

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL MATERI KENAMPAKAN ALAM
DAN BUATAN PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD NEGERI 1
GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Aulia Wulan Suci¹, Aditya Pringga Satria²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

¹auliawulan511@gmail.com, ²pringga.aditya@gmail.com

ABSTRACT

Low active involvement in learning is a challenge in lower elementary school classes. Third-grade students are still at the concrete thinking stage, so they are more interested in fun activities and tend to be less focused in following the learning if not supported by the use of interesting media. Learning media that is fun, interactive, and able to attract attention is needed. This study aims to develop digital comic media on the material of natural and artificial features of science learning, as well as to determine the level of validity and applicability. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques used validation sheets from media experts, material experts, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The validation results by media and material experts showed that the media obtained a validity score of 92.5% for the media, and 98.75% for the material, all of which are included in the very valid category. The applicability test was carried out through questionnaires distributed to teachers and third-grade students at SD Negeri 1 Gondang. The results showed a 97.7% teacher adoption rate, 91.6% small group response rate, and 94% large group response rate. The trial results demonstrated the feasibility of using digital comics as a medium, as it increased student enthusiasm, motivation, and active engagement during classroom learning.

Keywords: Science, Natural Artificial Features, Digital Comic Media

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran menjadi tantangan pada kelas rendah sekolah dasar. Murid kelas III masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga lebih tertarik pada aktivitas yang menyenangkan dan cenderung kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran apabila tidak didukung oleh penggunaan media yang menarik. Dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat menyenangkan, interaktif, dan mampu menarik perhatian. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada materi kenampakan alam dan buatan pembelajaran IPAS, serta mengetahui tingkat validitas dan keterterapan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru, dan angket respon murid. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kevalidan sebesar 92,5% untuk media, dan 98,75% untuk materi, yang seluruhnya masuk dalam

kategori sangat valid. Uji keterterapan dilakukan melalui angket yang disebarakan kepada guru dan murid kelas III di SD Negeri 1 Gondang. Hasil menunjukkan keterterapan sebesar 97,7% dari guru dan respon kelompok kecil 91,6% dan kelompok besar 94% dari murid. Hasil uji coba membuktikan bahwa media komik digital layak untuk digunakan karena mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan aktif murid selama pembelajaran berlangsung di kelas.

Kata Kunci: IPAS, Kenampakan Alam Buatan, Media Komik Digital

A. Pendahuluan

Pendidikan secara umum tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian, kecerdasan, cara berpikir, dan sikap (Sitinjak dkk., 2025). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Pembelajaran diartikan berupa bantuan yang diberikan oleh guru kepada murid untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam kehidupan.

Pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai proses untuk menyampaikan informasi dari guru ke murid, tetapi juga menekankan interaksi yang terjalin antara guru dan murid (Ana, 2021). Interaksi tersebut menciptakan hubungan yang dinamis dan bermakna sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penerapan pembelajaran bermakna menjadi sangat penting terutama pada mata

pelajaran IPAS yang menekankan pada pengalaman secara langsung dan visualisasi nyata sebagai dasar dalam memahami konsep.

Mata pelajaran IPAS merupakan materi pembelajaran pada kurikulum saat ini yang menggabungkan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPAS terdiri atas pemahaman tentang fenomena alam dan kehidupan di sekitar berdasarkan kejadian nyata (Rahmatunnisa dkk., 2023). Penggabungan dua mata pelajaran ini bertujuan agar murid mampu menjaga dan mengelola lingkungan alam maupun sosial dengan baik. Penggabungan mata pelajaran ini untuk membantu murid memahami serta merawat lingkungan alam dan sosial secara bijaksana melalui pembelajaran yang mengaitkan konsep ilmiah dan sosial.

Penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan di kelas III yang sering dianggap sulit oleh murid sehingga memerlukan langsung objek nyata untuk memahami materi (Priyanto dkk., 2025). Menurut Thikhau dkk (2025) konsep pembelajaran materi kenampakan alam dan buatan masih berfokus tanya jawab dan ceramah tanpa didukung visual nyata dalam kehidupan nyata, sehingga masih banyak murid yang tidak paham dan kurang bisa membedakan antara kenampakan alam dan buatan. Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran bukan hanya suatu proses penemuan melalui eksperimen dalam pembelajaran tetapi juga merupakan penguasaan keterampilan dan pengetahuan yang berupa fakta, dan konsep-konsep. Tantangan yang sering dihadapi yaitu tentang cara dalam penyampaian materi dengan kurang adanya dukungan dari media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran terutama pada materi IPAS sangat membantu. Salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk memudahkan guru agar

tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran harus didukung dengan kreativitas variasi pembelajaran salah satu inovasinya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif (Satria & Janattaka, 2025). Media merupakan strategi untuk penyampaian materi dengan interaktif yang menggunakan alat bantu atau perantara oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada murid.

Berdasarkan hasil pra observasi di kelas III SD Negeri 1 Gondang, diketahui bahwa proses pembelajaran terlaksana baik mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir. Guru memberikan materi sesuai dengan buku pedoman, namun penggunaan media pembelajaran belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran cenderung pasif dan murid terlihat ramai sendiri, bermain sendiri, berbicara dengan teman, melamun, dan mengantuk. Kesulitan ini semakin terasa ditambah dengan gaya belajar yang cenderung monoton dan minimnya ketersediaan media pembelajaran untuk mendukung guru

dalam menyampaikan materi kepada murid (Astutik dkk., 2021).

Sesuai hasil pra observasi, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu murid lebih mudah dalam memahami materi IPAS yang disampaikan guru. Media komik digital menyajikan materi IPAS tentang kenampakan alam dan kenampakan buatan untuk murid kelas III sekolah dasar. Materi dipilih karena memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga murid dapat mudah untuk memahami melalui penyajian visual dengan media pembelajaran. Selain itu, materi memerlukan contoh-contoh yang konkret secara visual untuk murid dapat membedakan jenis-jenis kenampakan alam dan kenampakan buatan.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah media komik digital. Media komik termasuk dalam kategori media visual berbasis digital, yang menggunakan penyajian materi melalui tampilan gambar, teks, warna, tanpa adanya audio. Penggunaan media komik digital sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang

menyukai tampilan visual penuh dengan warna dan mudah dipahami (Jogi dkk., 2025). Media komik digital menarik secara visualnya karena penyampaian dilakukan dengan menampilkan warna menarik, gambar, karakter, garis, panel, serta bentuk yang bermacam-macam (Mukti dkk., 2023). Media komik digital merupakan media menggunakan teknik yang menghasilkan gambar visual dengan menggabungkan ilustrasi gambar komik secara menarik tanpa mengubah identitas karakter (Lazuardy dkk., 2025). Penggabungan gambar yang disusun menjadi satu alur cerita komik, dimana materi pembelajaran disampaikan dan dijelaskan oleh guru, sehingga materi dapat tersampaikan mudah dipahami dan menarik.

Pengembangan media ini merujuk pada penelitian terdahulu, penelitian pertama, penelitian oleh Syahnaz dkk (2020) yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas" dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan minat dan pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan menggunakan

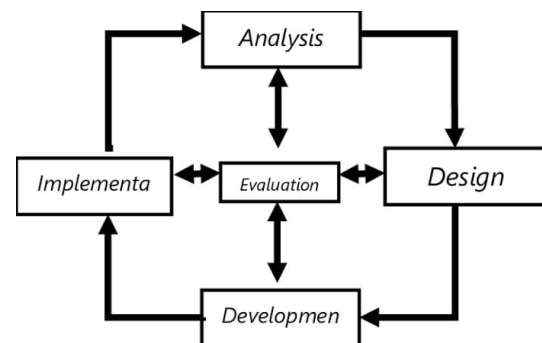
media pembelajaran. Kedua, penelitian oleh Nurafrilian dkk (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi” dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman belajar murid secara signifikan melalui pemanfaatan media komik digital yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan pemaparan di atas, pengembangan media komik digital ini diharapkan mampu untuk dijadikan sebuah solusi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif bersifat interaksi antara guru dengan murid.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan dan telah teruji validitasnya, sehingga media tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan),

Implementation (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1 Alur Pengembangan Model ADDIE (Syahida, 2023)

Langkah awal yaitu *Analysis* (analisis). Pada tahap analisis ini bertujuan untuk memastikan media yang telah dikembangkan sesuai dengan kondisi pembelajaran, kebutuhan, dan karakteristik murid. Setelah melakukan analisis kondisi pembelajaran, analisis kebutuhan murid dan analisis karakteristik murid, dilakukan evaluasi dengan mencocokkan kembali hasil analisis yang telah dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh telah sesuai dengan kondisi nyata di lapangan dan dapat dijadikan dasar dalam pengembangan media komik digital.

