PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PEDEKATAN KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS 3 DI SDIT AL AMANAH DEPOK

Anisa Setianingrum[1], Prima Mutia Sari[2]
PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka
anisasetianingrum@uhamka.ac.id

ABSTRACT

Based on the results of observations at SDIT Al Amanah, it was found that student learning outcomes were still low, the learning media used had not fostered student learning interest and the presentation of science learning material used was less attractive. The research being conducted focuses on the development of digital comic learning media based on a contextual approach for science learning in class III elementary schools, especially in the subject of weather changes. This study uses the RnD development method with the ADDIE model. The ADDIE model consists of five stages, namely, Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of this study indicate that the use of media helps increase students' interest in learning and understanding of the science learning process. The product validation test was carried out through the assessment of media experts and material experts, with the results obtaining percentages of 86% and 90%. With that the media can be tested according to the advice of experts. The feasibility of this contextually-based digital comic media has received a very good response to trials on teacher responses and student responses. This is evidenced by the results of the teacher response questionnaire with a percentage of 90%, student questionnaire results with a percentage of 88.5% for small group trials and 85.17% for large group trials. The results of the Paired Sample T Test on the pretest results before using the learning media treatment obtained an average percentage of 43.18% and after using digital comic media based on a contextual approach the post-test results obtained an average percentage of 86.36%. This indicates that digital comic media based on a contextual approach is effective for improving science learning outcomes for third grade elementary school students.

Keywords: Comics, Digital, Science

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Al Amanah, diperoleh temuan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, media pembelajaran yang digunakan belum menumbuhkan minat belajar siswa dan penyajian materi pembelajaran IPA yang digunakan kurang menarik. Penelitian yang dilakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual untuk Pembelajaran IPA kelas III sekolah dasar, khususnya pada materi perubahan cuaca. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan RnD dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation.* Hasil penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan media membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada proses pembelajaran IPA. Uji validasi produk dilakukan melalui penilaian ahli media dan ahli materi, dengan hasil perolehan presentase 86% dan 90%. Dengan

itu media dapat diuji coba sesuai saran dari para ahli. Kelayakan media komik digital berbasis kontekstual ini mendapatkan respon yang sangat baik terhadap uji coba kepada respon guru dan respon siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket respon guru dengan presentase sebesar 90%, hasil angket siswa dengan presentase sebesar 88,5% untuk uji coba kelompok kecil dan 85,17% untuk uji coba kelompok besar. Hasil Uji Paired Sample T Test pada hasil pretest sebelum menggunakan perlakukan media pembelajaran mendapatkan rata-rata presentase sebesar 43,18% dan Setelah menggunakan media komik digital berbasis pendekatan kontekstual hasil post-tes diperoleh rata-rata presentase sebesar 86.36%. Hal ini menandakan bahwa media komik digital berbasis pendekatan kontekstual efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Komik, Digital, IPA

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa masyarakat masuk ke dalam era digital, yang penuh dengan peluang dan tantangan baru. Era ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Di era digital ini guru sebagai fasilator pendidikan di sekolah diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat implementasikan karena sebagian besar sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas dan perangkat yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Puspitarini et al., 2018). Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, serta menggunakan beragam sumber belajar yang relevan dari alam, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memperkaya pembelajaran IPA secara efektif.

Pembelajaran IPA melalui proses penemuan (inquiry) mengasah kemampuan berpikir peserta didik sehingga mereka dapat memahami konsep pembelajaran secara maksimal dan menyadari manfaat dari konsep yang dipelajari sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan konsep pembelajaran tersebut dalam kehidupan seharl-hari. (Martiyono, 2012). Pembelajaran IPA berbasis pendekatan inquiry juga memiliki tujuan untuk mengembangakan kemampuan berpikir kritis dan kreatif pada peserta didik, serta

meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep secara mendalam. Namun, guna mendukung keberhasilan pembelajaran ini, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran IPA dapat berlangsung secara efektif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyajikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran sehingga dapat membangkitkan minat dan perhatian pesrta didik dalam belajar (Fallo et al., 2022). Media pembelajaran akan mempermudah proses belajar peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran akan timbul keinginan dalam diri peserta didik berupa rasa minat atau ketertarikan dalam proses pembelajaran. Menumbuhkan ketertarikan atau minat peserta didik untuk belajar pada semua muatan pelajaran merupakan tugas yang harus dituntaskan oleh seorang guru. Seorang guru harus memiliki inovasi dalam membuat media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran melalui pendekatan kontekstual atau yang terkait dengan aspek kehidupan sehari-hari peserta didik.

