan menguasai teknologi. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menekankan bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kompetensi guru dalam TIK memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Rachman et al., (2021), dalam mengembangkan kemampuan diri mereka dan berdampak positif pada peningkatan mutu pendidikan abad 21, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi kebutuhan penting, baik sebagai media pembelajaran maupun sumber belajar dalam Pendidikan Pancasila. Guru Pendidikan Pancasila perlu memanfaatkan teknologi untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, anggapan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila membosankan dan tidak menarik dapat dihilangkan, sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Seperti hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMPN 4 Medan, ditemukan masalah bahwa tingkat kemampuan literasi kewarganegaraan siswa masih sangat rendah. Beberapa kasus, kegiatan literasi kewarganegaraan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum dioptimalkan sepenuhnya oleh guru. Penggunaan teknologi informasi yang efektif seperti Microsoft PowerPoint, gambar, video internet, e-learning, e-book, gadget, dan games belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru Pendidikan Pancasila. Banyak guru yang masih terfokus pada metode konvensional, seperti ceramah, yang dapat membuat peserta didik kurang memperhatikan, merasa jenuh, dan kurang bersemangat. Metode pembelajaran konvensional ini kurang efektif di era teknologi saat ini.

Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru Pendidikan Pancasila di abad 21 adalah media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash*.

Copyright © Jpkn 2025

Macromedia Flash memiliki kelebihan dalam penyajian yang menarik, seperti adanya permainan warna, huruf, animasi gambar maupun teks, serta video, sehingga mampu memvisualisasikan materi pembelajaran secara efelktif. Di sisi lain, media pembelajaran berbentuk komik juga memiliki banyak keunggulan dalam penyajiannya, yang mengandung unsur visual yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan dalam komik dapat membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga mereka cenderung tertarik untuk terus membacanya hingga selesai.

Tujuan dari adanya pengembangan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di kelas VII SMP Negeri 4 Medan serta mengetahui penilaian guru dan respon siswa kelas VII SMPN 4 Medan terhadap media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di kelas VII.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam lingkup mengukur kelayakan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan produk, dan bagaimana respon guru dan siswa terhedapat produk yan telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendorong pembelajaran Pendidikan Pancasila lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi yang dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan siswa. Dengan demikian penelitian kali ini akan memfokuskan penelitian pada pengembangan komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* sebagai inovasi media pembelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan literasi kewarganegaraan pada materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di kellas VII SMP Negeri 4 Medan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan *(reseacrh and development).* Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk materi pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE oleh Dick and Carry (1996) (Winaryati, 2021).

Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap analisis (analysis phase) yang mencakup penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, pelajar, tugas, konteks, dan analisis keterampilan. Selanjutnya, tahap perancangan *(delsign phase)* meliputi pengembangan tujuan, item tes, dan strategi pembelajaran. Kemudian, tahap pengembangan *(delvelopment phase)* fokus pada persiapan bahan ajar. Tahap implementasi *(implementation phase)* mencakup kegiatan dalam mendukung pengiriman instruksi. Terakhir, tahap evaluasi *(evaluation phase)* mencakup evaluasi formatif dan sumatif.

Copyright © Jpkn 2025

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Medan pada kelas VII. Penentuan subjek dengan menggunakan teknik Sampling Purposive. Untuk mengukur kelayakan materi pembelajaran berbasis digital, akan dilakukan uji validasi kelayakan materi dan media oleh ahli materi dan ahli media. Materi dan media yang telah divalidasi kemudian diujicobakan dan dievaluasi oleh guru dan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode pengumpulan data meliputi observasi di kellas VII selama pelajaran Pendidikan Pancasila, analisis dokumen termasuk modul pembelajaran dan buku pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kendala serta keperluan mereka dalam proses belajar mengajar. Selain itu, kuesioner juga disebar kepada para ahli materi dan media, guru, serta siswa untuk menilai kesesuaian dan menariknya produk yang telah dikembangkan. Kisi-kisi instrumen kuesioner yang diberikan kepada para ahli, guru, dan siswa tercantum dalam tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kelayakan	Aspek
Materi	Aspek Kelayakan Isi
	Aspek Penyajian
	Civic literacy
Media	Kualitas Sistem
	Desain Tampilan
	Komik Interaktif Berbasis *Macromedia Flash*
	Prinsip Media

(Sumber: Dimodifikasi dari (Djumingin et al., 2022)*, Dimodifikasi dari BSNP)*

Data yang diperoleh dari distribusi kuesioner akan dievaluasi menggunakan metode statistik persentase dasar sesuai dengan metode Purwanto (Purwanto, 2006) yang dapat dilihat pada tabel 2. Selanjutnya, data tersebut akan diklasifikasikan dan disajikan dalam Katelgori oleh Arikunto, (2018) pada tabel 2.