Tahap *Design* (perancangan), setelah melakukan kegiatan analisis peneliti melakukan perancangan

desain media yang akan dikembangkan dengan menentukan tema cerita, tokoh, serta tampilan visual yang disesuaikan dengan karakteristik murid. Setelah menyusun desain media yang akan dikembangkan, dilakukan evaluasi lagi terlebih dahulu untuk melihat kembali apakah rancangan desain media yang telah dibuat sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

Tahap ketiga yaitu *Development* (pengembangan), merupakan tahap lanjutan dalam proses pembuatan produk. Dilakukan pengembangan rancangan produk yang telah dibuat menjadi media komik digital. Pada tahap ini, juga akan dilakukan konsultasi media kepada validator ahli materi, dan ahli media, dengan mencari bimbingan kepada validator menggunakan instrumen penilaian. Evaluasi berupa saran dan komentar yang digunakan untuk memperbaiki dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran.

Tahap keempat *Implementation* (implementasi), media yang dirancang akan diimplementasi secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Guru berperan dalam menyampaikan

materi dengan menggunakan strategi yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan melalui hasil angket respon guru dan murid untuk mengetahui keterterapan media dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui apakah media komik digital mudah untuk digunakan, menarik, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu *Evaluation* (evaluasi). Evaluasi terhadap keseluruhan dalam proses dan produk berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba yang dilakukan bertujuan untuk memastikan media yang telah dihasilkan layak dan dapat diterapkan secara optimal. Melalui evaluasi dan revisi, untuk dapat menyempurnakan kualitas media dan materi sehingga menghasilkan produk media yang berkualitas.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media komik digital untuk mendukung pembelajaran materi kenampakan alam dan buatan pada murid kelas III Sekolah Dasar. Perancangan media dilakukan berdasarkan hasil analisis kondisi pembelajaran, kebutuhan murid, dan karakteristik murid, serta data hasil observasi. Seluruh proses pengembangan disusun secara runtut

dengan memperhatikan kondisi nyata di lapangan. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Proses Pengembangan media komik digital

1. Analisis

a. Analisis Kondisi Pembelajaran

Hasil analisis kondisi pembelajaran pada tahap observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas III SD Negeri 1 Gondang telah mengikuti tahapan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, sampai dengan kegiatan penutup. Pembelajaran sudah sesuai dengan pedoman, tetapi pembelajaran masih terlaksana dengan metode ceramah yang hanya berpusat pada buku dan tidak didukung dengan media pembelajaran seperti *video* maupun *power point*. Guru menyampaikan bahwa kurang antusias dan tidak semangat murid dalam belajar dikarenakan merasa bosan dengan penyampaian materi hanya dengan ceramah menggunakan buku dan penugasan sehingga kelas menjadi tidak kondusif.

b. Analisis Kebutuhan Murid

Media pembelajaran dibutuhkan untuk mengkondisikan kelas, serta dapat melibatkan interaksi antara murid dengan media pembelajaran. Media komik digital dikembangkan sebagai solusi yang memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan materi secara digital, mudah dipahami, dan interaktif secara langsung dalam pembelajaran.

c. Analisis Karakteristik Murid

Mengetahui bahwa pada kelas III sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang cenderung menyukai pembelajaran dengan visual yang menarik. Dengan menggunakan media komik digital, guru dapat menyampaikan materi didukung dengan kegiatan belajar sambil bermain melalui game kuis interaktif yang membuat murid menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Murid menjadi lebih terdorong untuk berfikir, dan mampu memahami materi lebih mudah dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Desain Produk Media Komik Digital