Menurut Sanjaya (2006) pendekatan kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses penemuan materi pemeblajaran dan mengaitkan dengan konteks kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk dapat mengaplikasikanya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan kontekstual, peserta didik diajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sehingga mereka dapat menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SDIT Al Amanah Depok, media pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika menyampaikan pembelajaran IPA materi perubahan cuaca hanya menggunakan media cetak yaitu buku, dan untuk penyampaian materi guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga cakupan materi yang disampaikan cenderung membosankan. Selain itu beberapa materi di buku cetak tidak relevan

dengan kehidupan peserta didik. Hal tersebut membuat peserta didik tidak sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru karena pengguanan media pembelajaran diberikan tidak maksimal. Untuk itu dalam suatu pembelajaran memerlukan inovasi media pembelajaran agar lebih efektif dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media komik digital.

Media komik digital adalah suatu narasi cerita bergambar dengan tokoh karakter yang menyampaikan informasi atau pesan secara menarik melalui media elektronik (Yuliana et al., 2017). Penyajian komik digital berbasis elektronik memiliki kesempatan guru untuk membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dalam penyajiannya. Pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman informasi karena penyajiannya yang menarik, dengan menyatukan berbagai unsur gambar, alur cerita, dan materi pelajaran.. Media komik digital dapat menjadi media pembelajaran yang menarik apabila dirancang secara kreatif dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*.

Canva adalah sebuah aplikasi yang menyediakan beragam template dan opsi desain untuk presentasi, poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Dengan penggunaan Canva, guru dapat dengan mudah mendesain media pembelajaran yang menarik, sementara peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran karena media ini menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan sebagainya sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Hal ini membuat peserta didik fokus dalam memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. (Hapsari and Zulherman 2021). *Canva* berperan penting dalam memfasilitasi pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan berbagai manfaat lainnya, baik bagi guru maupun peserta didik. Melalui penggunaan *Canva*, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik karena mampu menyajikan bahan ajar atau materi dengan tampilan yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian dan minat peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa media

pembelajaran Komik digital memiliki potensi besar untuk menghilangkan permasalahan yang ada. Maka dari itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis pendekatan kontekstual dengan membuat menggunakan aplikasi Canva. Penelitian menetapkan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Kelas 3 di SDIT Al Amanah Depok". Dengan harapan dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan literasi dan minat belajar pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiono, 2010). Model yang diguanakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Penggunaan model ADDIE akan membantu mengarahkan proses pengembangan produk secara terstruktur dan sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sehingga memastikan efektivitas dan efisiensi dalam proses tersebut. (Puspitarini et al., 2018). Dengan langkah ini, dapat dipastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang memadai dan dapat digunakan dengan layak sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Terdapat tahap-tahap dalam pengembangan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Ambaryani and Airlanda 2017).

Tahap awal pengembangan pada model ini dilakukan dengan analisis peserta didik dan analisis kebutuhan pengembangan bertujuan untuk mengetahui permasalah pada proses pembelajaran untuk kebutuhan pengembangan media komik digital berbasis pendekatan kontekstual. Tahap desain dilakukan dengan merancang awal media komik seperti karakter tokoh, merancang alur cerita, membuat naskah dan sebagainya.

