

Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD

Amanda Anjani Anayansya ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

✉ amandaanjani27@gmail.com

Abstract: *This research aims to describe the development of digital comic media which can increase students' motivation and interest in participating in learning in elementary schools. The subjects of this research were the homeroom teacher for class III and class III students at SDN Bodag 02 for the 2023/2024 academic year, totaling 16 students. The instruments of this research are observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of the research show that there is an increase in students' motivation and interest in participating in learning and with the presence of digital comic media, students who were previously passive during learning activities become more active. Thus, it can be concluded that digital comic media can foster student motivation and increase student activity in Indonesian thematic learning activities theme 2 subtheme 2 fairy tale material in grade 3 elementary school.*

Keywords: *Digital comic media, thematic learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media komik digital yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah dasar. Subyek penelitian ini adalah guru wali kelas III dan siswa kelas III di SDN Bodag 02 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 16 orang siswa. Instrumen penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran serta dengan adanya media komik digital siswa yang semula pasif saat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik digital dapat menumbuhkan motivasi siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tematik bahasa Indonesia tema 2 subtema 2 materi dongeng di kelas 3 sekolah dasar.

Kata kunci: Media komik digital, Pembelajaran tematik



PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik sering disebut dengan pembelajaran terpadu. Hal ini karena pembelajaran tematik itu menjadi salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Terpadu berarti mengkombinasikan dari aspek pedagogi, epistemology, social, sampai psikologi. Oleh karena itu, realisasinya dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu kesatuan tema pembelajaran. Istilah model pembelajaran terpadu sebagai konsep sering dipersamakan dengan *integrated teaching and learning*, *integrated curriculum approach*, *a coherent curriculum approach*. Jadi berdasarkan istilah tersebut, maka pembelajaran terpadu pada dasarnya lahir dari pola pendekatan kurikulum yang terpadu (*integrated curriculum approach*) (Trianto, 2010)

Dalam pembelajaran tematik, guru harus mampu memberikan pembelajaran dengan mengaitkan antara teori dengan dunia nyata yang ada disekitarnya. Karena pada dasarnya peserta didik usia sekolah dasar cenderung memiliki pola pikir *factual*. Peserta didik belum mapu berfikir secara konseptual sehingga guru harus mampu memberikan contoh yang riil. Sebagaimana pembelajaran tematik membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dalam berpartisipasi secara langsung (Diani dan Sukartono 2022). Pembelajaran tematik juga bertujuan agar peserta didik memiliki sifat terbuka, luas dan peduli. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*) (Rusman, 2012). Siswa dituntut untuk aktif di dalam seluruh kegiatan yang berlangsung saat pelajaran, baik didalam kelas maupun di luar kelas.

Dalam kenyataannya guru masih menemukan banyak kesulitan dalam pengimplementasiannya. Hal ini terlihat dari perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran motivasi belajar siswa yang masih rendah contohnya pada saat proses pembelajaran tematik pada mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 2 (Menyanyangi tumbuhan dan hewan) subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia) mengenai dongeng banyak siswa yang merasa bosan dikarenakan guru hanya menjelaskan menggunakan bantuan buku paket sebagai bahan media tidak menggunakan media digital untuk menampilkan gambar mengenai dongeng yang diajarkan kepada siswa tersebut, yang dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Media pembelajaran sangat kurang dimanfaatkan oleh guru, karena guru-guru kurang memanfaatkan media dalam sebuah pembelajaran dan juga kurangnya kreatifitas dalam mengajar. Kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak pada hasil dari proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran, media digital sangat dibutuhkan, Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat merangsang minat belajar peserta didik. Dengan pemilihan media yang tepat peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan. Pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kemudahan dalam proses transfer materi dari guru ke peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien (Apandini dan Pd t.t, 2019).

