

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Menggunakan Model Addie pada Materi Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar

Iis Daniati Fatimah¹, Fera Dwidarti², Novialita Angga Wiratama³, Siti Mauliana⁴

^{1,2,3,4}Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia

*iisdaniati@gmail.com

Submit
5 Maret 2026

Review
12 Maret 2026

Publish
20 Maret 2026

Abstrak

Materi Keragaman Budaya seringkali dianggap kompleks karena luasnya cakupan informasi. Oleh karena itu, diperlukan media komik digital yang mampu memvisualisasikan keunikan budaya nusantara secara kontekstual, sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga merasakan kedekatan emosional dengan materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital pada materi Keragaman Budaya untuk siswa kelas IV di SD Negeri Maibit. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif untuk mengukur hasil angket respon guru dan peserta didik. Serta deskriptif kualitatif untuk menggambarkan dan menarasikan masukan selama proses pengembangan. Data yang diperoleh dari hasil validasi menunjukkan bahwa validasi dari ahli media memperoleh persentase 96% dengan kategori valid, ahli materi memperoleh persentase 94% dengan kategori valid, dan ahli bahasa memperoleh persentase 88% dengan kategori valid. Berdasarkan hasil validasi ahli, menunjukkan bahwa media komik digital dinyatakan valid. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respon guru dan siswa juga menunjukkan kategori sangat praktis. Hasil angket respon guru memperoleh persentase 96% dengan kategori praktis dan hasil angket respon siswa memperoleh persentase 95% dengan kategori praktis. Hasil keefektifan media pembelajaran komik digital memperoleh persentase 92% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dinyatakan bahwa media komik digital dapat mengubah situasi belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan, dapat meningkatkan hasil belajar serta media pembelajaran komik digital layak dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: Komik Digital, Media Pembelajaran, Keberagaman Budaya.

Abstract

Cultural Diversity material is often considered complex due to the broad scope of information. Therefore, a digital comic medium is needed that can visualize the uniqueness of the archipelago's culture contextually, so that students not only memorize, but also feel an emotional closeness to the material. This study aims to develop a learning media in the form of digital comics on the topic of Cultural Diversity for fourth-grade students at Maibit Public Elementary School. The method used in this research is R&D (Research and Development) by applying the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data analysis technique in this study uses quantitative descriptive to measure the results of teacher and student response questionnaires, as well as qualitative descriptive to describe and narrate feedback during the development process. The data obtained from the validation results show that the validation from media experts obtained a percentage of 96% with a valid category, content experts obtained a percentage of 94% with a valid category, and language experts obtained a percentage of 88% with a valid category. Based on the validation results from the experts, it shows that the digital comic media is declared valid. The practicality test conducted through teacher and student response questionnaires also shows a very practical category. The teacher response questionnaire results obtained a percentage of 96% with a practical category, and the student response questionnaire results obtained a percentage of 95% with a practical category. The

effectiveness of digital comic learning media obtained a percentage of 92% with an effective category. Based on these research results, it can be stated that digital comic media can turn the learning situation into a more conducive and enjoyable environment, can improve learning outcomes, and digital comic learning media is feasible and practical to use.

Keywords: Digital Comics, Learning Media, Cultural Diversity

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka memberikan siswa banyak kesempatan untuk mengasah keterampilan dan mengeksplorasi ide-ide dalam lingkungan yang lebih ideal. Untuk menyesuaikan pembelajaran dengan minat dan kebutuhan belajar siswa, guru dapat menggunakan berbagai sumber untuk proses pembelajaran (Fauzi, 2022). Pada kurikulum ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga memperhatikan pengembangan potensi dan minat siswa. Dengan adanya pembelajaran intrakurikuler yang sangat beragam, siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi konsep lebih dalam, tanpa terbebani oleh keterbatasan waktu.

Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar menurut Riyanti dkk., (2024) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai generasi masa kini. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa harus menggunakan pendekatan pembelajaran yang baru dan menarik. Salah satu caranya adalah dengan membuat materi pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Menurut Nurhayati dkk., (2019), peserta didik dapat memanfaatkan media teknologi saat ini untuk mencari informasi dengan cara-cara baru, sehingga dapat meningkatkan dorongan dan kreativitas peserta didik dalam mempelajari Pendidikan Pancasila, serta memastikan peserta didik memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara baik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti saat proses pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa kendala diantaranya guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku paket teks (konvensional), sehingga materi yang bersifat abstrak sulit divisualisasikan oleh siswa. Pada materi yang padat informasi (seperti Keragaman Budaya), siswa cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan sering melakukan aktivitas di luar pembelajaran (gaduh/mengobrol). Sehingga, Interaksi dua arah antara guru dan siswa masih minim karena sumber belajar yang tersedia kurang memicu rasa ingin tahu. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran juga menjadi temuan dalam penelitian ini.

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan alat bantu yang berfungsi sebagai penyampai pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan. Menurut Azhar Arsyad (2011), penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam konteks ini, media komik digital berperan sebagai penyalur informasi yang mampu menyederhanakan materi yang kompleks menjadi lebih konkret. Sukmanasa dkk., (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang menyampaikan informasi dengan tujuan pembelajaran tertentu kepada peserta didik, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media komik digital yang dikembangkan terinspirasi dari buku komik, media ini berbentuk digital yang memiliki *cover* atau sampul pertama dari komik ini, terdapat pembukaan untuk pengenalan tokoh, inti materi dari pembelajaran dan terakhir ditutup oleh kuis pembelajaran.

Pengembangan media komik digital ini menjadikan sebuah alternatif yang menarik karena komik digital ini dapat memberikan representasi gambar yang menarik mengenai keragaman budaya daerah, serta menjadikan solusi untuk mengatasi gaya belajar peserta didik, sehingga media komik digital ini diharapkan dapat memperkuat minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Komik digital adalah media visual yang menyajikan narasi cerita melalui perpaduan gambar statis dan teks dialog, yang diakses melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, atau komputer. Berbeda dengan komik cetak, komik digital menawarkan fleksibilitas format (seperti *vertical scrolling*) dan potensi integrasi elemen multimedia lainnya seperti audio atau tautan interaktif. Kemudahan dalam penggunaan komik digital seperti dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui *smartphone* atau tablet, bisa ditambahkan elemen seperti audio, animasi sederhana, atau *link* navigasi yang tidak dimiliki komik cetak dan tidak memerlukan biaya cetak

dan tidak mudah rusak (sobek atau basah). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki fungsi menurut Wina Sanjaya (dalam Aghni, 2018) menjabarkan fungsi komunikatif yakni media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat menurut Daniyati dkk., (2023) media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Rohmah, Dkk. (2025) dengan judul "Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA SD" menjelaskan bahwa pada tahap pertama, data kuantitatif dikumpulkan melalui tes dan angket untuk mengukur minat belajar serta hasil pembelajaran siswa. Pada tahap kedua, data kualitatif dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara untuk menggali pengalaman siswa dalam menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Hasil analisis data kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa yang tergolong sangat tinggi. Selanjutnya, analisis kualitatif mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih terlibat dan aktif dalam proses pembelajaran serta memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran IPA melalui penggunaan komik digital. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, media komik digital terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran yang interaktif, kreatif serta sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Berdasarkan temuan, penelitian ini menyarankan pengembangan lebih lanjut penggunaan media digital berbasis komik sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berorientasi pada siswa.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hurin Rahmi (2023) dengan judul "Penerapan Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar." Menjelaskan bahwa metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan desain model Kemmis & Mc. Taggart, yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 5D SDN Ciputat 01. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 74,4 dengan 54% siswa tuntas, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 79,9 dengan 84% siswa tuntas. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 5D SDN Ciputat 01.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat berpengaruh positif terhadap pembelajaran serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni terkait materi pembelajaran tentang keberagaman budaya. Keragaman budaya merupakan kondisi dimana terdapat banyak perbedaan dalam budaya di suatu masyarakat. Perbedaan ini bisa berupa cara hidup, adat istiadat, bahasa, seni, kepercayaan, dan kebiasaan masing-masing kelompok. Penggunaan media komik digital mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan sehingga materi bisa tersampaikan dengan baik dan peserta didik mampu memahaminya. Komik digital merupakan media ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Dapat dikatakan ramah lingkungan karena media ini tidak membutuhkan kertas dalam penerapannya sehingga bisa menghemat penggunaan kertas. Media ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan karena terdapat gambar-gambar menarik, namun tetap kondusif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran komik digital pada materi keberagaman budaya kelas IV Sekolah Dasar Maibit.

