

## **Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajarana IPAS untuk Sekolah Dasar**

**Sultan Dzaky Fawas El Hafi**✉, (Universitas PGRI Madiun)

**Rissa Prima Kurniawati**, (Universitas PGRI Madiun)

**Pinkan Amita Tri Prasasti**, (Universitas PGRI Madiun)

✉ [sultanfawas24@gmail.com](mailto:sultanfawas24@gmail.com)

---

**Abstract:** The use of digital comic media offers various advantages, such as attractive visualization, the ability to integrate text and images harmoniously, and flexibility in conveying information. An effective development method involves planning stages, collecting materials, creating storyboards, creating digital content, and testing and evaluation. The benefits of using digital comic media in science learning for elementary school students are very significant. With attractive visualizations, students tend to be more interested and motivated to learn. Apart from that, digital comics can increase understanding of science concepts through interesting narratives and the use of supporting images. Integrating technology in learning can also help students develop their digital skills from an early age. It is hoped that further research and development in this regard can make a significant contribution to improving the quality of science learning at the elementary school level. By implementing the right digital comic media, it is hoped that it can create a more interesting, interactive and effective learning environment for elementary students in understanding science concepts as a whole.

**Keywords:** E Comic, Science Learning

---

**Abstrak:** Penggunaan media komik digital menawarkan beragam keunggulan, seperti visualisasi yang menarik, kemampuan untuk mengintegrasikan teks dan gambar secara harmonis, serta fleksibilitas dalam penyampaian informasi. Metode pengembangan yang efektif melibatkan tahap perencanaan, pengumpulan materi, pembuatan storyboard, pembuatan konten digital, hingga pengujian dan evaluasi. Manfaat penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA untuk siswa SD sangat signifikan. Dengan visualisasi yang menarik, siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, komik digital dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep IPA melalui narasi yang menarik dan penggunaan gambar yang mendukung. Integrasi teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital mereka sejak dini. Penelitian dan pengembangan lebih lanjut dalam hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di tingkat SD. Dengan penerapan media komik digital yang tepat, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa SD dalam memahami konsep-konsep IPA secara menyeluruh.

**Kata kunci:** Komik Digital, Pembelajaran IPAS

---



Copyright ©2024 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting untuk diajarkan kepada setiap individu. Pentingnya pendidikan dalam kehidupan setiap individu menjadikan seseorang wajib memiliki pendidikan yang layak untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Bidang Studi Sains merupakan cabang ilmu yang wajib di pahami oleh siswa saat ini. Perkembangan zaman yang terus melaju secara pesat menjadikan generasi pelajar saat ini harus memahami tentang bidang studi sains. Pengetahuan sains yang akan dipelajari oleh siswa perlu di sesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada (Hidayat, 2014).

IPA adalah hasil interpretasi tentang dunia kealaman. IPA sebagai proses/metode penyelidikan meliputi cara berpikir, sikap dan langkah-langkah kegiatan scientis untuk untuk memperoleh produk-produk IPA, misalnya observasi, pengukuran, merumuskan, menguji hipotesa, mengumpulkan data, bereksperimen dan prediksi (Purbosari, 2016). Salah satu cara dalam mengimplementasikannya agar proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dapat melalui mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPA. Melalui mata pelajaran IPA di sekolah dasar, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang dasar IPA. Agar tercapainya tujuan pembelajaran IPA tersebut harus didukung oleh proses pembelajaran yang kondusif karena pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar. Demikian pula keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan serta strategi dalam pembelajaran (Yuristia et al., 2022).

Berdasarkan pada observasi dan wawancara yang telah di lakukan di SDN 01 Demangan Kota Madiun belum adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebelum nya pada kelas V Sdn 01 Demangan, Maka dari itu ada beberapa guru yang ber inofasi membuat media pembelajaran yang inofatif tetapi masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan dalam pembelajara dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru hanya media pembelajaran yang jadul, terkadang guru juga menggunakan media pembelajaran ppt tetapi dengan dengan desain tamplate yang tidak terdapat gambar menarik dan polos, sehingga siswa kurang antusias dalam pembeajaran. Maka dari itu penelitian ini mengambil judul “pengeangan media komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* untuk membantu literasi pada mata pelajaran IPAS pada kelas V sekolah dasar” bertujuan untuk melihat ke efektifitasan media pembelajaran komik digital.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh (Riwanto & Wulandari, 2018) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya Sementara itu *Cartoon Story Maker* merupakan software yang diproduksi oleh *Department of Education and Training State Government of Victoria*, Namun pada penelitian tersebut tidak menggunakan aplikasi *HiPaint*. Penelitian lainnya oleh (Khadar et al., 2022) Komik Digital yaitu salah satu wujud dari Media Pembelajaran Visual yang bisa diakses melalui telepon genggam, laptop, tablet yang terkoneksi dengan internet ataupun tanpa internet. Komik digital bisa dikatakan sebagai Media Pembelajaran karena komik memiliki sifat yang unik sehingga mampu merangsang perhatian peserta didik pada saat proses belajar