Tabel 2. Rumus Olah Data Per Item Dan Keseluruhan Item

Rumus Data Per Item	
$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$	Keterangan: P : Persentase (%) x : Jumlah skor jawaban responden xi : Jumlah skor maksimal dari instrumen
Rumus Untuk Mengolah Data Keseluruhan Item	
$P = \frac{\sum x}{\sum xi}$	Keterangan: P = Persentase validasi Σx = Jumlah keseluruhan jawaban dalam seluruh item Σxi = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam seluruh item 100 = konstanta

Sumber: Purwanto (Purwanto, 2006)

Copyright © Jpkn 2025

Tabel 3. Kategori Kelayakan Materi Pembelajaran Berbasis Digital

Bobot nilai	Skor dalam persen (%)	Kualifikasi
4	80 – 100 %	Sangat Layak/Sangat Menarik
3	66 – 79 %	Layak/Menarik
2	56 – 65 %	Cukup Layak/Cukup Menarik
1	< 55 %	Tidak Layak/Tidak Menarik

Sumber: Arikunto, (2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Penelitian dan Pengembangan tersebut menggunakan pendekatan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu *Analyse, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Berikut adalah hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash*.

Tahap pertama adalah studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis berbagai fakta, data, masalah, kebutuhan siswa, dan segala informasi yang diperlukan agar masalah dalam penelitian yang hendak dilakukan menjadi lebih jelas kedudukannya. Studi ini dalam model ADDIE dinamai sebagai tahap analysis (analisis) dilakukan analisis ini guna mengetahui permasalahan yang selama ini dihadapi sekolah. Analisis yang dilakukan terdiri atas analisis awal, analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan analisis awal maka didapati sebuah fenomena di SMP Negeri 4 Medan dalam proses pembelajaran di kelas dan perilaku siswa di luar kelas. Beberapa masalah yang teridentifikasi meliputi tingkat kemampuan literasi kewarganegaraan siswa masih sangat rendah. Beberapa kasus, kegiatan literasi kewarganegaraan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum dioptimalkan sepenuhnya oleh guru. Penggunaan teknologi informasi yang efektif seperti Microsoft PowerPoint, gambar, video internet, *e-learning, e-book, gadget,* dan *games* belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru Pendidikan Pancasila. Banyak guru yang masih terfokus pada metode konvensional, seperti ceramah, yang dapat membuat peserta didik kurang memperhatikan, merasa jenuh, dan kurang bersemangat.

Selanjutnya, setelah dilakukan analisis awal maka dilanjutkan ke analisis kebutuhan guru. Analisis ini dilakukan berdasarkan analisis awal yang ditemukan yaitu fenomena atau permasalahan pada guru siswa mudah bosan saat belajar Pendidikan Pancasila, karena adanya anggapan bahwa belajar Pendidikan Pancasila hanya terfokus pada hapalan dan ringkasan sehingga anak menjadi mudah bosan dan tidak merasa tertarik saat belajar Pendidikan Pancasila. Namun guru Pendidikan Pancasila tetap berusaha memberikan yang terbaik untuk

Copyright © Jpkn 2025

siswa dengan membuat kelas aktif dengan cara memberikan pertanyaan atau *quiz*. Selain itu guru Pendidikan Pancasila juga kurang menguasai penggunaan teknologi seperti microsoft powerpoint, gambar, video internet dan e-learning. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pelajaran Pendidikan Pancasila tidak menarik dikarenakan guru yang kurang menguasai penggunaan media teknologi.