METODE

Media komik digital diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan karena terdapat gambar-gambar menarik, namun tetap kondusif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Penggunaan media komik digital terhadap siswa sekolah dasar juga merupakan suatu inovasi, karena sudah banyak sekali anak-

anak Indonesia yang mahir dalam menggunakan media teknologi. Mengingat bahwa anak-anak pada zaman millennial seperti sekarang tidak terlepas dari media-media berbasis digital, maka penerapan media komik digital ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik SD Negeri Maibit.

Penelitian menggunakan metode penelitian R&D (*Research & Development/R/D*). Menurut Okpatrioka (2023) *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian yaitu media pembelajaran komik digital pada materi keberagaman budaya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Maibit. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut pendapat Rahmadani (2023) model ADDIE terdiri dari 5 tahapan penelitian yaitu: tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan) dan tahapan terakhir yaitu *Evaluation* (Pengujian).

Tahap pertama analisis, kegiatan dalam tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan observasi terkait pembelajaran atau kondisi belajar yang dilakukan untuk menentukan upaya atau tindakan berdasarkan permasalahan yang terjadi. Tahap kedua yaitu Desain, pada langkah ini dilakukan penyusunan dalam pembuatan produk seperti bahan ajar dan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan belajar. Tahap ketiga yaitu Development (pengembangan), pada langkah ini peneliti mengembangkan produk yang akan dikembangkan nantinya, melakukan uji validasi produk kepada validator. Pada tahapan pengembangan ini, peneliti membuat rancangan desain produk Komik Digital. Dimulai dari tahapan pemilihan gambar, Pembuatan cerita Komik Digital, Pembuatan skrip cerita di MS. Word mulai dari menentukan karakter sampai ke cerita komik yang akan dibuat. Setelah cerita komik dibuat pisahkan per babak dari cerita tersebut kemudian per babaknya dibagi dalam bentuk panel-panelnya di setiap halaman.

Pembuatan per panel Cerita dengan membuka aplikasi Ibis Paint untuk proses pembuatan setiap karakternya. Setelah karakter terbuat, langkah selanjutnya mengedit satu per satu panel yang sudah ditentukan dalam bentuk per halaman yang sudah dibuat, proses ini dilakukan sampai akhir dari cerita yang dibuat. Pembuatan cerita Komik Digital dalam bentuk Flipbook kemudian menyatukan perhalaman yang sudah dibuat di aplikasi Ibis Paint ke aplikasi Canva. Setelah semuanya selesai di Canva merubah komik tersebut dalam bentuk flipbook dengan klik bagian share di Canva kemudian pilih bagian design berupa Heyzine Flipbooks. Komik Digital sudah terbentuk dalam flipbook di Heyzine Flipbooks selanjutnya copy link yang ada. Copy link tersebut dan Komik Digital telah selesai dibuat. Tahap keempat yaitu Implementasi, pada langkah ini, menerapkan pembelajaran menggunakan media komik digital yang telah dikembangkan. Tahap kelima yaitu evaluasi, pada tahap ini dilakukan pemberian umpan balik terhadap produk yang dikembangkan.

Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media Komik Digital adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data persentase hasil observasi dan wawancara saat melakukan analisis, tanggapan, kritik dan saran dari para ahli. Selanjutnya data kuantitatif diperoleh dari persentase hasil angket respon guru dan peserta didik, tes, serta validasi pengembangan media Komik Digital dari tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa. Instrumen yang digunakan lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket siswa dan guru, serta lembar tes siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan dan analisis data keefektifan.

HASIL

Penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Komik Digital Keberagaman Budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh para ahli dan diuji cobakan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk mendapatkan data respon atau tanggapan dari peserta didik. Sekolah yang menjadi tempat dalam penelitian ini yaitu UPT SD Negeri Maibit. Ahli materi diserahkan kepada Ibu Novialita Angga Wiratama, M.Pd., ahli media diserahkan kepada Bapak Saiful Mizan, M.Pd.,

ahli bahasa diserahkan kepada Bapak Khumadi, M.Pd., selanjutnya praktisi pendidikan sekolah dasar diserahkan kepada Bapak Suhardi, M.Pd., hasil dari uji coba ahli dan praktisi berupa penilaian dan tanggapan atas media pembelajaran Komik Digital Keragaman Budaya ini layak atau tidak layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

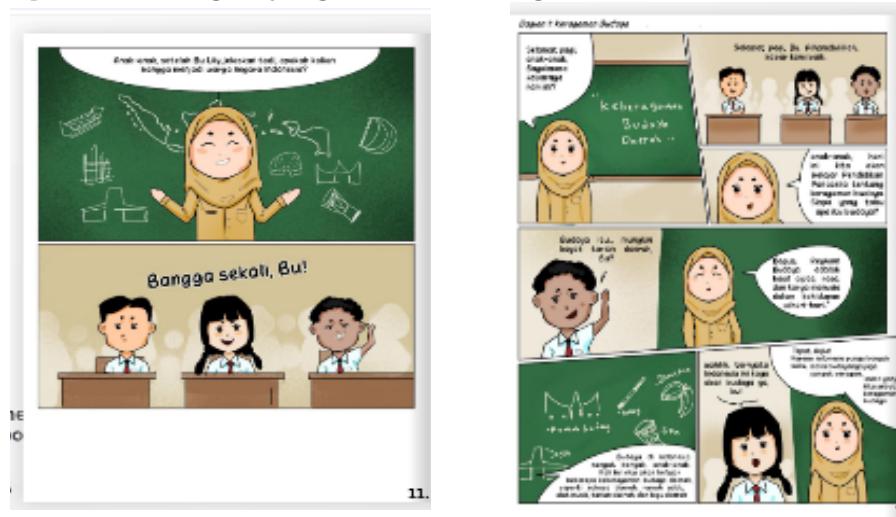
Pada tahap analisis untuk mengidentifikasi dan mengembangkan pemahaman yang jelas mengenai kebutuhan peserta didik mengenai media pembelajaran pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Tahapan ini peneliti menganalisis permasalahan yang ada di UPT SD Negeri Maibit. Ada tiga tahapan dalam analisis yaitu, analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh didapati bahwa sistem pembelajaran yang di ajarkan pada siswa kelas IV sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka. Selanjutnya, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sulit dipahami oleh siswa kelas IV materi keragaman budaya. Siswa masih kurang faham mengenai contoh keragaman budaya terutama budaya daerah. Dan media pembelajaran pada materi keragaman budaya belum tersedia. Selanjutnya hasil analisis karakter siswa, temuannya adalah subjek dalam penelitian ini terdiri dari tingkat kematangan kognitif yang berbeda-beda membuat pendidik harus lebih detail dalam memahami kondisi peserta didik khususnya dalam memahami keragaman budaya daerah. Selain kemampuan berfikir peserta didik yang berbeda-beda, masih terdapat peserta didik yang belum bisa membaca yang membuat pendidik harus bisa memberikan perhatian individu kepada peserta didik tersebut. Hasil Analisis Kurikulum, pada tahap analisis kurikulum ini, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator ketercapaian belajar berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku di SD Negeri Maibit. Seperti yang telah diketahui bahwa SD Negeri Maibit sudah menggunakan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pemaparan indikator berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) adalah sebagai berikut: peserta didik mampu mengidentifikasi sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah, mengidentifikasi keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya daerah, Menjelaskan cara menghargai keragaman budaya daerah dan memahami contoh sikap dan perilaku menghargai keragaman budaya daerah. Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditentukan, kemudian peneliti menentukan tujuan pembelajaran. tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebagai berikut, dengan mengamati media Komik, siswa mampu mengidentifikasi keragaman budaya daerah, seperti bahasa daerah, rumah adat alat musik daerah, tarian daerah dan lagu daerah, dengan mengamati media Komik Digital dan mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan cara menghargai keragaman budaya daerah yang ada.