Tahap desain media komik digital dilakukan melalui beberapa

langkah. Adapun langkah-langkah sebagai berikut:

a) Menyusun Alur Cerita

Alur cerita dikemas dalam cerita pembelajaran yang berada di dalam kelas. Guru memasuki kelas dengan, mengajak mereka untuk memulai pembelajaran IPAS dan menjelaskan materi tentang kenampakan alam dan buatan kepada murid.

b) Menentukan Tokoh

Tokoh yang akan digunakan satu guru laki-laki dan 2 murid yang terdiri dari 1 laki-laki dan 1 perempuan. Tokoh guru berperan menyampaikan mater, sedangkan tokoh murid berperan sebagai penerima materi. Setelah tokoh ditentukan, langkah selanjutnya menyusun dialog antar tokoh yang disesuaikan dengan materi.

c) Mendesain Tampilan Visual

Pembuatan dilakukan secara manual menggunakan aplikasi *Ibis Paint x 13.1.0*. Diawali dengan membuat sketsa tokoh, latar, dan objek. Setelah itu penegasan garis (*line art*) untuk membuat gambar terlihat lebih hidup dan dilakukan pewarnaan. Selanjutnya ilustrasi yang telah dibuat dan melalui tahap pewarnaan akan di unduh satu persatu dan kemudian

akan digabungkan menggunakan aplikasi *canva*.

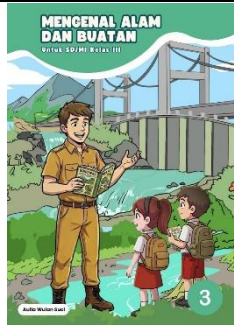
d) Menambahkan Unsur Interaktif

Unsur interaktif yang ditambahkan pada komik meliputi *ice breaking*, *video* pembelajaran dan kuis. *Ice breaking* digunakan sebagai kegiatan pembuka pembelajaran untuk menarik perhatian murid dan penyemangat murid sebelum pembelajaran.

3. Pengembangan Produk Media Komik Digital

Berikut hasil pengembangan media pembelajaran komik digital sebagai berikut:

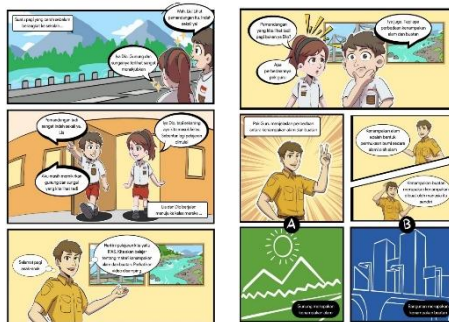
Tabel 1 Pengembangan Media Komik Digital

Tampilan Cover Awal Komik Digital

Tampilan Kompetensi Awal

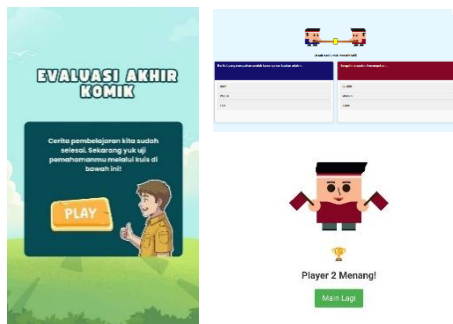

Tampilan Ice Breaking



Tampilan Isi Komik Digital



Tampilan Kuis Tarik Tambang



Tampilan Profil Penulis



Selanjutnya media yang telah dikembangkan akan melalui proses validasi melalui validasi oleh ahli media, dan ahli materi berupa pemberian komentar dan saran dari

para ahli melalui instrumen validasi. Hasil saran tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran.

4. Implementasi Produk Media Komik Digital

Setelah media dikembangkan, akan dilakukan implementasi. Produk media pembelajaran akan di uji coba kepada guru dan murid. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba pada kelompok kecil terlebih dahulu pada kelas IIIA sejumlah 16 murid dalam keseluruhan kelas, 6 murid yang dipilih menggunakan teknik random sampling untuk uji kelompok kecil, pemilihan dilakukan dengan cara mengundi nomor absen murid, dan uji kelompok besar pada kelas IIIB dengan keseluruhan murid satu kelas sebanyak 15. Untuk mengumpulkan data tersebut, peneliti membagikan angket sebagai alat ukur penilaian keterterapan media kepada murid dan guru.

