

## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI SEKITARKU MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Kadek Agus Dita Rismawan<sup>1</sup>, I Made Sedana<sup>2</sup>, Putu Yulia Angga Dewi.<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD, IAHN Mpu Kuturan

Email: [agusdita744@gmail.com](mailto:agusdita744@gmail.com)<sup>1</sup>, [madesedana23@yahoo.com](mailto:madesedana23@yahoo.com)<sup>2</sup>, [anggadewiyulia@gmail.com](mailto:anggadewiyulia@gmail.com)<sup>3</sup>

diterima : 23 Desember2025, direvisi :2 Februari 2026, diterbitkan :11 April 2026

**ABSTRAK:** Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS adalah minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penerapan nilai dan pemahaman mengenai tradisi-tradisi yang ada di sekitar juga jarang dilaksanakan di lingkungan sekolah peserta didik. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran yang mengaitkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun serta menganalisis validitas dan kepraktisan media pembelajaran komik digital pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, tetapi terbatas pada tahap implementasi. Subjek penelitian terdiri dari 3 orang ahli instrumen, 6 orang ahli produk, serta 3 orang guru dan 6 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung, SD Negeri 1 Sari Mekar, dan SD 2 Sari Mekar untuk penilaian praktikalitas. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital memiliki validitas sangat tinggi, dengan skor 0,9 dari ahli materi, 0,9 dari ahli media, dan 0,9 dari ahli bahasa. Pada tahap uji kepraktisan, guru memberikan penilaian sebesar 93% dan peserta didik sebesar 94%, keduanya masuk dalam kategori sangat baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital sangat valid dan sangat praktis untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Komik Digital, Tradisi, Model *ADDIE*, Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitar

**ABSTRACT:** *The problem faced in IPAS learning is the minimal use of interactive learning media. The application of values and understanding of the traditions in the surrounding environment are also rarely implemented in the students' school environment. Therefore, creating learning media that connects values to everyday life becomes very important. This research aims to describe the design and analyze the validity and practicality of digital comic learning media on the topic of the uniqueness of community customs around me. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages, but is limited to the implementation stage. The research subjects consisted of 3 instrument experts, 6 product experts, and 3 teachers and 6 students from Grade IV of SD Negeri 1 Paket Agung, SD Negeri 1 Sari Mekar, and SD 2 Sari Mekar for practicality assessment. The data collection methods used include observation, interviews, documentation, and questionnaires. The research results show that digital comic learning media has very high validity, with scores of 0.9 from content experts, 0.9 from media experts, and 0.9 from language experts. At the practicality test stage, teachers gave a rating of 93% and students 94%, both of which fall into the very good category. This research concludes that digital comic learning media is highly valid and very practical for mathematics learning in elementary school.*

**Keywords:** *Digital Comics, Tradition, ADDIE Model, Uniqueness of Community Customs Around*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan pewarisan budaya dari generasi ke generasi. Proses ini diwujudkan melalui suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, kecerdasan, kepribadian, hingga keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat (Rahman *et al.*, 2022). Namun, tujuan pendidikan hanya dapat tercapai jika ditunjang oleh faktor pendukung seperti kualitas guru, metode mengajar, bahan ajar, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan potensi siswa sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini memadukan IPA dan IPS untuk membangun kemampuan literasi sains dasar siswa melalui pengalaman belajar yang melibatkan pengamatan, eksperimen, dan aktivitas ilmiah (Nisa *et al.*, 2022) Meski demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa penguasaan konsep siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah. Rahmah *et al.* (2024) melaporkan bahwa 57% siswa belum memiliki penguasaan konsep yang baik, sementara Ramdani *et al.* (2020) menegaskan rendahnya kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS.

