

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN  
*ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra, 2211031352**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Interactive Literacy E-Comic* berbantuan *Artificial Intelligence* (AI) yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 2 Gitgit. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa, terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Gitgit. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif serta uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas kategori sangat baik dengan skor ahli materi 3,70 dan ahli media 4,00. Tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan hasil respons guru sebesar 99,58%, uji perorangan 86,11%, dan uji kelompok kecil 90,00%. Media juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh perbedaan nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian, media *Interactive Literacy E-Comic* berbantuan AI layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** *Interactive Literacy E-Comic*, *Artificial Intelligence*, Pendidikan Pancasila, ADDIE, Hasil Belajar

**THE DEVELOPMENT OF AN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)-  
ASSISTED INTERACTIVE LITERACY E-COMIC FOR FIFTH-GRADE  
PANCASILA EDUCATION IN ELEMENTARY SCHOOLS**

**By**

**I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra, 2211031352**

**Elementary School Teacher Education Study Program**

**Basic Education Department**

**ABSTRACT**

*Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Interactive Literacy E-Comic berbantuan Artificial Intelligence (AI) yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 2 Gitgit. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa, terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Gitgit. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar yang dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif serta uji Paired Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas kategori sangat baik dengan skor ahli materi 3,70 dan ahli media 4,00. Tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis dengan hasil respons guru sebesar 99,58%, uji perorangan 86,11%, dan uji kelompok kecil 90,00%. Media juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh perbedaan nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian, media Interactive Literacy E-Comic berbantuan AI layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.*

**Keywords:** *Interactive Literacy E-Comic, Artificial Intelligence, Pendidikan Pancasila, ADDIE, Learning Outcomes*