Tahapan kedua adalah Design (*Desain*). Pada tahapan ini peneliti mulai merancang Komik Digital pada materi keragaman budaya daerah kelas IV sekolah dasar yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini, peneliti mulai merancang Komik Digital Keragaman Budaya pada materi keragaman budaya daerah kelas IV sekolah dasar yang akan dikembangkan. Ada empat langkah dalam tahap desain ini, diantaranya pemilihan media pembelajaran, merancang materi pembelajaran, menyusun desain Komik Digital dan menyusun instrumen penelitian Komik Digital (KODIG) yang dikembangkan. Penyusunan media Komik Digital dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur.

Tahapan ketiga adalah *development*. Pada tahapan pengembangan ini, peneliti mulai pembuatan media sesuai dengan rancangan desain produk Komik Digital. Langkah pertama yang harus dilakukan ialah menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan Komik Digital (KODIG), kemudian peneliti menyusun pembuatan Komik Digital (KODIG) yang telah dirancang pada tahap desain. Tahapan pembuatan media Komik Digital diawali dengan menentukan materi yang akan digunakan dalam cerita komik, pembuatan skrip cerita di MS. Word mulai dari menentukan karakter sampai ke cerita komik yang akan dibuat, setelah cerita komik dibuat pisahkan per babak dari cerita tersebut kemudian per babaknya dibagi dalam bentuk panel-panelnya di setiap halaman, membuka aplikasi Ibis Paint untuk proses pembuatan setiap karakternya. Setelah karakter terbuat, langkah selanjutnya mengedit satu per satu panel yang sudah ditentukan dalam bentuk per halaman yang sudah dibuat, proses ini dilakukan sampai akhir dari cerita yang dibuat dan diakhiri dengan menyatukan perhalaman yang sudah dibuat di aplikasi Ibis Paint ke aplikasi Canva. Setelah semuanya selesai di Canva merubah komik tersebut dalam bentuk *flipbook* dengan klik bagian *share* di canva kemudian pilih bagian design berupa

Heyzine Flipbooks. Komik Digital sudah terbentuk dalam *flipbook* di *Heyzine Flipbooks* selanjutnya *copy link* yang ada. *Copy link* tersebut dan Komik Digital (KODIG) telah selesai dibuat.

Setelah produk dibuat dan dikembangkan, peneliti melakukan pengecekan ulang media yang telah dibuat sebelum melanjutkan ke tahap validasi media. Pada tahapan validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media Komik Digital yang telah dikembangkan. Pada tahapan ini peneliti melakukan validasi validasi oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Kriteria pemilihan para ahli mencakup: (1) memiliki pengalaman sesuai bidang keahliannya, dan (2) memiliki kualifikasi pendidikan minimal S2. Instrumen validasi yang digunakan disusun menggunakan skala Likert lima poin. Selanjutnya apabila dalam proses validasi ditemukan kekurangan atau perlu merevisi produk, maka media harus direvisi terlebih dahulu. Berikut merupakan tampilan komik digital yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Tampilan pada komik digital materi keberagaman budaya