Tahap *development* adalah tahap komik dikembangakan menggunakan aplikasi *canva* menjadi produk yang siap diterapkan. Menentukan kevalidan media komik digital melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, dengan

menggunakan kriteria yang tercantum dalam instrumen penilaian. Instrumen tersebut berisi butiran pertanyaan atau pernyataan yang diberikan lima alternatif jawaban sesuai dengan skala Likert, yaitu 5 = sangat baik; 4 = baik; 3 = cukup; 2 = kurang baik; 1 = sangat kurang baik. Hasil penilaian validasi dapat dilihat melalui perhitungan sebagi berikut:

p = $\frac{f}{n}$ x 100%

Keterangan :

p = persentase skor

f = jumlah skor hasil pengumpul data

n = skor maksimal

Setelah menganalisis hasil menggunakan rumus diatas, maka akan diperoleh hasil presentase kualitas produk berdasarkan tingkat kevalidan serta revisi produk. berikut ini disajikan presentase dan kevalidan media yang telah diukur berdasarkan tabel 1.

Tabel 1 Presentase dan Kevalidan Media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori
1	81%-100%	Sangat Valid
2	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
4	21%-40%	Tidak Valid
5	0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Ruidwan, 2014)

setelah media dikatakan valid kemudian menguji kelayakan media komik menggunakan angket respon guru, respon peserta didik dengan uji coba kecil dan uji coba besar. Hasil penilaian angket dapat dilihat melalui perhitungan sebagi berikut:

$$p = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi (%)

100% = Konstanta/skala

Setelah mengubah skor rerata dari setiap aspek penilaian menjadi nilai kualitatif berdasarkan kriteria penilaian skala 5, didapatkan presentase penilaian angket respon dari guru dan peserta didik yang telah dirancang. berdasarkan Tabel 2.

Tabel 2 Presentase dan Kelayakan Media

No	Skor dalam persen (%)	Kategori
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Tidak Layak
5	0%-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Arikunto, 2009 : 35)

Tahap implementation adalah tahap ketika media diterapkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, Untuk mengukur keefektifan media, dilakukan pengujian melalui pre-test sebelum menggunakan media dan post-test setelah penerapan media komik digital

berbasis kontekstual. Hasil Pengujian ini dilakukan dengan menerapkan rumus uji-t untuk menguji signifikansi perbedaan rata-rata (mean) pada program pengolahan data. Tahap terakhir yaitu tahap evaluation adalah tahap untuk memperoleh data respon peserta didik dan guru terhadap pengembangan komik yang telah dirancang.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al Amanah Depok dan hasill dari pengembangan ini berupa media komik digital dengan pendekatan kontekstual untuk pembelajaran IPA pada materi perubahan cuaca kelas III SD. Kegiatan penelitian dilaksanakan di sekolah tersebut secara langsung dan mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Anlysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Pada tahap *Anlysis*, ada dua tahap analisis yaitu analisis peserta didik dan analisis kebutuhan pengembangan. Peneliti melakukan obeservasi di SDIT Al Amanah khususnya pada kelas III. Tujuan melakukan observasi untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang karakteristik peserta didik, serta untuk mengidentifikasi masalah pada proses pembelajaran di kelas 3. Dengan berdiskusi bersama guru dan melihat langsung kegiatan peserta didik dikelas, peneliti dapat merumuskan strategi pengembangan komik digital yang lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap analisis ini peneliti juga menganalisis materi perubahan cuaca sesuai dengan materi kelas 3 yang didalamnya terdpat KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Materi yang dipilih sesuai dengan KD 3.3 yang mencangkup penjelasan tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. Indikatornya, siswa akan memahami bagaiman terjadinya perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia, serta mampu mengidentifikasi proses terjadinya cuaca hujan.

Tahap *Design,* melakukan rancangan awal pengembangan media komik dengan membuat naskah sesuai alur cerita dan analisis materi yang sebelumnya sudah dilakukan oleh peneliti. Naskah dalam komik disesuaikan dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat memudahkan pemahaman materi peserta didik saat membaca komik digital. Aplikasi penunjang untuk pengembangan media komik digital juga perlu disiapkan guna membantu dalam mendesain keseluruhan komik digital. Pemilihan ukuran sebesar kertas B5 (17,6x25) dan jenis huruf juga perlu dipersiapkan untuk meningkatkan kemenarikan pada komik digital. Pada tahap ini juga peneliti membuat desain awal karakter tokoh dalam komik menggunakan character builder di aplikasi Canva. Mendesain karakter awal ini dengan memilih warna kulit, bentuk rambut, warna rambut, baju, dan ekspresi wajah yang sesuai untuk karakter tokoh dalam komik digital ini.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap Development, dimana komik digital akan dikembangkan menjadi produk yang utuh. Proses pengembangan komik digital ini dimulai dari membuat sampul (*cover),* pengenalan karakter tokoh, menambahkan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran pada media komik digital, membuat isi komik, dan yang terakhir membuat kesimpulan pada materi perubahan cuaca.

