

## Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Pada Pembelajaran IPAS KELAS IV SD

Triana Safitri ✉, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

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

---

**Abstract:** Digital comic learning media based on Culturally Responsive Teaching (CRT) offers various benefits in learning, especially for elementary school students. With an attractive visual appearance and culturally relevant content, this digital comic makes it easier to understand lesson concepts because it is presented in a contextual narrative that is close to students' lives. In addition, this media is able to stimulate student creativity and foster self-confidence through inclusive cultural representation. Using qualitative descriptive methods, data were collected through observation, interviews, and documentation, with instruments that include indicators of media use, infrastructure, curriculum, learning problems, student interest, and digital readiness. The results of the study showed that the learning media currently used at SDN Jiwan 01 is still limited, less interactive, and monotonous. This condition has an impact on decreasing student learning motivation, difficulty in understanding abstract concepts, the emergence of boredom, minimal student involvement, and less than optimal learning outcomes. This is further exacerbated by the lack of utilization of interactive digital media technology.

**Keywords:** Learning Media, Digital Comics, CRT, IPAS

---

**Abstrak:** Media pembelajaran komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Dengan tampilan visual yang menarik dan konten yang relevan secara budaya, komik digital ini mempermudah pemahaman konsep-konsep pelajaran karena disajikan dalam narasi yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, media ini mampu merangsang kreativitas siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri melalui representasi budaya yang inklusif. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan instrumen yang mencakup indikator penggunaan media, sarana prasarana, kurikulum, permasalahan pembelajaran, ketertarikan siswa, dan kesiapan digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini di SDN Jiwan 01 masih terbatas, kurang interaktif, dan monoton. Kondisi ini berdampak pada penurunan motivasi belajar siswa, kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, munculnya rasa bosan, minimnya keterlibatan siswa, serta pencapaian hasil belajar yang belum maksimal. Hal ini semakin diperburuk oleh belum dimanfaatkannya teknologi media digital yang bersifat interaktif.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Komik digital*, CRT, IPAS



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas manusia melalui proses pembelajaran, siswa dituntut untuk berpikir kritis, kreatif, serta mandiri (Abd Rahman 2022; Handiyani and Muhtar 2022). Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran dan dapat merangsang perhatian serta minat belajar siswa (Alfianistiawati et al., 2022 & Wulandara, 2024). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan inovasi penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS yang bertujuan untuk membantu siswa memahami lingkungan secara menyeluruh melalui pendekatan holistik, konkret, dan kontekstual (Hastiwi Fina et al., 2023; Purwanto, 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang membahas berbagai permasalahan dalam masyarakat, termasuk hubungan antara manusia dan lingkungannya, dengan cakupan materi yang meliputi geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dan antropologi. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPS adalah keberagaman budaya di Indonesia yang mencakup struktur sosial, nilai religi, adat istiadat, kesenian, dan kepercayaan yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat (Ngestining 2016; Antara and Yogantari 2018). Pembelajaran IPS kerap dianggap kurang menarik karena didominasi metode ceramah dan hafalan, serta minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan (Astuti 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan mengembangkan kompetensi sosial secara optimal.

Namun pembelajaran IPAS masih dianggap kurang menarik karena metode pembelajarannya yang monoton dan media yang terbatas seperti yang terjadi di SDN Jiwan 01. Siswa di SD mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran bidang studi IPAS, kurangnya fokus saat proses pembelajaran berlangsung (Dewi Candra 2017; Turhusna and Solatun 2020). Hal ini menuntut perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan keberagaman siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang digunakan adalah komik digital, karena menggabungkan elemen visual, cerita, dan teknologi, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa (Desandi et al. 2023; Jannah and Reinita 2023).

Dengan adanya pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dinilai relevan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menghargai keberagaman latar belakang siswa dan menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks budaya mereka (Fitriani A and Palenewen Evie 2021; Lasminawati, Kusnita, and Merta 2023). Oleh karena itu, pengembangan media komik digital berbasis CRT dinilai penting sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menganalisis fenomena yang menjadi fokus penelitian. Studi kepustakaan digunakan untuk mendukung kesimpulan penelitian. Data dari pre-test dan post-test, serta angket validasi dan respon siswa dan guru, menjadi dasar untuk menjelaskan dan mendeskripsikan temuan penelitian. Menurut (Sugiyono 2012), langkah-langkah seperti merumuskan masalah, mengidentifikasi jenis informasi yang diperlukan, menentukan prosedur pengumpulan data, mengidentifikasi informasi dalam prosedur pengelolaan data, dan menarik kesimpulan merupakan bagian dari proses deskripsi dalam penelitian. Objek penelitian ini kelas 4 sekolah dasar negeri jiwan 01 melalui penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran IPAS.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, pengisian angket atau kuesioner, serta pelaksanaan tes. Setelah data terkumpul, proses selanjutnya adalah analisis data yang semula berbentuk angka kemudian diubah menjadi uraian deskriptif. Analisis data merupakan langkah penyusunan informasi agar dapat ditafsirkan dan ditarik kesimpulan (Barus and Sukmawarti 2022).