5. Evaluasi Produk Media Komik Digital

Evaluasi produk secara keseluruhan dari mulai tahap awal hingga akhir berdasarkan masukan dan saran yang diperoleh dari para ahli media dan ahli materi serta

respon guru dan murid dari hasil uji coba produk. Evaluasi produk juga melibatkan partisipasi dari murid kelas III sebagai responden untuk menilai media. Data dari respon guru dan respon murid dapat digunakan untuk menilai kualitas dari produk media komik digital apakah sudah memenuhi standar validitas yang telah ditentukan. Evaluasi produk dilakukan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan untuk diperbaiki dengan lebih baik.

Validasi Media Pembelajaran Komik Digital

selesainya pembuatan produk media komik digital, langkah selanjutnya adalah melakukan uji kevalidan yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diterapkan proses pembelajaran. Media yang telah dikembangkan akan melalui proses validasi melalui validasi oleh ahli media, dan ahli materi berupa pemberian komentar dan saran dari para ahli melalui instrumen validasi yang telah disiapkan peneliti.

Tabel 2 Skor Penilaian Para Ahli

No	Validasi Ahli	Skor Validasi	Keterangan
1.	Ahli Media	94,23%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	100%	Sangat Valid
3.	Ahli Materi	97,5%	Sangat Valid

Hasil persentase dari ahli media adalah 94,23% yang pada tabel skala penilaian termasuk sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dengan sedikit perbaikan. Salah satu saran yang diberikan oleh ahli media adalah pada bagian cover untuk menambahkan tokoh guru. Penambahan tokoh guru dalam cover media komik digital untuk meningkatkan daya tarik visual yang membuat murid menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan, ahli materi 1 memberikan penilaian dengan skor keseluruhan sebesar 100%, sedangkan ahli materi 2 memberikan penilaian dengan skor keseluruhan sebesar 97,5%. Hasil rata-rata persentase pada kedua validator materi media komik digital mendapatkan hasil 98,75% dengan kategori sangat valid untuk diuji cobakan kepada murid.

Keterterapan Media Pembelajaran Komik Digital

Keterterapan pada media pembelajaran media komik digital diterapkan pada kelas III SD Negeri 1 Gondang Tulungagung. Media komik digital digunakan di depan kelas dengan menggunakan proyektor sehingga murid dapat menyimak. Keterterapan media pembelajaran diukur dengan menggunakan angket respon murid dan angket respon guru yang diberikan saat melakukan uji coba.

Tabel 3 Keterterapan Media

No	Responden	Skor	Keterangan
1.	Kelompok Kecil	91,6%	Sangat Tepat
2.	Kelompok Besar	94%	Sangat Tepat
3.	Guru	97,7%	Sangat Tepat

Berdasarkan tabel 3 hasil uji coba kelompok kecil pada murid kelas IIIA melibatkan 6 murid dari jumlah keseluruhan 16 murid SD Negeri 1 Gondang memperoleh persentase skor 91,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa media dalam kategori sangat tepat dan dapat diterapkan untuk uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar melibatkan 15 murid dan berdasarkan hasil pengisian angket diperoleh persentase rata-rata 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran sangat tepat dan media pembelajaran mudah dipahami murid sehingga murid senang dan tertarik dengan adanya media pembelajaran di kelas. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase 97,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Tanjung dkk (2025) yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil yang layak digunakan. Guru menyatakan bahwa media pembelajaran komik digital mudah untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat serta motivasi murid dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Media pembelajaran komik digital dengan begitu dinilai layak dan dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas sebagai salah satu alat bantu yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilaksanakan, disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media

pembelajaran komik digital pada materi pelajaran IPAS kelas III kenampakan alam dan buatan di SD Negeri 1 Gondang menggunakan model pengembangan ADDIE. Media ini telah melalui tahapan uji validasi dari para ahli untuk menentukan kevalidan media dan uji coba untuk menentukan keterterapan media. Berikut merupakan kesimpulan yang diperoleh:

1. Proses pengembangan media komik digital IPAS pada kelas III materi kenampakan alam dan buatan di SD Negeri 1 Gondang dilakukan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis untuk mengetahui permasalahan yang terdapat selama proses pembelajaran. Tahap desain untuk membuat rancangan produk. Tahap pengembangan berupa pembuatan media berdasarkan desain, serta dilakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi dilakukan uji coba kepada murid serta melibatkan respon dari guru dan murid. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang

merupakan proses penilaian terhadap kualitas produk dan setiap tahap pengembangan yang dilakukan untuk memastikan media layak untuk digunakan.