Tahapan keempat adalah *implementation*. Tahapan implementasi dilakukan setelah produk dinyatakan layak oleh validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Media Komik Digital siap untuk diimplementasikan dan diuji coba pada siswa kelas IV. Penelitian ini menguji coba produk tersebut pada siswa kelas IV SD Negeri Maibit. *Pretest* dilakukan pada saat observasi untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi keragaman budaya. pada saat penelitian menggunakan media Komik Digital selesai, siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pengisian lembar *pretes* dan *posttes* dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media Komik Digital.

Tahapan yang terakhir/ kelima yaitu *evaluation*. Hasil evaluasi merupakan bagian krusial dalam model ADDIE. Hasil evaluasi ini mencakup tiga aspek utama: Validitas, Kepraktisan, dan Keefektifan. Berdasarkan evaluasi hasil validasi ahli diperoleh skor rata-rata yang tinggi menunjukkan bahwa komik digital telah memenuhi standar desain visual yang menarik, keakuratan materi Keragaman Budaya, serta penggunaan tata bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV SD. Selanjutnya adalah hasil evaluasi kepraktisan (Respon Pengguna). Evaluasi kepraktisan bertujuan untuk melihat kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas. Respon Guru diperoleh persentase 96% dengan kategori Sangat Praktis. Guru menilai media ini memudahkan penyampaian materi dan pengelolaan kelas. Selanjutnya respon siswa diperoleh persentase 95% dengan kategori Sangat Praktis. Siswa merasa media mudah dioperasikan, menarik secara visual, dan tidak membosankan. Evaluasi Keefektifan (Hasil Belajar). Evaluasi keefektifan diukur untuk melihat sejauh mana media komik digital mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Untuk hasil evaluasi kepraktisan diperoleh persentase 92% dengan kategori Sangat Efektif. Berdasarkan hasil evaluasi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan menunjukkan bahwa media komik digital memiliki kualitas visual dan substansi materi yang sangat baik, media mudah diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri Maibit dan media komik digital terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) dan secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa dan ahli media, media Komik Digital (KOMDIG) dinyatakan masuk ke dalam kategori valid dan sangat layak digunakan. Meski demikian, terdapat beberapa catatan perbaikan minor terkait pencantuman daftar pustaka, sistematika materi, serta penyesuaian bahasa dengan karakteristik siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Riwanto, dkk (2020) yang menyatakan bahwa pengembangan media komik digital harus memperhatikan aspek keterbacaan dan kesesuaian ilustrasi dengan perkembangan kognitif siswa agar pesan pembelajaran tersampaikan secara efektif. Selain itu, saran validator mengenai daftar pustaka memperkuat prinsip akurasi ilmiah dalam media edukasi, sebagaimana ditekankan oleh Julianti, dkk (2025) bahwa media berbasis visual tetap harus berpijak pada sumber literasi yang valid.

Hasil penilaian dari angket respon guru, media Komik Digital memperoleh skor 53 dengan presentase tinggi dengan kategori sangat praktis. Adapun data kualitatif didapatkan dari pendapat dan saran perbaikan dari media yang digunakan sangat baik dan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil respon siswa, diperoleh skor tinggi, nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan. Kepraktisan ini membuktikan bahwa format komik digital mampu mereduksi hambatan belajar yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan temuan Ananda, dkk (2023) yang menunjukkan bahwa media komik sangat valid dan layak digunakan karena kemampuannya dalam menarik perhatian serta membangun keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami melalui komik terbukti dapat meningkatkan minat baca serta motivasi belajar siswa. Efisiensi penggunaan media di kelas menjadi faktor krusial, di mana penggunaan media komunikasi visual yang kreatif seperti komik dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah tradisional yang cenderung monoton.