Gambar 1 Halaman Sampul dan tokoh karakter

Gambar 2 KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Gambar 3 Isi Komik Digital

Gambar 4 Kesimpulan Materi

Setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi, media komik digital tidak perlu direvisi menurut ahli media. sedangkan ahli materi mengatakan untuk materi tidak ada yang perlu di revisI, tetapi ahli materi menyarankan beberapa perbaikan terutama terkait dengan jenis huruf yang digunakan. Jenis huruf harus menggunakan huruf yang bisa dipahami siswa terutama pengembangan ini akan dilakukan pada siswa kelas rendah. Sebagai hasil revisi, jenis huruf dalam isi komik digital telah diubah dari *Comic Sans* menjadi *Itim Font*.

Setelah media atau produk telah diperbaiki sesuai dengan revisi yang disarankan oleh validator, tahap selanjutnya adalah *implementasi*. Hasil dari kegiatan validasi memberikan saran yang jelas tentang perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas media komik digital. Hasil rekap penilaian validasi yang sudah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata Presentase
Ahli Materi	45	50	90%
Ahli Media	43	50	86%
Total			88%
Kualifikasi			**Sangat Valid**

Setelah media dinyatakan kevalidannya, langkah selanjutnya media komik ini di uji coba oleh guru dan siswa dengan dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji kelompok coba besar. Pada kegiatan penelitian ini dilakukan di SDIT Al Amanah secara tatap muka. Kegiatan uji coba kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 5 orang peserta didik yang dipilih secara acak. Pada Uji coba kelompok besar dilakukan dengan jumlah peserta 15 orang. Setelah media dinyatakan layak digunakan kemudian penelitian ini dilanjutkan dengan penilaian keefektifan media dilaksanakan uji pre-test sebelum menggunakan media dan post-test setelah menggunakan media komik digital.

Tahap *Evaluation*, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam tahap pengembangan media. Hasil dari uji coba media komik ini

menghasilkan respon yang baik dari guru dan siswa. Hasil respon guru dengan diberikan angket penilaian media memperoleh hasil presentase 90%, untuk uji coba siswa kelompok kecil memperoleh hasil presentase 88,5% dan uji coba kelompok besar yang dilakukan siswa memperoleh hasil presentase 85,17% dengan hasil tersebut dinyatakan kualifikasi media komik digital sangat layak digunakan untuk lanjut ketahap selanjutnya.

Untuk menguji perbedaan antara data pre-test dan data post-test yang telah diperoleh, peneliti menggunakan Uji Paired Sample T-Test. Uji ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan rata-rata antara kedua sample yang berpasangan. Artinya, kedua sample tersebut merupakan data dari subjek yang sama, tetapi memiliki dua data yang diambil pada waktu yang berbeda (sebelum dan sesudah diberikan perlakuan). Dengan menggunakan uji ini, peneliti dapat mengetahui apakah ada perubahan signifikan dalam pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital. Berikut merupakan table hasil perbandingan data uji pre-test dan post-tes yang terdapat pada table 3.

Tabel 3 Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRE-TEST	43.1818	22	12.10524	2.58085
POST-TEST	86.3636	22	.57952	1.40276

Berdasarkan tabel di atas, hasil pre-test menunjukkan rata-rata sebesar 43.18%, sementara hasil post-test menunjukkan rata-rata sebesar 86.36%. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 43.75% dari kedua data tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital berbasis pendekatan kontekstual, khususnya dalam pembelajaran IPA materi perubahan cuaca, efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
				95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
PRE-POST	-43.18182	11.29111	2.40727	-48.18802	-38.17562	-17.938	21	.000

Berdasarkan hasil uji paired samples t-test di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran IPA materi perubahan cuaca pada data pre-test

dan post-test. Hasil berikut dapat disimpulkan bahwa hasil post-test menunjukkan peningkatan yang lebih baik daripada hasil pre-test. Data yang diperoleh juga mendukung kesimpulan bahwa media komik digital berbasis pendekatan kontekstual efektif dan cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman serta minat belajar siswa pada pembelajaran IPA khususnya materi perubahan cuaca.