Kondisi ini diperparah dengan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2023 yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi, matematika, dan sains siswa Indonesia masih berada pada peringkat rendah (OECD, 2023). Data asesmen nasional juga memperlihatkan bahwa rata-rata kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Kabupaten Buleleng hanya mencapai 52,93%. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di beberapa SD di Buleleng, ditemukan bahwa 50% siswa kelas IV masih kesulitan memahami materi IPAS. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku ajar dan audiovisual tradisional membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menanamkan penguasaan konsep sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif media yang potensial adalah komik digital. Komik sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan berupa ilustrasi berwarna dan alur cerita yang menarik, sehingga mampu mengurangi kebosanan siswa dan membantu pemahaman materi (Rizki *et al.*, 2022). Komik digital bahkan lebih unggul dibanding komik cetak karena lebih fleksibel, tidak mudah rusak, dan dapat dikemas interaktif dengan teknologi (Megantari *et al.*, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran. Syahnaz *et al.* (2020) menunjukkan bahwa media komik digital pada pembelajaran IPS valid digunakan untuk siswa sekolah dasar. Penelitian Kristina (2023) juga menguatkan bahwa komik digital berbasis pendidikan karakter terbukti valid dan praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada “Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.” Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, relevan dengan budaya lokal, serta sesuai dengan perkembangan teknologi untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## METODE

Metode penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE yang tersusun atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, serta *Evaluation*. Penelitian dilakukan pada SD Negeri 1 Paket Agung, SD Negeri 1 Sari Mekar, dan SD 2 Sari Mekar saat semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV juga wali kelas di lingkungan sekolah tersebut.

Pengumpulan data dilaksanakan atas beberapa teknik, yakni observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket. Observasi digunakan guna mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi awal pembelajaran IPAS. Wawancara dilakukan dengan guru wali kelas untuk memperoleh informasi mendalam terkait kendala dan harapan dalam pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tambahan seperti silabus dan nilai hasil belajar siswa. Untuk menilai validitas dan kepraktisan komik digital yang dikembangkan, angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

Data yang didapatkan dianalisis dengan kualitatif juga kuantitatif. Analisis kualitatif menganalisis hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendeskripsikan kebutuhan proses pengembangan komik digital. Analisis kuantitatif mengolah hasil validasi dan kepraktisan menggunakan skala Likert. Kemudian, data diurutkan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil analisis digunakan untuk mengubah dan menyempurnakan produk komik digital sebelum digunakan sebagai pembelajaran IPAS tentang materi kebiasaan unik di sekitar masyarakat saya.

## PEMBAHASAN

### **A. Rancang bangun media pembelajaran komik digital pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku pada mata pelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar**

Perancangan media Komik Digital dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, tahap *Evaluation* tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Setiap tahapan dalam model ADDIE saling terkait dan mendukung proses pengembangan media Komik Digital agar berjalan secara sistematis dan terarah.

#### 1. Tahap *Analysis*

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan pembelajaran secara menyeluruh. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara terhadap berbagai aspek yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran saat ini, termasuk kendala dalam proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan dikembangkan. Pada tahap pertama ini terdapat 3 aspek yang dianalisis yaitu.

##### a) Analisis Kendala dalam Pembelajaran

Analisis kendala dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Paket Agung, SD Negeri 1 Sari mekar dan SD Negeri 2 Sari Mekar, ditemukan beberapa kendala utama, antara lain terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif, kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Kendala-kendala ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, terutama materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala-kendala tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan media berbasis digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru mengenai bahan ajar yang digunakan agar dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran.

#### b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik di SD Negeri 1 Paket Agung, SD Negeri 1 Sari Mekar, SD Negeri 2 Sari Mekar memiliki karakteristik yang beragam yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Secara umum, peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama ketika materi disampaikan dengan pendekatan yang interaktif dan kontekstual. Namun, terdapat variasi dalam tingkat pemahaman dan kemampuan akademik antar peserta didik, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti latar belakang keluarga, akses terhadap sumber belajar, dan gaya belajar individu. Peserta didik juga menunjukkan minat baca yang masih rendah apabila dihadapkan pada teks panjang dan monoton tanpa dukungan elemen visual. Mereka cenderung lebih tertarik membaca apabila materi disajikan dalam bentuk cerita bergambar atau media yang memadukan teks dengan ilustrasi menarik.