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh (Riwanto & Wulandari, 2018) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya Sementara itu *Cartoon Story Maker* merupakan software yang diproduksi oleh *Department of Education and Training State Government of Victoria*, Namun pada penelitian tersebut tidak menggunakan aplikasi *HiPaint*.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Demangan Kota Madiun tahun ajaran 20223/2024. Waktu yang digunakan dalam penelitian yaitu bulan february sampai bulan mei 2024 dengan objek penelitian yakni siswa kelas V SDN 01 Demangan Kota Madiun. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang dimanfaatkan sebagai mengembangkan dan menguji tingkat efektivitas produk yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Teknik pengumpulan dalam penelitian yang dilakukan adalah memberikan angket untuk mengumpulkan data yakni nilai validasi untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Penelitian yang dilakukan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahapan analisis memiliki tujuan agar melihat tujuan, target sasaran, serta sumber daya yang dibutuhkan dalam penelitian. Lalu, tahapan desain memiliki tujuan untuk menyiapkan kerangka dan segala kebutuhan perancangan produk awal. Pembuatan suatu produk diperlukan susunan produk yang terdiri atas kerangka, desain frame dan mempersiapkan materi agar menjadi media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint*. Penyusunan kerangka yang dihasilkan terdapat beberapa menu yaitu menu profil, menu petunjuk penggunaan, permasalahan, tujuan pembelajaran, peta konsep, kuis, serta evaluasi. Pada menu permasalahan terdapat menu pembahasan dan materi, yang mana materi pembelajaran tersebut adalah materi bangun datar.

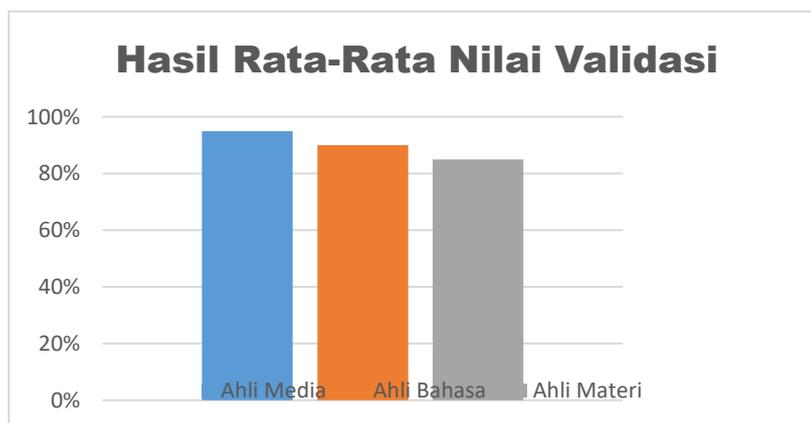
Pembuatan media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* mendesain menggunakan aplikasi *HiPaint*. Peneliti dapat membuat desain komik digital sesuai keinginan dan tidak melenceng dari materi yang akan digunakan.

Pada tahap selanjutnya yaitu serangkaian tahap untuk menilai produk agar mendapati produk layak atau pengembangan produk yang diperoleh yaitu media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* pada pembelajaran matematika. Tahapan berikutnya yaitu tahap validasi yang dilakukan tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Apabila dalam perancangan produk mendapati kekeliruan ahli menyampaikan saran melakukan perbaikan hingga produk tersebut layak untuk diterapkan.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil setelah dilakukan mendapati hasil yang mana media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* pada pembelajaran IPAS sudah dikembangkan mulai tahap analisis hingga evaluasi. Produk yang dikembangkan telah melewati tahapan perancangan media, validasi, uji coba, dan evaluasi. Agar mengetahui layak atau tidaknya produk yang dihasilkan telah dilakukan validasi oleh ahli media dengan skor 95 % yang tergolong sangat layak, ahli bahasa 90 % termasuk kriteria sangat layak, serta ahli materi dengan skor 85 % tergolong dalam kategori layak. Produk yang dihasilkan mendapat kategori sangat layak diterapkan tanpa revisi, tetapi mendapatkan sedikit saran serta masukan dari ahli untuk melakukan revisi agar menyempurnakan produk sebelum dilakukan proses uji coba.