Berdasarkan hasil respon siswa didapati bahwa para peserta didik menilai bahwa media Komik Digital menarik dan mudah untuk digunakan, komposisi warna, gambar dan ilustrasi yang sesuai, Dialog yang digunakan sederhana dan sesuai dengan materi keragaman budaya di Indonesia serta media Komik Digital memudahkan dalam penyampaian materi. Dan hal yang mereka kurang sukai terkait alur dan urutan membaca komik digital, serta cara mengaksesnya. Adanya kelebihan dan kekurangan pengembangan media pembelajaran komik digital dapat disimpulkan secara keseluruhan, penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif, kreatif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital

Data yang diperoleh dari data keefektifan media Pembelajaran Komik Digital (KODIG) diambil melalui tes siswa. hasil perhitungan keefektifan menggunakan N-Gain. Adapun hasil perolehan nilai rata-rata dari pretes dan posttes siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Siswa

No	Nama	Nilai Pre test	Nilai Post test	N-Gain	N-Gain Skor (%)
1	AIR	80	95	0,75	75
2	ARR	45	85	0,73	72,73
3	ADA	80	100	1,00	100,00
4	AF	50	85	0,70	70,00
5	AKM	55	90	0,78	77,78
6	JFS	40	80	0,67	66,67
7	PDAA	80	95	0,75	75,00
8	PDNA	50	80	0,60	60,00
9	PO	85	100	1,00	100,00
10	SAA	55	95	0,89	88,89
Jumlah rata-rata		62	90,5	0,79	78,61
Kriteria N-Gain					Tinggi
Kriteria N-Gain (%)					Efektif

Dari hasil tes tersebut bahwa media Komik Digital efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian Hidayah dkk (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media komik dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui representasi visual dan narasi yang kontekstual. Keefektifan ini muncul karena media komik mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

SIMPULAN

Media Komik Digital pada penelitian ini hanya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Materi yang dikembangkan hanya ditujukan kepada siswa kelas IV SD terutama pada materi Keragaman Budaya SD Negeri Maibit. Media Komik Digital ini menggunakan link untuk mengaksesnya. Untuk mengaksesnya bisa digunakan melalui ponsel yang memiliki kuota dan bisa menggunakan proyektor. Berdasarkan hasil validasi ahli, kelayakan media Komik Digital memperoleh nilai yang sangat memuaskan. Validasi dilakukan oleh ahli media dengan memperoleh hasil sebesar 97%. Hal ini menunjukkan bahwa media Komik Digital valid untuk digunakan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh hasil sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang ada pada media Komik Digital valid untuk digunakan. Hasil validasi selanjutnya adalah hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, memperoleh hasil sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran Komik Digital valid untuk digunakan. Berdasarkan pemaparan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Komik Digital dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Validasi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar yang diperlukan dan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan hasil yang diharapkan. Hasil dari uji coba keefektifan media komik digital yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media Komik Digital efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas ini diperoleh dari skor tes hasil belajar dengan persentase sebesar 90,5% dengan kategori sangat efektif. Hasil uji kepraktisan diperoleh dari media Komik Digital yang telah diuji coba menunjukkan bahwa media Komik Digital mudah dan praktis untuk digunakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil skor presentase dari respon guru sebesar 96% dan dari respon siswa 97%. Perolehan hasil ini menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Komik Digital sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

SARAN

Pengembangan media komik digital disimpulkan sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk digunakan pada materi keragaman budaya daerah pada kelas IV SD Negeri Maibit. Maka disarankan bahwa media pembelajaran komik digital bisa digunakan untuk cakupan mata pelajaran yang lain dan dapat dijadikan rujukan penelitian pembelajaran berbasis digital.