Upaya guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa seharusnya menggunakan alat bantu mengajar yang mendukung proses pembelajaran, yaitu berupa media pembelajaran seperti komik digital, Media pembelajaran merupakan alat yang diperlukan pendidik untuk perencanaan dan penalaran dalam penerapan di pembelajaran. Pengembangan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa. Dengan hal-hal tersebut, siswa dapat paham akan materi yang diajar secara utuh juga menghilangkan tingkah laku yang negatif pada aktivitas belajar tersebut. Dalam pendidikan media merupakan alat bantu yang memberikan informasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Nurmadiyah, 2016). Media merupakan salah satu penyokong dalam suatu kegiatan belajar mengajar (Nurrita, 2018). Media pembelajaran

harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memenuhi kebutuhan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. (Ratnaningsih & Nastiti, 2018). Hal ini ditunjukkan dapat menumbuhkan aktivitas belajar mengajar dalam penggunaan komik (Ntobuo et al., 2018). Media komik berbasis digital merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan menggunakan media visual yang dikemas semenarik mungkin supaya peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Tampilan komik digital yang bergambar dan memiliki alur cerita di dalamnya mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk membacanya hingga akhir sehingga media komik digital ini memiliki dampak yang sangat baik bagi minat belajar peserta didik.

Penggunaan media komik sebagai media pembelajaran berperan penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam mendorong motivasi minat belajar peserta didik serta membantu peserta didik mempermudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru (Payanti, 2022). Selain itu, penggunaan komik digital juga dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, meningkatkan kemampuan menganalisis masalah, dan meningkatkan keterampilan menganalisa suatu masalah dan kemampuan menyimak siswa meningkat. Oleh karena itu, pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi atas kurang efektifnya penerapan pembelajaran konvensional yang kurang efektif pada beberapa materi pembelajaran.

Kerjasama antar seni visual dan materi pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, pengembangan jenis media pembelajaran perlu dilakukan setiap saat untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai prestasi akademik yang terbaik (Eka dkk, 2021). Melalui penggunaan media pembelajaran komik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan minat belajar siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran komik dapat dipengaruhi oleh faktor visual pada komik baik dari segi gambar, desain, maupun tampilan yang saling mendukung sehingga membuat siswa tertarik dan senang membaca. Menariknya proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas dimana media pembelajaran komik merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Komik dapat dipergunakan oleh guru sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran (Utarayanti, Wahyuni, & Zaenab, 2015). Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital adalah pengaturan gambar dalam urutan tertentu yang melibatkan karakter-karakter dalam sebuah cerita berkelanjutan. Tujuan dari komik digital ini adalah untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menghibur melalui media elektronik khusus.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan dan menguji produk yang memberikan pengetahuan baru mengenai dasar-dasar pengetahuan dan praktik pendidikan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam konteks pendidikan.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilakukan di SDN Bodag 02 yang beralamat di Desa Bodag Kecamatan Kare Kabupaten Madiun Provinsi Jawa Timur, peneliti mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah. Peneliti menyampaikan bahwa mata pelajaran yang diteliti adalah

Pembelajaran Tematik mata Pelajaran Bahasa Indonesia tema 2 subtema 2. Subjek pada peneliti yaitu guru kelas III dan siswa kelas III yang berjumlah 16 orang. Pada pertemuan pertama peneliti mendatangi SDN Bodag 02 untuk bertemu dengan kepala sekolah SDN Bodag 02. Dengan senang hati kepala sekolah memberikan izin kepada peneliti sekaligus mendoakan dan memberikan semangat agar penelitian ini dapat berjalan lancar dan sukses. Kemudian setelah bertemu kepala sekolah peneliti menemui guru wali kelas III, dan berdiskusi mengenai langkah-langkah dan hal-hal yang perlu peneliti lakukan selama penelitian.