Berikut hasil rekapitulasi penilaian validasi terkait produk pengembangan seperti gambar 1.1



**GAMBAR 1.** Hasil Rata-Rata Nilai Validasi

Berdasarkan perhitungan skor nilai validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi di peroleh rata-rata nilai validasi adalah 90 % termasuk golongan sangat layak maka media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* pada pembelajaran IPAS valid digunakan dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar. Namun memiliki sedikit saran dan komentar yang mampu menjadikan produk yang sempurna dan layak di uji coba.

## PEMBAHASAN

Produk yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan yaitu media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* pada pembelajaran IPAS. Peneliti menggunakan desain pengembangan ADDIE agar mendapatkan produk yang layak. Pengembangan model ADDIE dengan 5 tahapan yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk yang diperoleh dalam penelitian yang dilakukan sudah dinyatakan layak apabila sudah melewati tahap validasi dari ke-tiga ahli.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan karakter anak-anak. Salah satu mata pelajaran yang krusial adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS mencakup berbagai konsep dasar yang penting untuk pemahaman siswa terhadap lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka. Namun, seringkali metode pengajaran yang konvensional kurang mampu menarik minat siswa dan membuat mereka merasa bosan. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Pengimplemantasian media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* pada pembelajaran IPAS mampu memberikan perubahan tingkat kemampuan pemahaman siswa, yang mana terdapat nilai yang lebih baik pada hasil postest dengan rata-rata 88,4. Sebelum itu siswa juga mengerjakan soal pretest dan didapati hasil nilai rata-rata 61,6. Maka dengan diterapkannya media pembelajaran mampu memberikan kemudahan siswa ketika pemahaman materi pembelajaran dengan mudah. Sependapat dengan Hidayat et al., (2023) yang mana media dalam pembelajaran mampu sebagai pengembangan pengalaman, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman sehingga guru wajib memperhatikan penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* pada pembelajaran IPAS sangat menarik serta kreatif mampu memudahkan siswa dalam kegiatan proses belajar. Sama halnya dengan Kurniawati, (2017) yang mana penggunaan media sangat membantu untuk merangsang siswa ketika proses belajar dan siswa mampu dengan mudah memahami pesan yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran Komik digital menggunakan aplikasi *HiPaint* pada pembelajaran IPAS *flash* pada pembelajaran matematika memiliki banyak kelebihan yang mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan. Hal ini sependapat dengan

hidayatul maulida, (2015) media pembelajaran interaktif dibuat mempunyai berbagai kelebihan yakni 1) media didesain sedemikian rupa sehingga jadi materi lebih menarik, 2) media mampu menjadi sumber ide siswa sebelum mereka mulai menulis, 3) media yang dibuat beragam, mampu menarik perhatian dan minat serta memberikan kemudahan siswa dalam belajar.

## SIMPULAN

Pengembangan media komik untuk mata pelajaran IPAS di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS sangat disarankan sebagai salah satu alternatif metode pengajaran yang inovatif dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
2. Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat sebagai Solusi dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, 17(2), 45–52.
3. Hidayat, P. (2014). Pentingnya konsep dasar sains pada pendidikan tingkat SD/MI dalam mengejar kemajuan teknologi. *Al-Bidayah*, 6(2), 273–290.
4. Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
5. Khadar, R. S. F., Rahmat, D., & Saepuloh, L. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi. *Berajah Journal*, 2(3), 410–418.
6. Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
7. Marudut, M. R. H., Bachtiar, I. G., Kadir, K., & Iasha, V. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA melalui Pendekatan Keterampilan Proses. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 577–585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.401>
8. Nurfadillah, S., & Azhar, C. R. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1*. 3(April), 153–163.
9. Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 231. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
10. Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas penggunaan media komik digital (cartoon story maker) dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18.
11. Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa (Forming the Character of Caring for the Environment in Elementary School Students through Science Learning). *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.

- <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3382><http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/3382/2182>
12. Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
  13. Sirait, E. Y., & Oktaviani, C. (2023). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran di Sekolah. *KATALIS: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5(2), 27–31. <https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6734>
  14. Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). *ANALISIS EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA Manajemen Informatika , Politenik Negeri Sriwijaya Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar fotografi . Komik sebagai media pem.* 2(1), 114–126.