Setelah melakukan analisis kebutuhan guru, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap siswa. Berdasarkan hasil analisis, permasalahan yang ditelmukan adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar siswa. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran di kelas terasa membosankan dan cenderung membuat mengantuk. Hal ini disebabkan karena guru lebih cenderung mengajak siswa untuk mendengarkan penjelasan dan meringkas isi buku saja. Kebanyakan Siswa mendambakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Mereka menginginkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi dalam berbagai format, seperti teks, simbol, gambar, audio, dan video. Selain itu, mereka ingin terlibat aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang dapat memenuhi unsur visual, audio, dan kinestetik, sehingga pembelajaran tidak lagi terkesan membosankan. Dengan memahami kebutuhan dan kelinginan siswa ini, pengembangan media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* dapat menjadi solusi yang tepat. Media ini dapat menyajikan konten pembelajaran secara visual, audio, dan interaktif, sehingga dapat menarik minat dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Kemudian, setelah analisis kebutuhan siswa maka lanjut pada analisis kurikulum dalam analisis kurikulum ini diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 4 Medan yaitu kurikulum merdeka. Sehingga media pembelajaran komik interaktif berbasis macromdia flash dikembangkan mengacu pada kurikulum tersebut.

Selanjutnya dilakukan analisis konsep pada pengembangan produk penelitian ini peserta didik dapat memahami keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dan keberagaman bangsa Indonesia yang terdiri dari, suku, ras, agama dan etnis. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan yaitu keberagaman dalam masyarakat Indonesia, memahami Bhinneka Tunggal Ika dan keberagaman bangsa Indonesia, serta menjaga keberagaman bangsa Indonesia. Dengan demikian juga perlu diperhatikan guru untuk melakukan pembelajaran yang lebih memusatkan pembelajaran pada siswa *(student centered learning)*.

Selanjutnya, dilakukan analisis terakhir, yaitu analisis tujuan pembelajaran. Dalam analisis ini tetap berfokus pada tujuan pembelajaran yang telah tercantum dalam analisis

Copyright © Jpkn 2025

konsep. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, media akan dikembangkan dengan materi keberagaman dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Selain itu, kita akan melengkapi materi dengan berbagai pendukung pembelajaran, seperti video animasi, penugasan, permainan, dan diskusi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tahap kedua adalah studi pengembangan yang didasari oleh kebutuhan belajar peserta didik. Studi pengembangan yaitu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk merancang dan mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai solusi alternatif dari permasalahan yang ditemukan pada tahap studi pendahuluan. Pada Tahap ini melibatkan penggagas ide untuk menjawab permasalahan yang muncul. Ide-ide ini bersumber dari hasil observasi dan kajian literatur. Setelah mengetahui bahwa permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, peneliti memutuskan untuk menggunakan komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* sebagai medianya. dan kenyataan bahwa sebagian besar siswa aktif menggunakan gadget. Dengan demikian, diharapkan bahwa media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* akan memotivasi peserta didik atau mahasiswa dan memudahkan akses ke materi pembelajaran (Karya, 2022).

Tahap *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan) dalam model ADDIE berfokus pada penyusunan instrumen, pemilihan materi dan media, serta rancangan awal materi dan media untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penyusunan instrumen pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan harus berkaitan erat dengan materi dan media yang akan diuji kelayakannya, serta mempertimbangkan kualitas materi dan media pembelajaran secara keseluruhan.

Dalam memilih media pembelajaran, kita mempertimbangkan materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Materi yang kompleks memerlukan pendekatan yang memadukan unsur visual, audio, dan kinestetik. Berdasarkan gaya belajar, siswa visual memerlukan bukti konkret, siswa auditorial lebih responsif terhadap pendengaran, dan siswa kinestetik memahami melalui aktivitas praktis. Kombinasi gaya belajar memperkaya pengalaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang memadukan unsur-unsur tersebut menjadi pilihan yang tepat. Dengan menggunakan aplikasi Android dan komputer, siswa dapat mengakses komik interaktif dengan mudah.

