

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMATIF (KOMIK DIGITAL INTERAKTIF) UNTUK  
MATERI MEMAKAN DAN DIMAKAN PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS  
V SD DI GUGUS IX KECAMATAN BULELENG**

Kadek Ayu Setia Dewi<sup>1</sup>, I Made Sedana<sup>2</sup>,  
IG Agung Jaya Suryawan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD IAHN Mpu Kuturan Singaraja

[@gmail:ayusetiadewi519@gmail.com](mailto:ayusetiadewi519@gmail.com)<sup>1</sup>, [made\\_sedana23@yahoo.com](mailto:made_sedana23@yahoo.com)<sup>2</sup>,  
[jayasuryawan@gmail.com](mailto:jayasuryawan@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an interactive digital comic learning media (KOMATIF) on the topic of food chains for fifth-grade elementary students. This research used the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires involving experts, teachers, and students. The validation results showed high validity with Aiken's V scores of 0.92 for material experts, 0.88 for media experts, and 0.89 for language experts. The practicality test conducted in SDN 2 Alasangker and SDN 3 Alasangker showed 99% from teachers and 98% from students, indicating that the media is very practical. The findings reveal that KOMATIF is feasible, easy to use, and able to increase student engagement in learning. Therefore, this media can be used as an innovative learning tool in elementary science education.*

**Keywords:** *digital comic, KOMATIF, IPAS, practicality, ADDIE*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KOMATIF (Komik Digital Interaktif) pada materi memakan dan dimakan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket dengan melibatkan ahli, guru, serta peserta didik. Hasil uji validitas menunjukkan nilai dari ahli materi sebesar 0,92, ahli media 0,88, dan ahli bahasa 0,89 yang semuanya berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 99% oleh guru dan 98% oleh peserta didik di SDN 2 Alasangker dan SDN 3 Alasangker. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media KOMATIF layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** komik digital, KOMATIF, IPAS, kepraktisan, ADDIE

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman awal peserta didik terhadap lingkungan dan hubungan antar makhluk hidup. Salah satu materi yang cukup penting adalah konsep memakan dan dimakan yang berkaitan dengan rantai makanan dan keseimbangan ekosistem. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sering kali masih dilakukan secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gugus IX Kecamatan Buleleng, ditemukan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya didukung oleh media yang menarik dan interaktif. Guru cenderung menggunakan metode yang sama secara berulang sehingga siswa mudah merasa bosan. Selain itu, materi yang bersifat abstrak seperti hubungan antar makhluk hidup sulit dipahami jika hanya dijelaskan secara verbal tanpa bantuan visual.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih menyukai gambar, warna, dan aktivitas

interaktif menjadi faktor penting dalam merancang pembelajaran. Siswa akan lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu pemahaman siswa.

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah komik digital interaktif. Media ini memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur cerita, gambar, dan interaktivitas. Selain itu, komik digital juga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital yang saat ini sudah banyak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media KOMATIF (Komik Digital Interaktif) serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya dalam pembelajaran IPAS.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan

(Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap.

Tahap pertama adalah analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap kedua adalah perancangan, yaitu menyusun materi, alur cerita, serta desain media. Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu proses pembuatan media komik digital interaktif.

Tahap keempat adalah implementasi, yaitu penggunaan media dalam pembelajaran di SDN 2 Alasangker dan SDN 3 Alasangker. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk menilai kualitas media dari segi validitas dan kepraktisan.

Subjek penelitian terdiri dari tiga ahli (materi, media, bahasa), dua guru, dan 42 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dianalisis dengan rumus Aiken's V serta persentase.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Hasil Pengembangan Media**

Media KOMATIF (Komik Digital Interaktif) yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan unsur visual, narasi, dan interaktivitas dalam satu kesatuan. Media ini dirancang untuk menyajikan materi memakan dan dimakan dalam bentuk cerita yang kontekstual sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam proses pengembangannya, media KOMATIF disusun dengan memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual, warna yang menarik, serta aktivitas belajar yang tidak monoton. Oleh karena itu, setiap bagian dalam komik dilengkapi dengan ilustrasi yang relevan dengan materi, dialog antar tokoh yang komunikatif, serta alur cerita yang sederhana namun bermakna.

Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif berupa tombol navigasi dan kuis di setiap bagian materi. Kuis tersebut berfungsi sebagai sarana evaluasi sekaligus penguatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan adanya fitur ini, siswa tidak hanya berperan sebagai pembaca, tetapi juga sebagai pengguna aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, media KOMATIF tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

2. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan menggunakan instrumen yang telah disusun. Berdasarkan hasil

analisis menggunakan rumus Aiken's  $V$ , diperoleh nilai validitas sebagai berikut: ahli materi sebesar **0,92** dengan perolehan skor **116 dari 120**, ahli media sebesar **0,88** dengan skor **105 dari 120**, dan ahli bahasa sebesar **0,89** dengan skor **107 dari 120**. Ketiga nilai tersebut berada pada kategori **sangat tinggi**, yang menunjukkan bahwa media KOMATIF telah memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek. Dari segi materi, media dinilai telah sesuai dengan capaian pembelajaran, indikator, serta konsep yang diajarkan. Penyajian materi dalam bentuk cerita juga dianggap mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dari segi media, tampilan visual dinilai cukup menarik, meskipun terdapat beberapa saran perbaikan seperti penambahan variasi warna dan penyesuaian ukuran teks agar lebih nyaman dibaca. Sementara itu, dari aspek bahasa, penggunaan bahasa dinilai sudah komunikatif,

mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Dengan demikian, hasil uji validitas menunjukkan bahwa media KOMATIF layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa perbaikan minor sebagai penyempurnaan.