Media pembelajaran komik digital berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini dirancang agar dapat diakses oleh siswa melalui chromebook mereka masing-masing. Kemudahan akses ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi keberagaman budaya di Indonesia. Media ini dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran IPAS tema keberagaman budaya. Pemilihan media komik digital berbasis CRT pada pembelajaran IPAS didasari oleh masih minimnya variasi media yang digunakan di dalam kelas, serta belum optimalnya media yang mampu mendorong pengembangan media ajar. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi, sehingga sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dipilih tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan begitu, media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## HASIL PENELITIAN

Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan bertujuan untuk memperoleh data dan informasi saat penelitian. Sebelum melakukan observasi dan wawancara peneliti menyusun instrument wawancara agar wawancara berjalan dengan baik. Berikut instrument wawancara yang dilakukan peneliti;

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan Wawancara

Kisi-kisi	Objek yang diamati	No. Pertanyaan
Media pembelajaran di kelas	Penggunaan media pembelajaran	1
	Sarana dan prasarana yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran	2
Kurikulum pembelajaran di kelas	Kurikulum pembelajaran yang digunakan di kelas	3
	Bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS	4
	Model dan metode yang digunakan pada proses pembelajaran	5
Permasalahan pembelajaran	Permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran	6
	Keterarikan siswa dalam proses pembelajaran	7
	Kesiapan dalam pembelajaran digital	8

Berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas IV di SDN Jiwan 01, diketahui bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan masih terbatas pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket. Jenis media ini dianggap kurang maksimal dalam mendukung proses belajar karena memiliki sejumlah keterbatasan, seperti tidak mampu menyajikan konten interaktif berupa audio, video, maupun animasi yang dapat membantu memperjelas pemahaman materi. Buku cetak yang tersedia umumnya didominasi oleh teks dengan tampilan yang monoton, minim gambar, dan desain yang kurang menarik, sehingga kurang mampu merangsang minat belajar siswa secara aktif.

Kondisi tersebut menghadirkan berbagai hambatan dalam kegiatan belajar mengajar. Pertama, antusiasme siswa dalam belajar cenderung menurun karena penyajian materi yang statis dan tidak bervariasi. Kedua, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang seharusnya bisa dijelaskan dengan lebih mudah melalui media visual atau interaktif. Ketiga, suasana kelas yang kurang menggugah perhatian siswa sering kali menyebabkan kejenuhan dan rasa bosan. Selain itu, kendala lain yang muncul mencakup rendahnya interaksi antara guru dan siswa, kesulitan guru dalam menyampaikan materi yang kompleks, serta pencapaian tujuan pembelajaran yang belum optimal. Ketika siswa merasa kurang tertarik dan tidak memahami materi dengan baik, hal ini akan berdampak pada penurunan hasil belajar dan minimnya keterlibatan aktif di dalam kelas. Berbagai permasalahan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Jiwan 01 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut masih didominasi oleh media berbasis cetak, seperti buku pelajaran, modul, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Penggunaan media jenis ini memang masih banyak dijumpai di sekolah dasar, namun kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang semakin bervariasi. Secara umum, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai komponen utama dalam kegiatan pendidikan (Wulandari 2020). Keterbatasan pada variasi media menyebabkan penyampaian materi serta proses interaksi dalam pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas hubungan edukatif antara guru dan siswa, sehingga proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mendukung kelancaran aktivitas belajar mengajar di kelas (Alfianistiawati et al. 2022). Dalam pembelajaran, siswa cenderung kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada pembelajaran IPAS (Dewi Candra 2017). Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah desain media yang sebelumnya telah dirancang, yakni komik digital yang berlandaskan pendekatan *culturally responsive teaching* (CRT) dalam pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran yang dirancang secara optimal dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sulit, mengurangi rasa bosan, serta meningkatkan partisipasi aktif mereka. Ketertarikan peserta didik terhadap media yang digunakan dapat meningkatkan semangat mereka untuk terlibat dalam proses belajar, baik secara individu maupun berkelompok, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap daya ingat dan capaian belajar (Heri 2019). Pemilihan media yang sesuai dengan konten pembelajaran dan karakteristik siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai kebutuhan. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran yang berkualitas menjadi langkah penting dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan. Kehadiran media komik digital dalam pembelajaran memberikan dampak positif, di mana siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Peneliti pun merasa senang karena penggunaan komik digital mendorong siswa untuk lebih aktif serta menjadikan proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan menyenangkan.

Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran, yang memungkinkan mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Teknologi, seperti aplikasi pembelajaran dan video interaktif, membuat informasi lebih menarik dan mudah diakses. Hal ini membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam, karena mereka dapat mengeksplorasi konsep secara lebih luas dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Kualitas buku cetak yang digunakan di kelas juga menjadi perhatian, karena umumnya hanya berisi teks bacaan dengan warna yang monoton dan kurang ilustrasi. Desain yang tidak menarik ini dapat mengurangi minat siswa untuk membaca dan belajar, sehingga berdampak negatif pada proses pembelajaran mereka. Siswa cenderung lebih tertarik pada materi yang disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Safitri, Wulandari, and Herlambang 2022).

## SIMPULAN

Penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk mempelajari fenomena yang diteliti. Studi kepustakaan digunakan untuk mendukung temuan penelitian dan mendukung kesimpulan yang dibuat. Berdasarkan hasil kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) pada pembelajaran IPAS SD. Komik digital memiliki pola penyajian yang interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi, khususnya materi keberagaman budaya di Indonesia. Hasil temuan ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif guna meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar di tingkat sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi digital menjadi faktor krusial dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kaya informasi, dan mampu beradaptasi dengan berbagai gaya belajar peserta didik. Penggunaan media berbasis teknologi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mendorong semangat belajar, memperkuat pemahaman materi, serta pada akhirnya memaksimalkan pencapaian hasil belajar secara menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Https://Journal.Unismuh.Ac.Id/Index.Php/Alurwatul*.
2. Alfianistiawati, Rohmatin, Nurmawati Istifayza, Maria Apolonia Prakris, Fresty Kartika Fitri, and Deny Wahyu Apriyadi. 2022. "Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X Dan XI SMAN 8 Malang." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)* 2 (7): 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i7p698-706>.
3. Antara, Made, and Made Vairagya Yogantari. 2018. "Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif." In *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*. Sekolah Tinggi Desain Bali.
4. Astuti. 2019. "Pendidikan Memiliki Arti Usaha Secara Terencana Dan Sadar Demi Menciptakan Lingkungan Belajar Serta Proses Kegiatan Pembelajaran Sehingga Siswa Aktif Meningkatkan Potensi Diri Demi Menciptakan Kekuatan Spiritual, Keribadian, Kecerdasan, Pengendalian Diri," 500–506.
5. Barus, Herlina Friska, and Sukmawati. 2022. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD." *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat* 2 (3).
6. Desandi, Roki, Eka Trisianawati, Ira Nofita Sari, Program Studi, Pendidikan Biologi, Pendidikan Mipa, Dan Teknologi Pontianak, and Pendidikan Fisika. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Terhadap Literasi Digital Siswa Pada Sub Materi Zat Aditif Kelas VIII MTs. Islamiyah Pontianak." *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (JPSA)* 6 (1): 37–43. <https://doi.org/10.31571/jpsa.v6i1.6438>.
7. Dewi Candra. 2017. "Penerapan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Fungsi Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Berbasis Flash Untuk Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 07 (02).
8. Fitriani A, and Palenewen Evie. 2021. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 5 Samaarinda Tahun Ajaran 2023/2024." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (3).
9. Handiyani, Mila, and Tatang Muhtar. 2022. "Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran Dalam Perspektif Pedagogik-Filosofis." *Jurnal Basicedu* 6 (4): 5817–26. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3116>.
10. Hastiwi Fina, Khasanah Uswatun, and Wahyuningsih Sri. 2023. "Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas IV SD

- Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11 (2).
11. Heri, Totong. 2019. “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15 (1).
  12. Jannah, Mifthahul, and Reinita Reinita. 2023. “Validitas Penggunaan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7 (2): 1095–1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>.
  13. Lasminawati, Endang, Yen Kusnita, and Wayan I Merta. 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Model Probem Based Learning.” *JSER Journal of Science and Education Research* 2 (2). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>.
  14. Ngestining, Driyan. 2016. “Pemanfaatan Lingkungan Dalam Pembelajaran IPS Di SDN 1 Pasar Baru Pagatan Tanah Bumbu.” *Journal Socius* 3 (1).
  15. Safitri, Andriani, Dwi Wulandari, and Yusuf Tri Herlambang. 2022. “Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia.” *Jurnal Basicedu* 6 (4): 7076–86. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>.
  16. Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
  17. Turhusna, Dalila, and Saomi Solatun. 2020. “Perbedaan Individu Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>.
  18. Wulandari, Suci. 2020. “Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi.” *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)* 1 (2): 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.