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&N) melalui produk yang dilakukan pengembangan berbentuk komik digital dengan materi tematik kelas III tema 2 subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia) dengan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan layak diterapkan pada kegiatan belajar mengajar apabila telah melewati uji validasi ahli media, ahli materi dan bahasa dan hasil pengujian coba.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu:

1. Analyze atau analisis

Peneliti akan melakukan wawancara dengan guru wali kelas III SDN Bodag 02 Kabupaten Madiun, dalam wawancara didapatkan sebuah permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dapat membantu siswa memahami materi serta dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Guru wali kelas III juga mengungkapkan bahwa saat pembelajaran hanya mengandalkan Lks dan paket sebagai alat bantu untuk mengajar yang dinilai kurang efektif pada pembelajaran. Karena jika guru hanya menggunakan Lks dan paket saat pembelajaran siswa akan merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti sebuah pembelajaran dan dengan menggunakan Lks dan paket guru akan lebih sering berceramah menyebabkan siswa jenuh lalu membuat minat siswa berkurang dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu diperlukan alat bantu dalam mengajar yaitu media pembelajaran seperti media komik digital yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan itu akan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti sebuah pembelajaran, serta agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.

2. Design atau perancangan

Pada tahapan ini peneliti akan menentukan dan menyiapkan rancangan untuk media pembelajaran komik digital, tahapan ini dilakukan untuk menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam proses pengembangan komik digital seperti alur kegiatan pembelajaran, pengimplementasian materi pada pengalaman belajar siswa, dan juga pengimplementasian pesan moral yang terdapat pada masalah yang telah disajikan pada materi tema 2 subtema 2 supaya siswa dapat mengerti pesan moral yang ada disetiap cerita yang dibaca.

Pada tahapan desain ini terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan komik digital seperti:

- a Menampilkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan digunakan yang disesuaikan dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat, untuk tujuan pembelajaran.
- b Pembuatan komik digital dengan membuat kerangka cerita sesuai dengan materi pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia).
- c Setelah kerangka cerita terbentuk, selanjutnya peneliti akan menentukan tokoh yang akan digunakan dalam alur cerita.
- d Membuat kisi-kisi instrument penelitian untuk digunakan sebagai kriteria evaluasi media pembelajaran komik digital, dan kisi-kisi yang sudah selesai akan

dikembangkan sebagai instrumen penelitian. Lembar validasi ahli, angket respon siswa, angket respon guru, dan hasil wawancara akan digunakan sebagai instrumen penelitian.

3. *Development* atau pengembangan

Tahapan ketiga yaitu pengembangan, pada tahapan ini peneliti akan merealisasikan komik digital berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Adapun pembuatan produk media komik digital yang akan dijelaskan dari pembuatan sampul sampai dengan yang terakhir yaitu soal evaluasi sebagai berikut :

a Pembuatan Produk

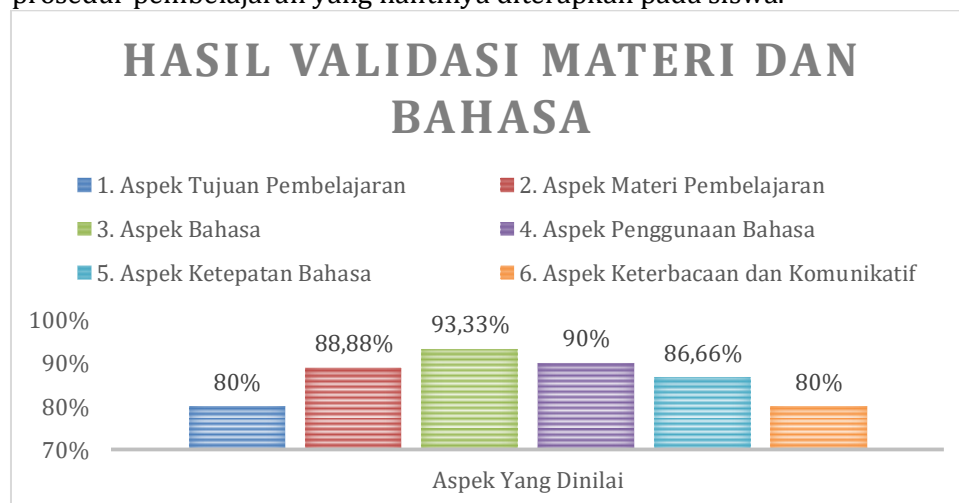
Media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 akan berjumlah 9 halaman,.