Selain itu, materi juga dikembangkan untuk membelntuk pengetahuan baru bagi siswa. Dengan demikian, siswa dapat bertindak sesuai dengan sikap saling menghargai melalui materi pembelajaran. Selain itu, perhatian khusus diberikan pada kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran di kelas tidak membosankan dan terlalu monoton. Oleh karena itu, penggunaan

Copyright © Jpkn 2025

media yang dapat meningkatkan partisipasi siswa menjadi fokus. Media seperti komik, video, gambar, penugasan, dan kuis diharapkan dapat mendukung penyampaian materi dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Pemilihan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* sebagai wadah untuk materi yang telah dikembangkan memungkinkan siswa untuk mengaksesnya kapan saja melalui jaringan internet. Dengan perpaduan materi dan media pembelajaran ini, diharapkan pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*centered teacher*) dapat berubah menjadi berpusat pada siswa (*centered student*). Selain itu, transformasi dari pembelajaran yang bersifat informatif (*transfer knowledge*) menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, inspiratif, dan menyenangkan juga menjadi tujuan yang diharapkan. (Cik'ani, 2021; Hutagalung & Rachman, 2023).

Setelah pemilihan media selesai, langkah berikutnya adalah rancangan awal. Pada tahap ini, peneliti akan merancang materi digital yang telah dikembangkan. Materi akan disusun dan modul ajar akan dibuat sesuai dengan muatan materi yang ditentukan. Selanjutnya, materi yang telah disusun akan dilampirkan pada media yang telah dibuat, lengkap dengan gambar, video, dan penugasan sebagai pendukung pembelajaran.

Peneliti akan merancang media pembelajaran berupa komik interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Meskipun tampilannya simpel, tetapi tetap menarik agar mudah dipahami oleh guru dan siswa. Perancangan media ini memerlukan aplikasi yang dapat menciptakan aplikasi baru berbasis *Macromedia Flash*. Selanjutnya, untuk mengembangkan komik interaktif, diperlukan aplikasi lain yang mendukung *Macromedia Flash*. Media pembelajaran yang dirancang akan disesuaikan dengan materi buku Pendidikan Pancasila kelas VII dan kurikulum Merdeka. Keberagaman akan menjadi fokus, dan melalui identifikasi, kita akan menemukan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Materi tentang Keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika akan dijabarkan secara terstruktur. Selain itu, aspek pengetahuan dapat didesain dengan menampilkan gambar, video, dan kuis.

Materi pembelajaran yang dikembangkan mencakup tiga aspek: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada aspek pengetahuan, materi didesain dengan pemaparan tentang Keberagaman dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika secara terstruktur. Selain itu, gambar, video pembelajaran, komik, penugasan, dan *quiss* juga ditampilkan, serta forum diskusi disediakan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Aspek sikap dalam materi disajikan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah secara berkelompok. Penilaian sikap didasarkan pada kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas kelompok. Pada aspek keterampilan, penugasan individu

Copyright © Jpkn 2025

atau kelompok disajikan, yang melibatkan keterampilan berpikir dalam pemecahan masalah (problelm-based learning). Dengan demikian, keterampilan siswa dinilai berdasarkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah dan presentasi tugas dalam pengerjaan tugas. Peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman baru melalui materi digital.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan *(development)*. Materi pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan akan diuji kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media. Tujuannya adalah untuk menilai apakah produk yang telah dikembangkan layak untuk diimplementasikan dilapangan. Penilaian dari ahli materi dan media juga dilakukan untuk mendapatkan perbaikan atau saran terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian ahli, materi pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan skor 90% dalam katelgori "sangat layak" berdasarkan penilaian ahli materi. Selain itu, pada penilaian aspek media, produk juga dinyatakan sangat layak dengan skor 93% berdasarkan penilaian ahli media. Dengan demikian, produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat diuji coba di lapangan.

Tabel 4. Penilaian Validasi Ahli Materi dan Media

Kelayakan	Aspek	Pesentase	Kriteria
Materi	Aspek Kelayakan Isi	94%	Sangat Layak
	Aspek Penyajian	96%	Sangat Layak
	Civic literacy	81%	Sangat Layak
Media	Kualitas Sistem	88%	Sangat layak
	Desain Tampilan	89%	Sangat layak
	Komik Interaktif Berbasis *Macromedia Flash*	100%	Sangat layak
	Prinsip Media	98%	Sangat layak

(Sumber: data hasil penelitian, 2024)