**3. Uji kepraktisan oleh guru dilakukan di SDN 2 Alasangker dan SDN 3 Alasangker dengan melibatkan dua orang guru kelas V.**

Hasil analisis menunjukkan bahwa media KOMATIF memperoleh persentase kepraktisan sebesar **99%**, yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Berdasarkan hasil tersebut, guru menilai bahwa media KOMATIF mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Tampilan yang sederhana dan navigasi yang jelas memudahkan guru dalam mengoperasikan media tanpa memerlukan waktu adaptasi yang lama. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menjelaskan materi secara lebih menarik dan sistematis. Di SDN

2 Alasangker, penggunaan media KOMATIF mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Siswa terlihat lebih fokus dan antusias saat mengikuti kegiatan belajar. Sementara itu, di SDN 3 Alasangker, media ini membantu guru dalam mengelola kelas karena siswa menjadi lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan.

**4. Uji kepraktisan juga dilakukan kepada peserta didik kelas V di SDN 2 Alasangker dan SDN 3 Alasangker dengan jumlah 42 siswa.**

Hasil analisis menunjukkan bahwa media KOMATIF memperoleh persentase sebesar **98%**, dengan total skor **2043 dari skor maksimal 2100**. Persentase ini termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Sebagian besar siswa memberikan penilaian pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan disukai oleh siswa. Siswa merasa bahwa media KOMATIF memiliki tampilan yang menarik, tidak membosankan, serta

membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat aktif membaca komik, memperhatikan ilustrasi, serta mencoba fitur interaktif yang tersedia. Kuis yang disediakan juga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena memberikan tantangan sekaligus umpan balik secara langsung.

#### **5. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, media KOMATIF terbukti memiliki kualitas yang baik dari segi validitas dan kepraktisan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media berbasis komik digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif melalui interaksi dengan media. Hal ini

sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, penyajian materi dalam bentuk visual dan cerita membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Materi memakan dan dimakan yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih mudah dimengerti karena disajikan dalam bentuk yang konkret dan kontekstual.

Tingginya tingkat kepraktisan juga menunjukkan bahwa media ini mudah diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari. Guru tidak mengalami kesulitan dalam menggunakannya, dan siswa dapat mengakses serta memahami media dengan baik. Dengan demikian, media KOMATIF dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media

KOMATIF (Komik Digital Interaktif) yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid dan sangat praktis. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari segi materi, media, dan bahasa.

Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media KOMATIF juga terbukti membantu siswa dalam memahami materi memakan dan dimakan secara lebih mudah dan menyenangkan.

Dengan demikian, media KOMATIF layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Ke depannya, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut serta diuji pada skala yang lebih luas untuk mengetahui efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., & Yanti, L. D. (2024). *Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital*. 4(April), 44–52.
- Asyamsi, R., Fauzi, A., & Tirtayasa, S. A. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar*. 17(3), 239–246.
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. 5(1), 115–121.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021).
- Darmawan, Y. A., Arisyanto, P., & Untari, M. F. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo*. 4(3), 2275–2283.
- Dewi, A. C. (2024). *KOMIK DIGITAL SEBAGAI SARANA PELESTARIAN SASTRA DAN BUDAYA LOKAL*. 5(2).
- Hendrayani, A. (2018). *Peningkatan Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Rendah Melalui Penggunaan Reading Corner*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 235–248. <https://doi.org/10.17509/jpp.v17i3.9617>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel\\_Addie\\_Analysis\\_Design\\_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJCU760ebblAdoPY6Ujp](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/111186059/pdf-libre.pdf?1707145124=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DModel_Addie_Analysis_Design_Development.pdf&Expires=1726424196&Signature=SgUFUgisZBELLrsnJ0p4-1KYm~DvvorPkCIYNhJJCU760ebblAdoPY6Ujp)
- Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2024). *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 6(1), 15–27.
- Ismail Suardi Wekke, dkk. (n.d.).
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan PENGEMBANGAN MULTIMEDIA E-KOMIK*. 6(November).
- Ni Putu Dewi Sri Lestari, IG Agung Jaya Suryawan, K. S. A. (2024). *Pengembangan Media Komatif (Komik Digital Interaktif) Untuk Materi Bentuk Indonesiaku Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sdn 1 Banyuning*. 4, 156–167.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Selamat 2020*, 48–56.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 8(3), 1. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2025). Integrasi teknologi digital dalam. *AT-TARBIYAH: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 391–402.
- Putro, P. C., Setyadi, D., No, J. D., & Tengah, J. (2022). *Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*. 11.
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). *Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pendahuluan*. 11(2), 136–145.
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). The Importance Of Application Of Literature Review In Scientific

- Research. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42.
- Salsabil, Z., & Ritonga, R. (2025). *Pengembangan Media Komik Audio Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Larangan 1 Utara*. 16(2), 295–296.
- Saqjuddin1)\*, E. E. S. (2025). *Jurnal Pendidikan Multidisiplin Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar*. 1(2), 65–74.
- Sulastrri Rini Rindrayani, Rustiyana Rustiyana, Loso Judijanto, Gamar Abdullah, A. D. A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*.
- Supriani, Y., & Syafana, Z. (2023). *Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. 2682(1), 167–178.
- Syarifah, U. S. (2021). *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Anak Tunagrahita*. 2(7), 917–924.
- Widodo, C., Tamrin, A. G., & Cahyono, B. T. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) Untuk Mengatasi Masalah Pembelajaran Pneumatik dan Hidrolik Dalam Era Pembelajaran Abad 21*. *PROSIDING SENADIKA: Seminar Nasional Akademik*, 1(1), 523–534.
- Yudi Hari Rayanto, S. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 5(1), 80–89.
-