#### c) Analisis Kurikulum

Sekolah-sekolah dasar Kecamatan Buleleng pada umumnya telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila, serta fleksibilitas dalam penyusunan materi sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal. Melalui hasil observasi dan wawancara dengan guru di 3 Sekolah di Kecamatan Buleleng, diketahui bahwa meskipun Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi inovasi, beberapa tantangan masih dihadapi, seperti keterbatasan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Guru menyampaikan perlunya pengembangan bahan ajar yang mampu menjembatani kebutuhan kurikulum dengan karakteristik peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran digital yang dapat mengakomodasi pendekatan

### 2. Tahap *Design*

Tahap design atau perancangan merupakan tahap lanjutan setelah analisis, yang bertujuan untuk menyusun kerangka awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### a) Merancang Materi Pembelajaran

Pada tahap ini, menentukan capaian pembelajaran tentang Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, merumuskan tujuan pembelajaran, dan mengembangkan materi. Materi yang akan disampaikan dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Peneliti menyederhanakan bahasa agar sesuai dengan tingkat berpikir siswa, serta menentukan bagaimana materi tersebut dikemas dalam bentuk komik. Materi tidak hanya ditampilkan

dalam bentuk teks naratif, tetapi dipadukan dengan gambar, percakapan antar tokoh, dan ilustrasi yang menggambarkan konsep secara visual.

#### b) Perancangan Produk

Pada tahap perancangan produk, peneliti melakukan proses pembuatan naskah komik dan spesifikasi cerita komik pada setiap panelnya. Alur cerita dalam Komik Digital dirancang dalam kegiatan pembelajaran dimana pemeran utamanya yaitu Pak Kadek yang mengajak siswa-siswanya berpetualangan menjelajahi tradisi-tradisi yang menjadi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar terutama di daerah Buleleng. Adapun yang menjadi pembeda Komik Digital dengan komik lainnya yaitu terdapat elemen interaktif yang memuat fakta menarik tentang tradisi-tradisi yang sering ditemukan siswa di sekitar lingkungan sekitar, serta terdapat kuis pada setiap episodnya. Sehingga, guru bisa menilai pemahaman siswa perepisodenya. Setelah dibuat alur cerita, karakter, dan dialog, peneliti menyatukannya menjadi sebuah skenario. Skenario ini dijadikan pedoman untuk membuat sketsa komik.

#### c) Sarana Pendukung Pembuatan Komik digital

Beberapa aplikasi pendukung yang digunakan antara lain *Canva* (desain visual), *Wordwall* (aktivitas interaktif), *Quizizz* (evaluasi formatif), dan *Flip PDF Plus Corporate* (komik digital interaktif). Integrasi aplikasi ini meningkatkan interaktivitas dan kemudahan penggunaan komik digital.

### 3. Tahap *Development*

Tahap pengembangan produk, peneliti berfokus untuk membuat media komik digital yang menarik dan berdaya guna. Langkah awal melibatkan proses validasi produk oleh para ahli. Tahap tersebut melibatkan sejumlah langkah termasuk mengevaluasi apakah komik tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan apakah interaktivitasnya sesuai dengan harapan. Selanjutnya, peneliti juga melakukan uji kepraktisan, yaitu memastikan bahwa komik dapat dipahami oleh peserta didik dan praktis saat proses pembelajaran.