Bagi Pengembang media komik digital selanjutnya bisa mengangkat materi tentang kearifan lokal atau masalah nyata di lingkungan sekitar agar siswa merasa lebih dekat dengan materi yang diajarkan. Bagi pengembang selanjutnya juga dapat menyisipkan permainan kecil di antara perpindahan bab (chapter) seperti Puzzle Potongan Panel. Sebelum bisa lanjut ke halaman berikutnya, pengguna harus menyusun potongan panel komik yang acak agar ceritanya urut.

Media Komik Digital yang telah dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya dapat dimanfaatkan siswa untuk membantu dan mempermudah memahami materi keragaman budaya lebih jelas. Dukungan dari guru sangat penting agar siswa dapat memanfaatkan media ini dengan optimal dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, juga dapat dijadikan oleh guru sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala SD Negeri Maibit, Ibu Sarpu'ah, S.Pd. yang telah memberikan izin dan dukungan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah. Bapak Suhardi, S.Pd. selaku Guru Kelas IV, yang telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, serta kerja sama selama proses observasi hingga uji coba media pembelajaran komik digital ini. Dan untuk Siswa-siswi Kelas IV SD Negeri

Maibit, yang telah bersedia sebagai subjek penelitian yang penuh semangat dan antusiasme dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Partisipasi aktif kalian adalah inspirasi utama dalam pengembangan media pembelajaran komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ananda, N. M., Aka, K. A., & Kurnia, I. (2023). Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 953–960. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darmawan, Yanuar Ahmad, Prasena Arisyanto, and Mei Fita Asri Untari. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo.” *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 3 (2025): 2275–83.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Fuadati, H. R. (2023). *Penerapan Komik Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar* [Skripsi, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. UIN Jakarta Institutional Repository.
- Hidayah, Atika, Netriwati, and Fraulein Intan Suri. “MEDIA KOMIK MATEMATIKA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI DAN RESILIENSI MATEMATIS SISWA.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, no 10, September (2025).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Julianti, Reka, Effy Mulyasari, Derry Hendriawan, Yunita Puji Asih, Rani Citra, and Mutia Bakti. “Analisis Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Pada Pendidikan Dasar.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 1 (2025): 416–28.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- N.W.B. Artini, N.K. Suarni, & D.P. Parmiti. (2023). Efektivitas Pengembangan E-Lkpd Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 36–45. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.1758
- Nabunome, D., Arifin, & Hastuti, S. (2020). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas Xi Di Slb Pembina Kupang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(2), 16–22.
- Nurfadhillah, S., Utari, A. T., Cempaka, B., Kusminarti, S., & Salsabila, P. (2021). Pengembangan Media Poster Pada Mata Pelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 SD Negeri Pinang 1. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–275. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic

- Education in Senior High School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–72.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pradipta, A. R., Ulum, M. B., Alfian, N. N., Habibulloh, M. B. F., Setyawan, N. P., Prianto, Y. C., Firdyansyah, R. E., Pamungkas, M. A., Alifian, M. N. R., Suga, R., Fitriana, J. N., & Suyono. (2024). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Pancasila Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 11–17.
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Muatan Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(10), 2172–2182.
- Rahmah, N., Khairunnisa, K., M. Gagaramusu, Y., & Aprilia, A. (2025). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 617–634. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Riwanto, M. A., & Trihantoyo, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 4(2), 110–117.
- Riyanti, D., Wibawa, S., & Marzuki. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Daar*, 09(23), 1768–1778.
- Sarpriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. 2(1), 470–477.
- Savira, A., Sulisfiani, A., Aprianda, D., Hudi, I., Mahda, M. Y., Listi, O. C., Wulan Maharani, R., & Riau, U. M. (2024). Pandangan terhadap keragaman budaya Indonesia di negara lain. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 380–385. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Sunardi, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika dengan Model Pembelajaran Inkuiri di SMAN 14 Tebo Rudi. *Jurnal Literasoilogi*, 5(2), 49–60.
- Syahrowardi, M. Y. I. (2021). Keragaman Budaya dalam Perspektif Sejarah dan Agama. *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)*, 1(2), 95.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>