Penelitian ini menggunakan media komik digital sebagai sarana pembelajaran IPA untuk materi perubahan cuaca. Media komik sebagai alat pembelajaran tidak hanya dalam bentuk cetak saja, melainkan telah diadaptasi dan dikembangkan menjadi format media komik digital. Daya tarik media ini juga didorong oleh karakter dan alur cerita yang menarik, terlebih pemanfaatan teknologi di zaman sekarang memungkinkan komik ini dapat diakses secara digital, sehingga memudahkan siswa untuk mengaksesnya di mana saja dan kapan saja(McCloud, 2011)

Menurut Alfian (2017) dalam penelitian pengembangan, proses melibatkan pembuatan produk pendidikan melalui pengembangan dan validasi. Langkah-langkah yang harus diikuti dalam proses penelitian atau pengembangan ini meliputi analisis untuk menemukan produk yang akan dikembangkan, pembuatan atau pengembangan produk berdasarkan temuan tersebut, pelaksanaan tes atau uji coba lapangan yang sesuai dengan lingkungan di mana produk akan digunakan, serta meninjau hasil pengujian yang telah dilakukan.

Menurut Riwanto and Wulandari (2018) media pembelajaran komik digital memiliki beberapa kelebihan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, komik digital dapat membantu meningkatkan penguasaan kosa kata pembacanya. Kedua, siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak melalui komik digital. Ketiga, seluruh alur cerita dalam media komik digital didesain untuk memberikan pesan atau materi pembelajaran dengan efektif. Keempat, penggunaan komik digital dapat mengembangkan minat baca dan minat belajar siswa, sehingga hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media komik digital berbasis kontekstual, diketahui bahwa produk ini telah berhasil melewati kategori uji validasi oleh para ahli dan uji coba media pada siswa kelas III di SDIT Al Amanah Depok. Hasil dari pre-test ke post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis kontekstual adalah sebuah media pembelajaran inovatif, terutama dalam pembelajaran IPA, khususnya materi perubahan cuaca. Produk ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka dalam memahami materi perubahan cuaca di kelas III tingkat sekolah dasar.

Media komik digital ini berguna bagi pendidik sebagai media dan bahan ajar Media komik digital ini berguna bagi pendidik sebagai media dan bahan ajar dalam proses pembelajaran IPA materi perubahan cuaca. media ini juga layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa di kelas karena dengan adanya media ini proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenakan. Dengan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran karena media ini menyajikan informasi melalui gambar dan ilustrasi menarik, yang dapat dengan cepat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.dalam proses pembelajaran IPA materi perubahan cuaca. media ini juga layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa di kelas karena dengan adanya media ini proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenakan. Dengan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran karena media ini menyajikan informasi melalui gambar dan ilustrasi menarik, yang dapat dengan cepat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Alfian, Achmad Hadi. 2017. *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE MATERI PECAHAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN KARANGWIDORO 02 DAU MALANG*.

Ambaryani, and Airlanda. 2017. “Pengembangan Media Komik Untuk Efektivitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan

Lingkungan Fisik." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi,* 19–28.

Fallo, Desiderata N., Hironimus Tangi, and Erly Grizca Boelan. 2022. "Pemanfaatan Media Video Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pada Materi Sistem Koloid Kelas Xl IPA 3 SMA Negeri 2 Kupang." *Wahana* 73(2):221–28. doi: 10.36456/wahana.v73i2.4198.

Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4):2384–94.

Martiyono. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

McCloud, Scott. 2011. *Understanding Comics.* Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Puspitarini, Yanuari Dwi, and Muhammad Akhyar. 2018. *Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School*.

Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. 2018. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal PANCAR* 2(1):14–18.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuliana, Siswandari, and Sudiyanto. 2017. "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk the Development of Accounting Digital Comic Media in the Material of Writing Bank Reconciliation Report for Students of Vocational Secondary School." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 2(2):135–46.