

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MENGGUNAKAN
APLIKASI IBIS PAINT X MATERI MEMBACA CERITA DI KELAS IV
SD NEGERI 29 PONTIANAK KOTA**

Sela Saputri¹, Antonius Totok Priyadi², Hery Kresnadi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Tanjungpura

¹seatri173@gmail.com, ²antonius.totok.priyadi@fkip.untan.ac.id,

³hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id

ABSTRACT

This research is driven by the lack of variety of learning media and limited facilities such as projectors, which causes a lack of media diversity in the fourth grade of SD Negeri 29 Pontianak City. Therefore, by considering these limitations, this research was conducted to develop comic media using the Ibis Paint X application on story reading material as a learning aid. This research is a research and development (RnD) that uses the ADDIE model. The data were obtained from the results of feasibility assessments by experts and practicality by students. Data collection techniques used interviews and questionnaires, with instruments in the form of interview sheets, product feasibility assessment sheets and product practicality assessment sheets. The sample in this study involved 23 fourth grade students of SD Negeri 29 Pontianak City. The results of the product feasibility by experts obtained an overall result of 91% with the category of "very feasible". While the results of the product practicality obtained an assessment of 92% from students included in the category of "very practical". Based on these results, it can be concluded that the comic media using the Ibis Paint X application on the story reading material developed has a positive impact on students with the criteria of being feasible and practical to use.

Keywords: *development, learning media, comic media, reading stories, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini didorong oleh minimnya variasi media pembelajaran dan keterbatasan sarana seperti proyektor, yang menyebabkan kurangnya keragaman media di kelas IV SD Negeri 29 Pontianak Kota. Oleh karena itu, dengan memperhatikan keterbatasan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X pada materi membaca cerita sebagai alat bantu pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (RnD) yang menggunakan model ADDIE. Adapun data diperoleh dari hasil penilaian kelayakan oleh ahli dan kepraktisan oleh siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket, dengan instrumen berupa lembar wawancara, lembar penilaian kelayakan produk dan lembar penilaian kepraktisan produk. Sampel

dalam penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas IV SD Negeri 29 Kota Pontianak. Hasil kelayakan produk oleh ahli memperoleh hasil keseluruhan 91% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan hasil kepraktisan produk memperoleh penilaian 92% dari siswa termasuk dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X pada materi membaca cerita yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap siswa dengan kriteria layak dan praktis digunakan.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, media komik, membaca cerita, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang berlangsung secara terus-menerus untuk mendapatkan informasi, dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi berbagai tantangan yang mereka hadapi dalam hidup (Dewi & Nursiwi 2024). Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan sosial, nilai moral, dan sikap positif yang membantu perkembangan pribadi. Oleh karena itu, kualitas pendidikan sangat bergantung pada berbagai komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang berfungsi mendukung efektivitas proses belajar mengajar.

Hasan, dkk (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam mendukung siswa untuk memahami konsep-konsep baru, serta

mengembangkan keterampilan dan kompetensi mereka. Media yang tepat dan bervariasi sangat diperlukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 29 Pontianak Kota pada 2 Mei 2025, media pembelajaran selama ini terbatas pada *PowerPoint*, video, dan gambar sederhana akibat keterbatasan proyektor. Meski begitu, siswa merespons positif dengan ketertarikan dan antusiasme karena media visual tersebut memudahkan pemahaman. Respon positif siswa terhadap media bergambar menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang menarik, mudah diakses tanpa fasilitas kompleks. Guru kelas IV SD Negeri 29 Pontianak Kota mendukung media baru berbasis gambar berwarna untuk meningkatkan minat

belajar. Media gambar menarik perhatian anak melalui elemen warna, bentuk, dan visualisasi objek yang akrab bagi mereka (Apriza et al., 2025). Sehingga pada pembelajaran membaca cerita, gabungan visual dan teks direkomendasikan untuk memudahkan pemahaman serta menjaga semangat belajar siswa.