- 1) Pembuatan Sampul pada media komik digital;
- 2) Gambar tujuan pembelajaran;
- 3) Gambar materi pada media komik digital;
- 4) Gambar pesan dongeng pada media komik digital; dan
- 5) Gambar soal evaluasi pada media komik digital.

b Hasil Validasi Ahli

1) Validasi Ahli Materi dan Bahasa

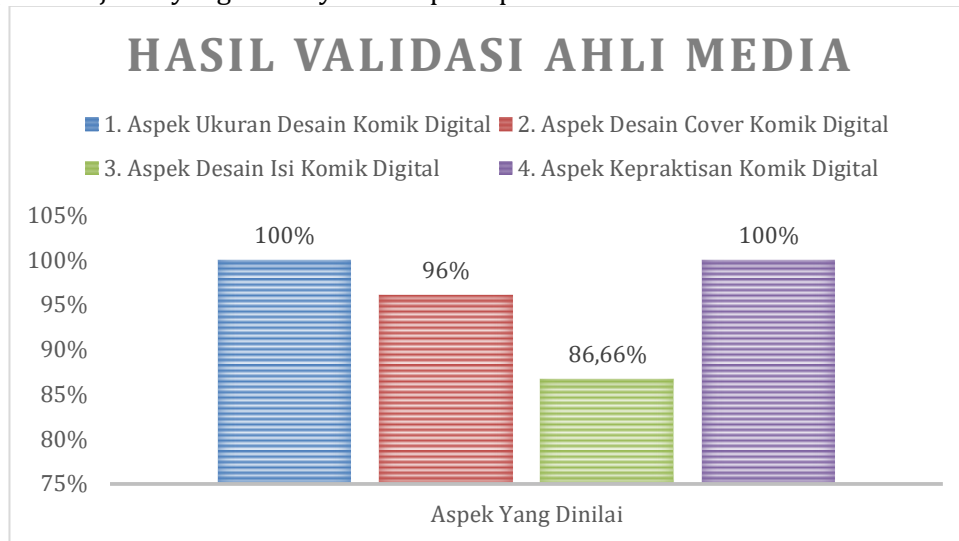
Validasi ahli materi dan bahasa diterpkan dari ahli materi dan bahasa. Ahli materi dan bahasa nantinya akan melakukan pengujian layak tidaknya media pembelajaran komik digital untuk tema 2 subtema 2 telah selaras atau tidak pada prosedur pembelajaran yang nantinya diterapkan pada siswa.



Aspek materi dan bahasa meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, bahasa, penggunaan bahasa, ketepatan bahasa, keterbacaan dan komunikatif dalam media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas III divalidasi oleh validator Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, M. Pd selaku dosen Universitas PGRI Madiun sehingga mampu diketahui presentase penilaian yaitu, pada aspek tujuan pembelajaran memperoleh presentase 80%, pada aspek materi pembelajaran memperoleh presentase 88,88%, aspek bahasa memperoleh presentase 93,33%, aspek penggunaan bahasa memperoleh presentase 90%, aspek ketepatan bahasa memperoleh presentase 86,66%, dan yang terakhir aspek keterbacaan dan komunikatif memperoleh presentase 80%. Secara keseluruhan hasil validasi ahli materi dan bahasa memperoleh presentase 87,27%, apabila dilihat pada tabel kriteria interpretasi kelayakan maka media pembelajaran komik digital dikatakan “sangat layak”.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli materi dan bahasa diterapkan dari ahli media. Ahli materi dan bahasa nantinya akan melakukan pengujian layak tidaknya media pembelajaran komik digital untuk tema 2 subtema 2 telah selaras atau tidak pada prosedur pembelajaran yang nantinya diterapkan pada siswa.



Uji validasi dilakukan oleh validator Vivi Rulviana, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Universitas PGRI Madiun sehingga mampu diketahui presentase penilaian yaitu, pada aspek ukuran desain komik digital memperoleh presentase 100%, pada aspek desain cover komik digital memperoleh presentase 96%, aspek desain isi komik digital memperoleh presentase 86,66%, dan yang terakhir aspek kepraktisan komik digital memperoleh presentase 100%. Berdasarkan perhitungan ahli media terkait media pembelajaran komik digital secara keseluruhan, terlihat bahwa komik digital memperoleh presentase sebesar 93,75%, apabila dilihat pada tabel kriteria interpretasi kelayakan maka media pembelajaran komik digital dikatakan “sangat layak”.