Tahap ketiga yaitu studi akhir, dalam model ADDIE disebut Implemantion (Implementasi) dan evaluation (evaluasi). Pada tahap Implemantion (Implementasi) penelitian dan pengembangan adalah tahap akhir berupa aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk menyebarkan produk yang telah dikembangkan pada tahap studi pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan dari studi akhir ini yaitu untuk memperoleh data penilaian dari guru Pendidikan Pancasila dan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Medan terhadap produk yang telah dikembangkan. Selain itu, produk yang telah dikambangkan juga akan diserahkan kepada pihak sekolah SMP Negeri 4 Medan untuk dapat dipergunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tahap terakhir adalah Evaluation (Evaluasi). Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai uji coba terbatas, maka

Copyright © Jpkn 2025

evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi implementasi. Hasil evaluasi diperoleh dari masukan guru dan siswa selama uji coba berlangsung, sehingga pada tahap evaluasi ini dilakukan revisi akhir.

Uji coba di lapangan dilakukan oleh guru Pendidikan Pancasila dan siswa kelas VII. Pertama sekali produk akan dinilai oleh guru Pendidikan Pancasila, jika penilaian guru dinilai layak maka akan diuji cobakan kepada siswa di kelas. Adapun hasil penilaian guru Pendidikan Pancasila terhadap produk yang dikembangkan diperolah 94% dengan kategori "sangat layak".

Selanjutnya uji coba terbatas dilakukan oleh siswa kelas VII-11 yang berjumlah 32 orang. Tujuan dilakukannya uji coba ini untuk mempelroleh penilaian dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil uji coba terbatas yang melibatkan 32 siswa memperoleh skor 94% dengan kriteria sangat menarik. Sehingga melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* yang dikembangkan sangat menarik dan sangat layak untuk diterapkan di sekolah.

Tabel 5. Hasil Uji Terbatas

Validasi	Aspek	Persentase	Kriteria
Guru	Kelayakan Isi	94%	Sangat Layak
	Aspek Penyajian	93%	Sangat Layak
	Prinsip Media	94%	Sangat Layak
	Komik Berbasis *Macromedia Flash*	100%	Sangat Layak
	Literasi Kewarganegaraan	89%	Sangat Layak
Siswa	Desain Tampilan	96%	Sangat Layak
	Komik Berbasis *Macromedia Flash*	96%	Sangat Layak
	Prinsip Media	94%	Sangat Layak
	Literasi Kewarganegaraan	92%	Sangat layak
	Manfaat	95%	Sangat layak

(Sumber: Data Hasi Penelitian 2024)

Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli, guru, dan siswa, media terhadap produk yang dikembangkan, telah terbukti sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah. Oleh karena itu, media ini dapat diterapkan sebagai sarana pembelajaran dan disebarluaskan kesekolah. Penyebaran media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* dilakukan secara langsung ke SMP Negeri 4 Medan dan juga melalui laporan karya tulis ilmiah seperti jurnal dan skripsi secara online.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan juga sudah memenuhi prinsip-prinsip suatu media pembelajaran yaitu efektivitas dan efesiensi, interest (menarik minat), adaptive

Copyright © Jpkn 2025

(menyesuaikan diri), dan user friendly (mudah digunakan) (Kustandi, C., & Darmawan, 2022) yang dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Tabel 6. Persentase Keseluruhan Prinsip Media Pembelajaran

Prinsip Media	Ahli Media	Guru	Siswa
efektifitas & efesiensi	98%	95%	95%
Interest			
Adaftive			
User Friendly			

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel di atas, dikeltahui bahwa skor keseluruhan prinsip media pembelajaran memperoleh kriteria sangat layak dan menarik, dengan skor 98% dari ahli media, skor penilaian 95% dari guru Pendidikan Pancasila, dan skor 95% dari siswa kelas VII-11 SMP Negeri 4 Medan.

Skor penilaian aspek media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* pada diagram di atas dijumlahkan Berdasarkan penilaian ahli media, guru, dan siswa. Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil akhir dari keseluruhan aspek media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash*. Hasil keseluruhan skor penilaian yang telah dijumlahkan disajikan dalam tabel belrikut:

Tabel 7. Persentase Keseluruhan Komik Berbasis *Macromedia Flash*

Komik Interaktif Berbasis *Macromedia Flash*	Ahli Media	Guru	Siswa
Desain Gambar	100%	100%	100%
Suara			
Interaktivitas			

(Sumber: Data Hasil Penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* dengan penilaian oleh ahli materi 100%, guru 100%, siswa 96% dikategorikan sangat layak. Sehingga media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* dapat digunakan dilapangan sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran yang telah dikembangkan.