#### a) Pengembangan Komik digital

Peneliti melakukan pengembangan media Komik Digital dengan tujuan utama adalah untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS menggunakan teknologi digital yang modern. Komik Digital dibuat agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik dengan menggabungkan berbagai fitur interaktif yang memperkaya pengalaman belajar. Pembuatan Komik Digital ini melibatkan penggunaan aplikasi flip PDF corporate untuk menambahkan elemen-elemen multimedia, seperti audio dan gambar. Selain itu, di akhir setiap episode, terdapat kuis interaktif yang bertujuan untuk menguji pemahaman peserta didik. Kemudian, untuk mencegah kebosanan setelah membaca, peneliti menambahkan elemen interaktif yang memuat informasi menarik tentang flora atau fauna ketika di klik. Dengan demikian, penggunaan teknologi digital dalam Komik Digital tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui fitur-fitur interaktif yang disediakan. Berikut ini adalah tampilan utama dari Komik Digital yang dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 1. Tampilan Cover Komik Digital



Gambar 2. Pembuka dan Petunjuk Penggunaan



Gambar 3. Petunjuk Arah Membaca Komik Digital



Gambar 4. Tampilan CP & TP



Gambar 5. Tampilan Menu Episode & Pengenalan Tokoh



Gambar 6. Tampilan Materi Komik Digital



Gambar 7. Tampilan Tombol yang Memuat Video Tradisi yang Dibahas



Gambar 8. Tampilan Kuis

#### b) Uji Validitas Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Sebelum digunakan, isi instrumen divalidasi melalui metode penilaian ahli. Untuk menilai kualitas setiap item, ahli instrumen menerima angket yang disusun berdasarkan kisi-kisi. Selain itu, saran dan komentar dari dosen pembimbing selanjutnya digunakan untuk menyempurnakan angket. Untuk mengetahui tingkat keakuratan setiap butir angket, validitas instrumen diuji setelah revisi selesai menggunakan rumus Gregory dan metode matriks 2x2.

#### c) Uji Validitas kepada Ahli Produk

Setelah menyelesaikan pembuatan Komik Digital, langkah berikutnya yaitu melakukan penilaian kevalidan produk yang bertujuan untuk mendapatkan pandangan dan penilaian dari para ahli (media, materi, dan bahasa) dan guru yang memiliki pemahaman mendalam terkait dengan produk yang dikembangkan. Proses penilaian terhadap kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk menjamin bahwa media yang dikembangkan benar-benar layak, valid, dan efektif digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum yang berlaku.

Pada tahap ini ahli produk diberikan lembar penilaian yang berisi tentang kelayakan Komik Digital dalam bentuk *Flipbook* materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Data hasil penilaian yang diperoleh dari tinjauan oleh para ahli dianalisis untuk menilai keakuratan Komik Digital yang telah dibuat. Berdasarkan analisis tersebut, perbaikan dilakukan pada media tersebut sesuai dengan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli.

#### 4. Tahap *Implementation*

Tahap implementasi (*implementation*) adalah tahap pengimplementasian media Komik Digital yang direncanakan untuk dilakukan setelah produk dinyatakan valid atau memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, Komik Digital yang telah dikembangkan akan diuji kepraktisannya dengan melibatkan peserta didik di sekolah sasaran penelitian. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana Komik Digital dapat digunakan secara efektif dan praktis oleh peserta didik, termasuk kemudahan pengoperasian, pemahaman materi, interaksi dengan media yang disediakan, serta kontribusinya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, tahap implementasi ini juga digunakan untuk mengidentifikasi kelemahan atau kekurangan yang mungkin muncul selama penggunaannya di lapangan. Masukan dari peserta didik dan guru yang terlibat akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan sebelum dilakukan implementasi lebih luas atau penyempurnaan akhir.

### **B. Validitas media pembelajaran komik digital pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku pada mata pelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar**

Setelah proses pengembangan komik digital untuk materi "Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku" selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validitas terhadap produk yang telah dihasilkan. Validitas produk merupakan langkah penting untuk menilai sejauh mana kesesuaian dan kelayakan komik digital yang dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari uji validitas ini adalah untuk memastikan bahwa komik

digital yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan secara efektif oleh peserta didik. Dalam uji validitas ini, produk akan dinilai berdasarkan tiga aspek utama, yaitu aspek bahasa, materi, dan media.