4. *Implementation* atau implementasi

Tahapan yang keempat akan dilakukan uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas III di SDN Bodag 02 Kabupaten Madiun, pada tahap ini akan membahas mengenai pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran komik digital pada siswa setelah media pembelajaran yang dibuat tersebut telah mendapatkan saran para ahli validasi.

Tahap awal yang akan dilakukan peneliti yaitu yang pertama persiapan penerapan media komik digital, pelaksanaan penerapan media komik digital dan yang terakhir yaitu tahap hasil uji coba media komik digital :

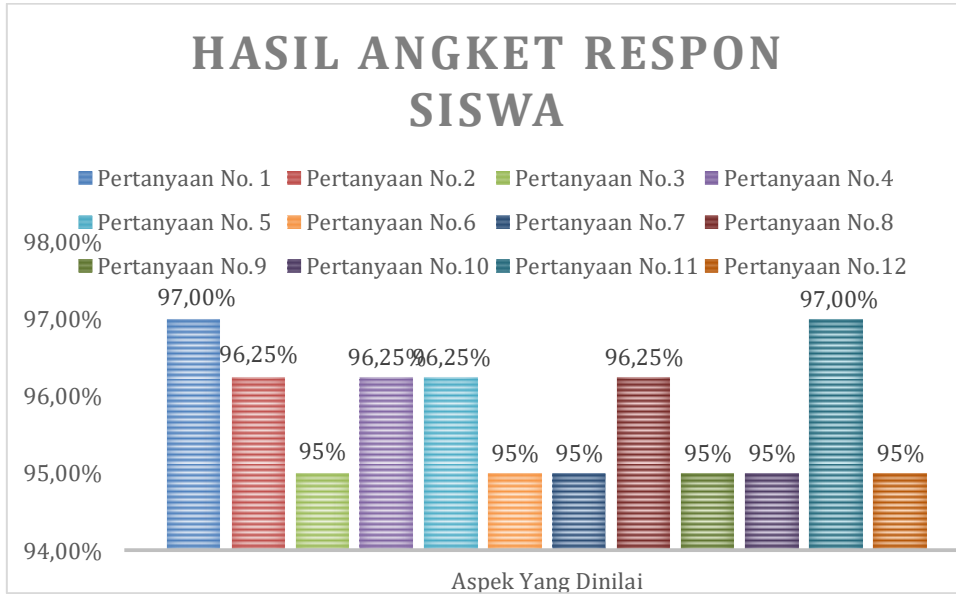
- a. Persiapan Penerapan Media Komik Digital
- b. Pelaksanaan Penerapan Media Komik Digital
- c. Hasil Uji Coba Media Komik Digital

Kegiatan yang terakhir yang akan dilakukan peneliti yaitu mengukur hasil dari implementasi yang telah dilaksanakan di SDN Bodag 02 melalui pemberian angket respon siswa dan angket respon guru yang akan di berikan kepada guru wali kelas III, berikut , merupakan hasil respon angket siswa dan guru wali kelas III :

1) Hasil angket respon siswa

Siswa kelas III SDN Bodag 02 berjumlah 16 siswa, peneliti memberikan lembar angket respon siswa yang harus diisi oleh siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Angket respon berisikan 5 kriteria penilaian yaitu (5) Sangat Setuju, (4) Setuju, (3) Kurang Setuju,

(2) Tidak Setuju, (1) Sangat Tidak Setuju. Hasil dari angket respon siswa sebagai berikut:



Media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas III yang divalidasi oleh siswa kelas III yang berjumlah 16 siswa di SDN Bodag 02 dengan menjawab 12 butir soal angket respon siswa, diperoleh data setelah uji coba lapangan dan menghasilkan skor rata-rata sebagai berikut:

Berdasarkan hasil angket respon siswa diketahui presentase penilaian yaitu, aspek pertanyaan No.1 memperoleh presentase 97,00%, aspek pertanyaan No.2 memperoleh presentase 96,25%, aspek pertanyaan No.3 memperoleh presentase 95%, aspek pertanyaan No.4 memperoleh presentase 96,25%, aspek pertanyaan No. 5 memperoleh presentase 96,25%, aspek pertanyaan No.6 memperoleh presentase 95%, aspek pertanyaan No.7 memperoleh presentase 95%, aspek pertanyaan No.8 memperoleh presentase 96,25%, aspek pertanyaan No.9 memperoleh presentase 95%, aspek pertanyaan No.10 memperoleh presentase 95%, aspek pertanyaan No.11 memperoleh presentase 97,00%, dan yang terakhir aspek pertanyaan No. 12 memperoleh presentase sebesar 95%, %. Secara keseluruhan hasil angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 95,87%, sehingga apabila dilihat pada tabel kriteria interpretasi kelayakan maka media pembelajaran komik digital dikatakan “sangat layak”.

2) Hasil angket respon guru

Angket respon diberikan kepada guru kelas III di SDN Bodag 02 untuk mendapatkan penilaian, masukan, dan tanggapan terkait media pembelajaran komik digital yang dikembangkan.



Media pembelajaran komik digital pada pembelajaran tematik siswa kelas III yang divalidasi oleh Ibu Siti Khoiriah selaku guru kelas III SDN Bodag 02 sehingga mampu diketahui presentase penilaian sebagai berikut:

Hasil presentase yang didapatkan pada aspek pertanyaan No.1 memperoleh presentase 5, aspek pertanyaan No. 2 memperoleh presentase 4, aspek pertanyaan No.3 memperoleh presentase 4, aspek pertanyaan No.4 memperoleh presentase 5, aspek pertanyaan No.5 memperoleh presentase 4, aspek pertanyaan No. 6 memperoleh presentase 5, aspek pertanyaan No. 7 memperoleh presentase 4, aspek pertanyaan No.8 memperoleh presentase 4, aspek pertanyaan No.9 memperoleh presentase 4, dan yang terakhir aspek pertanyaan No. 10 memperoleh presentase sebesar 4. Secara keseluruhan hasil angket respon guru memperoleh presentase 86%, apabila dilihat pada tabel kriteria interpretasi kelayakan maka media pembelajaran komik digital dikatakan “sangat layak”.

5. *Evaluation* atau evaluasi

Pada tahap evaluasi ini peneliti akan menganalisis kelebihan dan kekurangan media berdasarkan komentar yang telah diberikan oleh guru dan siswa.

a. Kelebihan Media Komik Digital

Kelebihan komik digital dilihat dari angket respon guru wali kelas III memberikan respon bahwa media komik digital layak digunakan sebagai alat bantu mengajar khususnya kelas III pada tema 2 subtema 2 mengenai dongeng, guru wali kelas III juga memberikan penilaian bahwa penampilan media dari bahasa, gambar, tulisan sudah baik, sedangkan penilaian dari siswa bahwa siswa senang dan juga lebih aktif saat kegiatan tanya jawab, jadi berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran selanjutnya dan juga dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam memnjelaskan materi khususnya dongeng karena media yang sudah didesain semanarik mungkin supaya siswa yang mengikuti pembelajaran lebih aktif dan tidak bosan saat pembelajaran.

b. Kekurangan Media Komik Digital

Kekurangan media komik digital menurut guru wali kelas III tidak ada, sedangkan menurut siswa saat pengaksesan media komik digital di rumah yang dibagikan melalui tautan di wa grub ada beberapa siswa yang mengalami kendala terkait sinyal yang susah mengakibatkan saat membuka dongeng di layar smartpone

menjadi lemot, jadi berdasarkan analisis peneliti bahwa penggunaan media komik digital harus menggunakan sinyal yang stabil jika tidak akan terjadi kendala seperti lamanya proses saat akan membuka dongeng pada layar smartphone.

Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital dalam pembelajaran di SDN Bodag 02 menggunakan media digital seperti media komik digital untuk mendukung proses belajar mengajar dapat dikatakan layak. Kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan selama proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang membuat siswa lebih aktif. media komik digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Clark dan Mayer (2019), visualisasi yang baik dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik.