Skor penilaian aspek literasi kewarganegaraan pada diagram di atas dijumlahkan Berdasarkan penilaian ahli media, guru, dan siswa. Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil akhir dari keseluruhan aspek literasi kewarganegaraan. Hasil keseluruhan skor penilaian yang telah dijumlahkan disajikan dalam tabel belrikut:

Copyright © Jpkn 2025

Tabel 8. Persentase Aspek Literasi Kewarganegaraan

Literasi Kewarganegaraan	Ahli Materi	Guru	Siswa
Civic Knowledge	81%	89%	92%
Civic Skill			
Civic Dispotition			

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa materi pembelajaran yang telah dikembangkan dan diintegrasikan dengan aspek literasi kewarganegaraan diperoleh penilaian oleh ahli materi 81%, guru 89%, siswa 92%. Sehingga materi pembelajaran diintegrasikan dengan aspek literasi kewarganegaraan dikategorikan sangat layak.

Kelayakan materi, media, prinsip-prinsip media pembelajaran, literasi kewarganegaraan, dan media komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* menjadikan media pembelajaran tersebut sangat berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Teori Symbol Systems pertama kali digagas oleh G. Salomon (1977) Dalam teori ini, Salomon menjelaskan bahwa setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem simbol tertentu. Efektivitas media bergantung pada kesesuaian dengan peserta didik, isi materi, dan tugas yang diberikan. Sistem simbol ini mencakup representasi seperti gambar, kata, atau grafik yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima dalam proses memperoleh pengetahuan (Cik'ani, 2023).

Selain itu, produk yang telah dikembangkan juga merujuk pada teori pengalaman belajar oleh Edgar Dael menggambarkan bahwa semakin tinggi posisi suatu jenis media dalam kerucut, akan semakin tinggi pula keabstrakannya dan indera yang terlibat akan semakin terbatas. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang baik, siswa perlu memanfaatkan seluruh alat indra mereka yakni dengan pengalaman langsung (berbuat). Pengalaman langsung (berbuat) adalah proses pembelajaran yang sangat bermanfaat, karena mampu memberikan kesan yang paling utuh, bermakna, memberikan pemahaman, dan ingatan paling utuh kepada siswa.

Melalui kerucut Edgar Dael di atas menunjukan kualitas yang terdapat pada media pembelajaran komik berbasis *Macromedia Flash*. Dimana media pembelajaran komik berbasis *Macromedia Flash* ini menyajikan gambar (visual), videlo (audio), ilustrasi 3 dimensi (penggabungan antara dunia maya dengan dunia nyata) yang menunjukkan materi yang akan diingat siswa sebelsar 30% dengan tingkat keterlibatan visual.

Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu pada penelitian ini memiliki hal-hal baru, penelitian sebellumnya hanya berfokus pada pengembangan media Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat dengan menggunakan aplikasi flash dengan materi yang sangat berbeda (Ariesty Fujiastuti, Yosi Wulandari, 2019). Belum ada yang

Copyright © Jpkn 2025

mengembangkan materi pembelajaran keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dengan menggunakan *Macromedia Flash* sebagai pengembangan media komik interaktif. Selain pada penelitian ini juga merujuk pada teori Edgar Dael yaitu teori pengalaman belajar sebagai acuan kualitas produk yang telah dikembangkan.

Dalam era digital saat ini, guru harus beradaptasi agar tidak tertinggal. Guru Pendidikan Pancasila perlu memiliki kompetensi di bidang teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Literasi teknologi dan kecakapan digital menjadi bagian yang terintegrasi dalam pembelajaran abad 21. Guru Pendidikan Pancasila yang dibutuhkan saat ini adalah mereka yang mampu memenuhi kebutuhan siswa di masa depan. Mereka juga harus mengubah pendekatan pembelajaran dari berpusat pada guru *(teacher-centered learning)* menjadi berpusat pada siswa (student-centereld learning). Selain itu, suasana pembelajaran di kelas perlu diubah dari yang monoton menjadi inovatif, merangsang, interaktif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, siswa dapat mempelroleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman (Cik‘ani, 2023)