Uji validitas dilakukan oleh tiga kelompok ahli yang berkompeten di bidangnya masing-masing, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setiap kelompok ahli diberikan tugas untuk menilai Komik Digital berdasarkan kompetensinya. Validitas ahli materi berkaitan dengan kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dalam Komik Digital dengan kurikulum yang berlaku, serta kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik. Validitas ahli media berfokus pada aspek teknis dan desain Komik Digital, seperti tampilan visual, interaktivitas, dan kemudahan aksesibilitas. Sementara itu, validitas ahli bahasa berfokus pada kesesuaian dan kelayakan penggunaan bahasa dalam Komik Digital, apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik dan apakah terdapat kesalahan dalam struktur kalimat atau pemilihan kata.

Proses penilaian dilakukan dalam kurun waktu sekitar satu minggu pada bulan Juni dan melibatkan tiga ahli dari masing-masing bidang. Setiap ahli memberikan penilaian terhadap sepuluh butir pertanyaan yang telah disiapkan untuk masing-masing aspek tersebut. Setelah proses penilaian selesai, data yang diperoleh dari masing-masing ahli dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* untuk menentukan tingkat validitas produk. Rumus ini digunakan untuk mengukur seberapa besar kesepakatan antara penilai dalam menilai produk dan untuk menghitung skor validitas yang diperoleh.

**Tabel 1 Hasil Analisis Uji Validitas oleh Ahli Materi**

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	46	47	48	36	37	38	111	120	0,9	Sangat Tinggi

Berdasarkan data Tabel 1, terlihat bahwa nilai validitas dari ahli materi adalah 0,9. Jika disesuaikan dengan Kriteria Validitas Produk, skor validitas oleh ahli materi berada dalam rentang 0,8 - 1,0, menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Komik Digital materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dalam mata pelajaran IPAS kelas IV memiliki validitas yang sangat tinggi.

**Tabel 2 Hasil Analisis Uji Validitas oleh Ahli Media**

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Bultir 1-10	45	50	48	35	40	38	113	120	0,9	Sangat Tinggi

Berdasarkan data Tabel 2, terlihat bahwa nilai validitas dari ahli media adalah 0,9. Jika disesuaikan dengan Kriteria Validitas Produk, skor validitas oleh ahli media berada dalam rentang 0,8 - 1,0, menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Komik Digital materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dalam mata pelajaran IPAS kelas IV memiliki validitas yang sangat tinggi.

**Tabel 3 Hasil Analisis Uji Validitas oleh Ahli Bahasa**

Butir	Penilai			S1	S2	S3	$\sum s$	n (c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1-10	44	48	48	34	38	38	110	120	0,9	Sangat Tinggi

Berdasarkan data Tabel 3, terlihat bahwa nilai validitas dari ahli bahasa adalah 0,9. Jika disesuaikan dengan Kriteria Validitas, skor validitas oleh ahli bahasa berada dalam rentang 0,8 - 1,0, menandakan tingkat validitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Komik Digital materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dalam mata pelajaran IPAS kelas IV memiliki validitas yang sangat tinggi.

Hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan Komik Digital pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor Aiken V yang berada dalam rentang 0,8 hingga 1,0. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan sudah sesuai dengan kriteria validitas yang ditetapkan. Selain itu, para ahli juga memberikan sejumlah masukan konstruktif terkait dengan perbaikan dan penyempurnaan produk, baik dari segi bahasa, materi, maupun media. Masukan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum produk diuji coba pada peserta didik.