Komik sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Komik adalah karya sastra bergambar yang tidak hanya menjadi hiburan murah dengan visual menarik, tetapi juga sebuah bentuk komunikasi visual intelektual yang mampu menyampaikan pesan secara universal, mudah dimengerti, dan membekas dalam ingatan (Soedarso, 2015). Komik mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi pelajaran. Penggunaan komik sangat cocok dijadikan media pembelajaran karena kemampuannya untuk menggabungkan teks dan gambar, yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, komik dalam pembelajaran berpotensi dapat meningkatkan minat siswa untuk

belajar selama kegiatan pembelajaran (Muqsitj et al., 2021). Sejalan dengan penelitian (Hidayah et al., 2024) berjudul “Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”, yang menyatakan komik sebagai media pembelajaran sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Melalui media pembelajaran komik yang berdasar pada elemen gambar, diharapkan siswa dapat lebih mudah menangkap dan mengingat informasi yang disampaikan. Dengan visual yang menarik, siswa akan lebih terlibat secara emosional dan kognitif, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, materi berfokus pada membaca cerita rakyat, yang dipilih karena nilai moral kuat dan universal, konteks lokal relevan bagi siswa, sifat inspiratif, muatan edukatif tinggi, serta mudah diwujudkan secara visual. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan keterbatasan fasilitas media pembelajaran dan respons positif siswa terhadap media bergambar, pengembangan media komik sebagai alat bantu

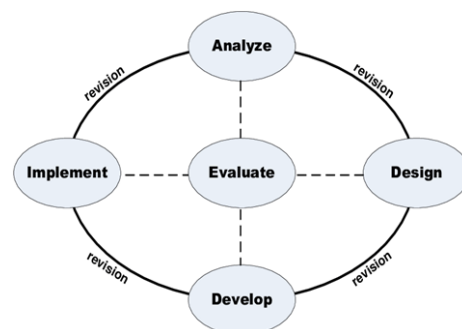
pembelajaran membaca cerita di kelas IV SD Negeri 29 Pontianak Kota perlu dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X materi membaca cerita yang layak dan praktis bagi siswa di kelas IV SD Negeri 29 Pontianak Kota.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan merupakan serangkaian metode dan tahapan yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada dan proses ini bertujuan untuk menguji efektivitas produk sehingga dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023). Metode R&D memiliki pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Metode ini tidak hanya menciptakan produk, tetapi juga menguji keefektifannya untuk memastikan manfaatnya dalam meningkatkan atau memperbaiki sistem yang ada, dengan fokus pada inovasi dan perbaikan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X materi membaca cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melalui 5 tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena memiliki tahapan yang sederhana, sistematis, berfokus pada detail, serta mudah dipahami dan disesuaikan. Berikut langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang digunakan.

Gambar 1 Konsep Model ADDIE



Pada tahap analisis, peneliti mengkaji analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran. Tahap perancangan meliputi penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan konsep komik yang relevan dengan

materi pembelajaran yang akan disampaikan, penyusunan storyboard sebagai rancangan awal, dan pembuatan sketsa kasar sebagai dasar ilustrasi komik. Sementara tahap pengembangan meliputi digitalisasi sketsa kasar ke dalam aplikasi Ibis Paint X, *lineart* dan penyempurnaan detail, pewarnaan komik, penambahan teks dan dialog, penambahan efek dramatis, pengunduhan dan percetakan komik, serta uji kelayakan produk oleh ahli. Kemudian tahap implementasi adalah uji coba komik di kelas IV SD Negeri 29 Pontianak Kota.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan pendapat dan masukan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari siswa yang telah mengikuti uji coba produk dan mengisi angket. Data ini kemudian dianalisis untuk menjadi dasar dalam memperbaiki produk serta untuk menilai kelayakan serta kepraktisan produk yang dihasilkan.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Tingkat Kelayakan Produk

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket validasi oleh ahli

materi, ahli bahasa, dan ahli media sebagai data akan dihitung untuk mendapatkan persentase jawaban dari setiap butir instrumen angket. Berikut rumus yang digunakan:

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

Keterangan:

P : Persentase skor

$\sum x$: Jumlah skor indikator perkategori

$\sum xi$: Jumlah skor total kategori

Sumber: (Widiyanti & Anugraheni, 2022)

Hasil persentase yang telah dihitung kemudian dikonversi dari data kuantitatif menjadi data kualitatif berdasarkan kategori tertentu. Penentuan makna dari hasil tersebut dilakukan dengan menggunakan jenjang kualifikasi tingkat persentase kriteria kelayakan, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1 Persentase Kelayakan Produk

Skor (%)	Kategori
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (dalam Saski, 2021)

b. Analisis Tingkat Kepraktisan Produk

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket siswa akan dihitung

berdasarkan setiap indikator kepraktisan dalam instrumen angket. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan nilai persentase yang mencerminkan tanggapan siswa terhadap setiap butir pertanyaan. Rumusan untuk menghitung nilai persentase tersebut dapat dilihat di bawah ini:

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

$\sum f$: Jumlah skor

n : Skor maksimal

Sumber: (Hilman Mubarak, 2023)

Hasil persentase yang telah dihitung kemudian dikonversi dari data kuantitatif menjadi data kualitatif berdasarkan kategori tertentu. Penentuan makna dari hasil tersebut dilakukan dengan menggunakan jenjang kualifikasi tingkat persentase kriteria kepraktisan, yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Persentase Kepraktisan Produk

Skor (%)	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

Sumber: (Irsalina, 2018)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

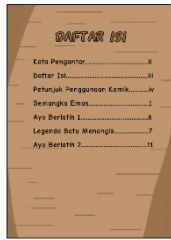
1. Hasil Pengembangan Media

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X materi membaca cerita di kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan mengadaptasi alur cerita rakyat daerah Kalimantan Barat yang dekat dengan siswa dan kontekstual dengan lingkungan mereka. Media yang dikembangkan telah dikemas dengan dua alur cerita rakyat dan dilengkapi cover. Hasil pengembangan media komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang telah direalisasikan dapat dilihat sebagai berikut.

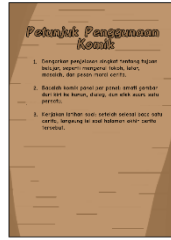
Tabel 3 Media Komik

Media Komik “Membaca Cerita”

Cover Depan	Cover Belakang
	
Daftar Isi	Petunjuk Penggunaan



III



IV

**Halaman Judul
Cerita 1**

**Panel Awal Cerita
1**



2



2

**Halaman Judul
Cerita 2**

**Panel Awal Cerita
2**



7



8

2. Tingkat Kelayakan Media Komik

Media komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X yang telah dikembangkan dinilai oleh tiga ahli yaitu ahli materi, bahasa, dan media dan telah dinyatakan “sangat layak”. Aspek materi memperoleh persentase kelayakan 82% yang mana dalam hal ini menunjukkan bahwa materi telah sesuai capaian dan tujuan

pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Smaldino et al., (2014), materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan serta capaian pembelajaran agar setiap komponen, termasuk media pembelajaran, dapat saling mendukung dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2018) yang menyatakan bahwa kesesuaian capaian dan tujuan pembelajaran menjadi salah satu syarat penting agar materi dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Sementara itu, aspek bahasa memperoleh persentase kelayakan 97% dengan ketepatan bahasa bebas dari makna ganda, tanda baca akurat, tulisan jelas, mudah dipahami dan struktur kalimat serta ejaan benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Purnanto & Mustadi (2016) yang mengungkapkan bahwa ketepatan bahasa meliputi ejaan, diksi, kalimat, dan paragraf perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa agar produk efektif sebagai sumber belajar. Aspek media memperoleh kelayakan 94% dengan memenuhi kriteria visual menarik, desain tepat, dan mudah

dalam penggunaannya. Sejalan dengan pendapat Hakim & Hidayani, (2021) yang menegaskan bahwa elemen desain seperti variasi ilustrasi imajinatif dan keselarasan gambar- teks menjadi kunci keberhasilan media dalam menyampaikan konsep abstrak secara efektif. Kemudian adapun Wulandari et al., (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat mendukung efektivitas proses belajar dan penyampaian pesan serta isi materi secara optimal.