2. Kevalidan media komik digital berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan penilaian skor dari ahli media sebesar 94,23% dikategorikan sangat valid. Kriteria kevalidan yang diberikan oleh ahli materi sebesar 100% dan 97,5% yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,75% yang juga berada pada kategori sangat valid.
3. Keterterapan media komik digital diperoleh berdasarkan hasil uji coba kepada murid melalui penilaian angket respon guru dan respon murid. Penilaian pada angket respon guru dengan persentase sebesar 97,7% dengan berada pada kategori sangat tepat yang berarti media pembelajaran dapat diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi. Sedangkan hasil dari respon murid pada tahap uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil sebesar 91,6% dan uji coba kelompok besar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran menurut murid dapat menarik perhatian mereka dan dapat memudahkan mereka dalam memahami materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, R. F. R. (2021). Peran orang tua dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran daring di SDN Kamulan 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 177-186.
- Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Jadmiko, R. S. (2024). Pengembangan LKPD Mengenai Huruf Alfabet dan Coding Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 100-103.
- Jogi, A., Lubis, M., Komala, D., Finni'mah, A., Sari, V. I., Andrian, F., Jurai, U., & Lampung, S. (2025). Penggunaan media komik digital untuk meningkatkan minat membaca siswa kls iv sd/mi. 5(4). <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.4336>.
- Lazuardy, A. R., Gunanto, S. G., & Warman, R. A. (2025, December). Penerapan Teknik "On Twos" pada Karakter untuk Menekankan Kesan Visual Komik dalam Animasi 3D. In *Prosiding Seminar Seni Media Rekam* (Vol. 3, No. 1, pp. 225-234).
- Mukti, A., Abidin, Z., & Arip, A. G. (2023). EDUBIOLOGICA Jurnal Penelitian Ilmu dan Pendidikan Biologi Pengembangan Komik Digital Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dan Sikap Ilmiah Siswa Article history *Jurnal Penelitian Ilmu Dan Pendidikan Biologi*, 11(1), 1–7. <https://doi.org/10.22219/jpbi.vxiy>.
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., Suchyadi, Y., Fkip, P., & Pakuan, U. (2022). *Pengembangan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran bahasa indonesia materi sumber energi*.
- Priyanto, W., & Azizah, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran ebook kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (ipas) kelas iii sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 447-460.
- Rahmatunnisa, S., Bahfen, M., & Banowati, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Webtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi "Iklim, Musim, dan Cuaca." In *Jurnal Sinestesia* (Vol. 13, Number 1). Retrieved <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/299>.
- Satria, A. P., & Janattaka, N. (2025). Pelatihan Pembuatan Media

- Pembelajaran Interaktif Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(02),
Berbantuan Gamekit di SDN 1 300-309.
Ngepeh. *Jurnal Abdimas*
Indonesia Berkarya, 01(04).
[https://ojs.gelcipnus.org/index.p](https://ojs.gelcipnus.org/index.php/jaib)
[hp/jaib](https://ojs.gelcipnus.org/index.php/jaib).
- Sitinjak, A. R., Ananda, L. J., Lubis, W., Irsan, I., & Prawijaya, S. (2025). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada pelajaran ipas materi wujud zat dan perubahannya. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 340–348. <https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.6538>.
- Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran IPS siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scienteck Research and Development*, 2(2), 061-070.
- Tanjung Al Hudaya, M., Ketut Suastika, I., Rahayu, S., & FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, P. (2025). *Pengembangan bahan ajar komik digital berbasis augmented reality berbantuan aplikasi canva pada materi sistem pencernaan siswa kelas v sd* (Vol. 10).
- Tkikhau, T. E., Hali, A. S., & Nawa, N. E. (2025). Penerapan model pembelajaran project based learning dalam pembelajaran kenampakan alam dan buatan di daerahku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sd inpres oepura 2. *Pendas: Jurnal*