### C. Kepraktisan media pembelajaran komik digital pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku pada mata pelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar

Setelah produk komik digital melalui tahapan uji validitas oleh para ahli dan dilakukan perbaikan berdasarkan saran yang diberikan, tahap berikutnya adalah melakukan uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini dilakukan terhadap guru dan peserta didik sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Penilaian kepraktisan dilaksanakan selama kurang lebih satu minggu pada bulan Juni. Uji kepraktisan dilaksanakan pada kelompok kecil yang berjumlah 3 orang guru dan 18 orang peserta didik. Hasil uji kepraktisan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Guru dan Peserta Didik**

Penilaian	Praktisi	Nilai	Kriteria
Kepraktisan	Guru	93%	Sangat Praktis
	Peserta Didik	94%	Sangat Praktis

Uji kepraktisan oleh guru dilakukan oleh guru wali kelas V yang ada di SD Negeri 1 Paket Agung, SD Negeri 1 Sari Mekar, dan SD Negeri 2 Sari Mekar totalnya ada sebanyak 3 guru yang menilai. Penilaian dilakukan dengan menggunakan indikator yang mencakup materi/isi, penyajian tata bahasa, tampilan, dan pengoperasian. Hasil dari ketiga guru menunjukkan skor kepraktisan dengan rata-rata presentase sebesar 93%. Jika dibandingkan dengan kriteria kepraktisan, skor ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media Komik Digital dinilai sangat mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, uji kepraktisan oleh peserta didik melibatkan total 18 peserta didik kelas IV dari tiga sekolah yang sama. Masing-masing sekolah diwakili oleh enam orang peserta didik. Hasil penilaian menunjukkan bahwa rata-rata presentase kepraktisan menurut peserta didik adalah sebesar 94%, yang juga termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Ini mengindikasikan bahwa peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi melalui Komik Digital yang menampilkan visual tradisi-tradisi yang ada di sekitar khususnya daerah Buleleng. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Komik Digital ini sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV pada materi “Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku”.

Tidak hanya hasil persentase kepraktisan yang sangat tinggi, tanggapan dari guru dan peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang positif terhadap penggunaan media Komik Digital ini dalam pembelajaran. Guru merasa bahwa Komik Digital ini memudahkan mereka dalam menyampaikan materi yang divisualisasikan lewat cerita. Mereka juga menilai bahwa Komik Digital ini fleksibel digunakan dalam berbagai model pembelajaran, baik tatap muka maupun daring. Tidak hanya itu, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar karena materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Mereka menyatakan bahwa variasi yang digunakan dalam ilustrasi, tokoh, dan latihan soal mempermudah mereka dalam memahami materi. Tanggapan positif ini menunjukkan bahwa Komik Digital tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan minat literasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian sejenis mengenai kepraktisan bahan ajar dilaksanakan oleh Susanto dkk (2024) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital *Flipbook* Berbantuan Canva Pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen memperoleh rata-rata total angket respon sebesar 89% dikategorikan sebagai “sangat praktis” dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lainnya yang sejalan dengan penelitian ini dilakukan oleh Arini dkk (2025) dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva Pada Muatan Pelajaran IPAS Bab 7 Topik C Kelas IV Sekolah Dasar, menunjukkan 87,2% peserta didik menilai media ini 'Sangat Praktis', dan guru memberikan penilaian 'Sangat Praktis' dengan skor 87,6%.