PEMBAHASAN

Pengembangan media komik digital di SDN Bodag 02 di desain semenarik mungkin untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara terhadap siswa dan guru wali kelas III menunjukkan bahwa penggunaan media ini membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan menyenangkan, Hal ini diungkapkan juga dalam penelitian (Julizawati, t.t.) bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media komik digital terbukti mampu meningkatkan perhatian dan motivasi dan minat siswa, Media komik digital ditampilkan dengan gambar, gambar yang ada di komik digital berperan penting pada kegiatan proses pembelajaran. Ada beberapa tujuan dari gambar, diantaranya dapat memusatkan perhatian siswa, siswa lebih mudah untuk memahami materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. Minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dapat di bantu menggunakan gambar. Adanya gambar dapat membantu siswa dengan mudah mengingat-ingat materi dari buku serta membantu kemampuan siswa dalam berbahasa, seni, dan pernyataan kreatif melalui gambar dapat menjadikan pengetahuan dan pengalaman siswa lebih luas dan tidak mudah di lupakan.

Wawancara dengan siswa dan guru juga menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, dengan gambar yang menarik membuat siswa lebih cepat paham mengenai cerita apa yang ditampilkan pada dongeng tersebut. Guru juga mencatat adanya peningkatan pemahaman siswa dan partisipasi aktif dalam kelas setelah menggunakan media komik digital, bahwa saat pembelajaran dimulai siswa lebih tertarik banyak siswa yang bertanya jawab mengenai dongeng yang ditampilkan serta banyak siswa yang bisa menjawab saat diberikan pertanyaan sesuai cerita pada dongeng tersebut. serta dengan penggunaan media komik digital bisa diakses dimana saja dan dipelajari kapan saja, sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan (Ginting, 2022) juga menjelaskan bahwa kemajuan teknologi dapat digabungkan dengan manfaat komik untuk memberikan materi pembelajaran yang berharga bagi siswa, salah satunya adalah dengan penggunaan media komik digital. yang mana media yang dikembangkan dapat digunakan siswa bukan hanya disekolah saja tetapi juga dapat digunakan di rumah bahkan di mana saja.

SIMPULAN

Di kelas III SDN Bodag 02 yang beralamat di Desa Bodag Kecamatan Kare Kabupaten Madiun, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang masih mengandalkan Lks dan buku paket disertai dengan seringnya guru menggunakannya metode ceramah dalam pengajaran karena hal itu membuat sebagian

siswa yang cepat merasa bosan saat pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik digital karena komik digital merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah dikembangkan dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik dan sangat praktis. Selain itu, media ini juga dapat diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja, serta lebih menarik dibanding penggunaan metode ceramah oleh guru yang cenderung membuat siswa bosan saat mendengarkannya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi aksara.
2. Diani, Aulia Ambar, dan Sukartono Sukartono. 2022. "Peran Guru dalam Penilaian Autentik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (3): 4351–59. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2831>.
3. Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
4. Apandini, Cindera Rafa, dan S. Pd. t.t. "Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Media Komik Digital."
5. Nurmadiyah, N. (2016). *Media Pendidikan*. Al-Afkar: *Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
6. Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
7. Ratnaningsih, S., & Nastiti, G. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran tematik di sekolah dasar*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 275–286.
8. Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). *The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246-251.
9. Payanti, D. A. K. D. (2022, July). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. In *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Vol. 1, No. 1, pp. 464-475)*.
10. Eka Rama Mahendra, Gigih Siantoro, Made Pramono. 2021. *Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa*, *Jurnal Education and Development*,
11. Utarayanti, I. Z., Wahyuni, S., & Zaenab, S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik dalam Materi Sistem Pernapasan pada Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah 1 Malang*. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 345-346
12. Julizawati, Lara. t.t. "PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU PEKANBARU 1445 H/2023 M."
13. Ginting, D. R. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SUBTEMA 2 MANUSIA DAN LINGKUNGANNYA KELAS V SEKOLAH DASAR*.