SIMPULAN

Media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* sangat cocok untuk menyajikan materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika . Materi ini memiliki kompleksitas yang melibatkan konsep, fakta, dan kasus, sehingga media tersebut dapat mempersingkat, memperjelas, dan menggambarkan materi dengan cara yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, materi juga mencakup tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk mempraktekkan dan mendemonstrasikan perilaku yang sesuai dengan faktor pembentuk saling menghormati keberagaman yang ada. Dengan demikian, media pembelajaran komik interakif berbasis *macromedia flash* dapat memenuhi unsur pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa melalui gaya belajar yang terdapat pada media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia flash*.

Pengebang media pebelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* telah mendapatkan apresiasi yang tinggi dari berbagai pihak. Ahli materi memberikan skor 90% dengan kategori sangat layak, ahli media memberikan skor 93% dengan kategori sangat layak, guru memberikan skor 94% dengan kategori sangat layak, dan peserta didik kelas VII memberikan skor 94% dengan kategori sangat menarik. Dalam uji kelayakan materi, media, dan prinsip-prinsip media, media pembelajaran komik interaktif berbasis *Macromedia Flash* telah memperoleh kategori sangat layak dan sangat menarik. Oleh karena itu, media ini dapat diserahkan dan sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.

Copyright © Jpkn 2025

DAFTAR PUSTAKA

Aini, D. N. (2018). Pengaruh Budaya Literasi dalam Mengembangkan Kecerdasan Kewarganegaraan. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu …*, *15*(1), 165–175. http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/195

Alfin, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Kewargaan Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, *2*(1), 100–108. https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jrpi/article/view/2493

Ariesty Fujiastuti, Yosi Wulandari, I. S. (2019). Jurnal Teknologi Pendidikan Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *21*(3), 201–213.

Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); 3rd ed.). Bumi Aksara.

Cik'ani, M. (2021). Meningkatkan Aktivitas Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Berorientasi Pembelajaran High Order Thinking Skills Dan Keterampilan Abad 21 Siswa SMP. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, *2*(5), 652–664. https://doi.org/10.47387/jira.v2i5.129

Cik'ani, M. (2023). Perancangan E-Modul Interaktif Berbasis. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, *8*(1), 14–26.

Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan materi pembelajaran Bahasa Indonesia*.

Hutagalung, H. M., & Rachman, F. (2023). Android-based Augmented Reality Media in Learning Pancasila and Citizenship Education. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *6*(3), 385–396. https://doi.org/10.23887/jp2.v6i3.66149

Karya, W. (2022). Best practice Best practice. *Jurnal Pendidikan*, *46*(0), 33–34.

Kemendikbudristek. (2016). Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SD. In *Kemendikbud*.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran. In *Kencana*. https://doi.org/10.1016/j.earlhumdev.2006.05.022

Lestari, S. A. (2021). Pengaruh Mata Kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Sikap Ideologi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraangaraan*, *6*(2), 445–454. http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk

Mentari, S., & Guru, K. (2017). Profesionalisme Kinerja Guru Di Sd Negeri 22 Banda Aceh Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 138.

Purwanto, M. N. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (T. Surjaman (ed.); 13th ed.). Remaja Rosdakarya.

Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2970–2984. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052

Saidi, M. R., Supriyono, S., & Al-Atok, A. R. (2022). Pengaruh Literasi Digital dan Literasi Kewarganegaraan terhadap Tingkat Ketahanan Pribadi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *7*(1), 119. https://doi.org/10.17977/um019v7i1p119-128

Setiawan, B. (2020). Pengembangan mata pelajaran untuk memperkuat literasi budaya dan kewargaan. masyarakat indonesia. *Masyarakat Indonesia*, *46*(1), 80–92.

Suryaman, M. (2015). Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Literasi Membaca Melalui

Copyright © Jpkn 2025

Studi Internasional (Pirls) 2011. *Litera*, *14*(1), 170–186. https://doi.org/10.21831/ltr.v14i1.4416

Suryaman, M. (2018). Pengalaman Membaca Karya Sastra Dalam Perspektif Pembelajaran. *Litera*, *17*(1). https://doi.org/10.21831/ltr.v17i1.19063

Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D*.

Copyright © Jpkn 2025