3. Tingkat Kepraktisan Media

Komik

Kepraktisan produk merujuk pada kemudahan penggunaannya dalam situasi nyata, yang biasanya diukur melalui penilaian langsung dari pengguna seperti siswa saat uji coba serta pihak-pihak terkait lainnya. Tingkat kepraktisan atau kemudahan penggunaan suatu media dapat diukur berdasarkan hasil penilaian yang dari pengguna atau pemakainya (Ardy Irawan, 2021). Adapun aspek penilaian terdiri dari aspek kemenarikan, kebermanfaatan, dan kemudahan penggunaan. Adapun berdasarkan ketiga aspek tersebut, hasil penilaian kepraktisan produk oleh siswa memperoleh persentase

92% dengan kategori "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media komik mudah digunakan oleh siswa, memiliki daya tarik visual dengan warna menarik dan gambar jelas, bahasa yang mudah dipahami, dapat meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sejalan dengan temuan MelliYanti & Suniasih (2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik membuat proses belajar lebih seru, efektif, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara positif. Hasil penilaian kepraktisan produk oleh siswa ini diperkuat dengan temuan Hidayah et al., (2024) dengan hasil angket respons siswa setelah uji coba pembelajaran dengan media komik menunjukkan tingkat kepraktisan 92%, termasuk kategori sangat praktis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X materi membaca cerita di kelas IV SD Negeri 29 Pontianak Kota, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan dinilai sangat layak sebagai media pembelajaran

berdasarkan penilaian ahli, karena memenuhi semua kriteria kelayakan pada aspek kesesuaian materi, ketepatan bahasa, serta desain yang menarik, sehingga siap diuji coba pada siswa dan diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil penilaian kepraktisan oleh siswa juga menunjukkan bahwa media ini sangat praktis, dengan daya tarik visual yang kuat, bahasa sederhana, meningkatkan motivasi belajar, memberikan pengalaman belajar menyenangkan, serta membantu pemahaman materi secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muqsitj, Miftahul Khair Hamid, A., & Salehuddin, M. (2021). Pengembangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Tema Analisis Sunah dan Hadis. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(1), 95–106.
- Apriza, A., Ningsihi, Y. L., & Nurlela. (2025). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 29 Prabumulih. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Ardy Irawan, M. A. R. H. (2021). *Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs*. 10(April), 91–100.
- Dewi, S & Nursiwi, N. (2024). Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Dengan Menekankan P5 Dalam Mewujudkan Sustainable Development Goal'S. *Jurnal Pedidikan Dan Pengajaran*, 2(4), 329.
- Hakim, A. R., & Hidayani, R. (2021). *Februari 2021 Penerapan Prinsip Dasar Desain dalam Pembuatan Media Visual Fisika SMA*. 6(1).
- Handayani, R. A. (2018). *Kesesuaian Materi Terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Ajar Bahasa Arab*. 2(1), 28–43.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten. Tahta Media Group.
- Hidayah, N., Intiana, S. R. H., Erfan, M., & Zain, M. I. (2024). *Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(4). <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i4.465>
- Hilman Mubarak. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membatik Teknik Jumputan. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 3(2), 162–171. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no2.a12704>
- Irsalina, A. (2018). *Analisis Kepraktisan Pengembangan*

- Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. 3(3), 171–182.
- Melliyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan dan Efektivitas Media Komik Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam. 27(1), 124–133.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Purnanto, A. W., & Mustadi, A. (2016). Analisis Kelayakan Bahasa Dalam Buku Teks Tema 1 Kelas I Sekolah Dasar Kurikulum 2013. 3(2), 102–111.
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Smaldino, S. E., & Lowther, D. L. (n.d.). *Instructional Technology and Media for Learning*. 1–22.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Widiyanti, M., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android "Opera Juragan" pada Materi Operasi Hitung di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5480–5485. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3243>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>