Media komik digital pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya sebagai alternatif pembelajaran inovatif di kelas IV SD. Komik digital ini menyajikan materi IPAS secara visual, komunikatif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta daya ingat siswa. Tampilan ilustrasi yang penuh warna, penggunaan bahasa sederhana sesuai usia anak, dan cerita yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari membuat materi lebih mudah dipahami sekaligus menumbuhkan sikap menghargai keberagaman budaya lokal. Selain itu, media ini mudah diakses melalui perangkat digital seperti tablet dan komputer, mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Fitur interaktif berupa tombol yang menampilkan video tradisi, kuis di setiap episode, serta narasi cerita yang menarik, menjadikan komik digital ini fleksibel digunakan dalam pembelajaran diferensiasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya terbantu memahami konsep, tetapi juga dilatih berpikir kritis dan kreatif melalui eksplorasi tokoh dan alur cerita.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, media komik digital ini juga menghadapi beberapa kelemahan dalam implementasinya di sekolah. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi, seperti ketersediaan Chromebook yang belum merata di setiap sekolah, sehingga guru dan siswa harus menggunakan laptop atau perangkat lain sebagai alternatif. Selain itu, tidak semua siswa terbiasa dengan media berbasis digital, sehingga dibutuhkan waktu adaptasi serta pendampingan agar mereka dapat menggunakannya secara optimal. Hambatan lain yang muncul adalah koneksi internet yang tidak stabil di beberapa ruang kelas, sehingga mengganggu ketika media harus diunduh atau dibuka secara daring. Kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa meskipun komik digital dinilai sangat praktis,

tetap diperlukan perbaikan dan penyesuaian agar media ini lebih sesuai dengan kondisi nyata di sekolah dasar

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan media Komik Digital pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku mata pelajaran IPAS kelas IV menunjukkan hasil yang sangat baik. Komik Digital ini dikembangkan menggunakan aplikasi Flip PDF Corporate dengan enam episode cerita menarik yang dilengkapi kuis interaktif di setiap akhir episode serta tombol interaktif berisi video tradisi lokal. Dari segi validitas, penilaian ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media memperoleh skor 0,9, yang berarti media ini sangat layak ditinjau dari aspek kebahasaan, isi materi, maupun tampilan. Uji kepraktisan juga memperlihatkan hasil yang sangat positif, di mana guru memberikan nilai rata-rata 93% dan peserta didik 94%. Hal ini membuktikan bahwa media Komik Digital tidak hanya layak, tetapi juga sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan Komik Digital sebagai media pembelajaran resmi sekaligus menyediakan sarana pendukung seperti tablet atau komputer di setiap kelas agar akses lebih mudah. Guru disarankan memanfaatkan Komik Digital sebagai alat bantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik, serta mengembangkan metode penilaian yang sesuai dengan media interaktif ini. Peserta didik diharapkan menjadikan Komik Digital sebagai sumber belajar tambahan yang interaktif baik untuk belajar mandiri maupun dalam kelompok. Sementara itu, peneliti lain didorong untuk mengkaji efektivitas Komik Digital pada mata pelajaran lain, tingkat pendidikan berbeda, atau bahkan mengembangkan varian media serupa yang relevan untuk pendidikan khusus maupun konteks pembelajaran yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arini, N. K. S., Nirmayani, L. H., & Pancaria, I. N. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva Pada Muatan Pelajaran IPAS Bab 7 Topik C Kelas IV Sekolah Dsar: Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva Pada Muatan Pelajaran IPAS Bab 7 Topik C. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 5(1), 1-13.
- Kristina, A. D., & Asih, S. S. (2023). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUATAN IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 14(2), 47-57.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Belajar sumber daya alam melalui media komik digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 139-149.
- Nisa, A. F., Oktarina, E., Saputra, W. D., Qomah, I., Fajarudin, F. E., Suharyanto, A. M., Santoso, A., & Kholisoh, S. (2022). Inovasi Pembelajaran IPA SD Terintegrasi Ajaran Tamansiswa. *Nuta Media*.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Result (volume I) The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.

- Rahmah, F. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 118-128.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Setiadi, D. (2020). Kemampuan berpikir kritis dan penguasaan konsep dasar IPA peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 119-124.
- Rizki, M., Hakim, Z. R., & Nurhasanah, A. (2022). Pengembangan Komik Fantasi Bertema Pahlawanku Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 335.
- Susanto, S. P., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Flipbook Berbantuan Canva pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV SDN 1 Moyoketen. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 130-137
- Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran IPS siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 061-070.