

# Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Disusun Oleh : Fika Ayuni (228620600135)

Dosen Pembimbing : Dr. Tri Linggo Wati, M.pd

Dosen Penguji 1 : Feri Tirtoni, M. Pd

Dosen Penguji 2 : Dr. Ermawati Zulikhatin N., M. Pd

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

# ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik edukatif guna menumbuhkan minat baca siswa kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik. Komik edukatif dikembangkan untuk pembelajaran kelas III semester I. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas, analisis kebutuhan pembelajaran, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respon peserta didik. Data yang terkumpul selanjutnya diolah menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif guna menilai tingkat kelayakan serta efektivitas yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi, media komik edukatif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media. Media komik edukatif dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci : Komik Edukatif ; Media Pembelajaran; Menumbuhkan minat baca melalui komik**

# PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sepande Sidoarjo, ditemukan bahwa minat baca siswa kelas III masih rendah karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta dominasi bacaan teks tanpa ilustrasi. Siswa cenderung lebih tertarik pada media visual bergambar dibandingkan bacaan panjang. Salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu penggunaan media komik edukatif berbasis literasi visual. Komik mampu memadukan teks dan gambar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media komik edukatif sebagai alternatif media pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar.

# Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik edukatif berbasis literasi visual sebagai media pembelajaran IPS bagi siswa kelas III sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas penggunaan media komik edukatif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media komik edukatif serta memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

# METODE PENELITIAN

**Pendekatan :** Kualitatif dan Kuantitatif

**Jenis :** Deskriptif

**Populasi :** Seluruh siswa kelas III di SD Negeri Sepande Sidoarjo, Jumlah keseluruhan siswa tersebut adalah 23 siswa

**Instrumen :**

1. Lembar Wawancara : Digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi guru kelas III mengenai kondisi pembelajaran IPS, kesulitan siswa serta kebutuhan media pembelajaran
2. Lembar Observasi : Digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dalam pembelajaran, serta mengamati respond siswa pada saat proses pembelajaran
3. Lembar Validasi Ahli Materi : Digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kompetensi pembelajaran

# METODE PENELITIAN

4. Lembar Validasi Ahli Media : Digunakan untuk menilai tampilan, desain, dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Angket Respon Siswa : Digunakan untuk mengetahui tanggapan dan tingkat ketertarikan siswa terhadap media komik edukatif.
6. Dokumentasi : Digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan penelitian dan proses uji coba media pembelajaran.

## **Teknik Analisis Data :**

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung persentase hasil penilaian angket validasi ahli dan respon siswa menggunakan skala penilaian 1–4. Nilai yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media komik edukatif yang dikembangkan

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa komik edukatif yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS materi Menyayangi Hewan di Sekitar Kita dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dua validator, masing-masing validator memperoleh persentase kelayakan sebesar 100%, sehingga media komik edukatif termasuk dalam kategori sangat layak dari segi kesesuaian materi, penggunaan bahasa, serta keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, hasil validasi ahli media yang juga dilakukan oleh dua validator menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%. Penilaian tersebut mencakup aspek tampilan visual, tata letak, keterbacaan tulisan, kesesuaian gambar, pemilihan warna, serta kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik edukatif memiliki desain yang menarik dan sesuai digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Selain validasi ahli, uji coba terbatas kepada 23 siswa kelas III menunjukkan respon yang sangat positif dengan persentase sebesar 96,6%. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih tertarik membaca materi, serta lebih mudah memahami isi pembelajaran melalui media komik edukatif. Penggunaan media komik juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta respon peserta didik, media komik edukatif yang dikembangkan dinyatakan valid, efektif, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas III sekolah dasar.

# PRODUK KOMIK EDUKATIF DIGITAL



# PRODUK KOMIK EDUKATIF DIGITAL



# PRODUK KOMIK EDUKATIF DIGITAL



# PRODUK KOMIK EDUKATIF DIGITAL



# Referensi

1. D. S. Patimah, "Teknologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *JTEP-Jurnal Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 1167–1175, 2021.
2. F. Siregar, D. Yarshal, and S. Sukmawarti, "Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Kelas V Sd," *Pedagog. J. Ilm. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 8–15, 2021, doi: 10.47662/pedagogi.v8i1.238.
3. S. P. Apriliansi and E. H. Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 994–1003, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.492.
4. P. Herlina and E. R. Saputra, "Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 1800–1809, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i2.2207.
5. K. et al 2023, "No Title 濟無 No Title No Title No Title," vol. 32, no. 3, pp. 167–186, 2021
6. A. Mikamahuly, N. Fadieny, and S. Safriana, "Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik," *J. Pendidik. dan Ilmu Fis.*, vol. 3, no. 2, pp. 256–263, 2023, doi: 10.52434/jpif.v3i2.2818.
7. W. D. Puspitasari, "Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2019.
8. Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, "Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *J. Educ. Action Res.*, vol. 8, no. 2, pp. 310–317, 2024, doi: 10.23887/jear.v8i2.78017.
9. B. Priyanga, Q. Mushafanah, I. Listyarini, and D. N. Kristanti, "Pengembangan Komik dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang," *J. Kridatama Sains Dan Teknol.*, vol. 5, no. 01, pp. 97–110, 2023, doi: 10.53863/kst.v5i01.705.
10. Y. Hatima, L. Fajrudin, and R. A. Pribadi, "Program Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Komik Edukasi Anak di SDN Karundang 1 Kota Serang," vol. 1, pp. 59–68, 2025.
11. M. M. Dampuri, M. Taufik, and Sugiarti, "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang," *J. Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 6052–6060, 2024.
12. I. Mujahadah, A. Alman, and M. Triono, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili," *J. Papada J. Publ. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 8–15, 2021, doi: 10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.758.
13. T. Astuti, "EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK BERBASIS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI KARUNDANG 2 ( Effectiveness Comic Based on Contextual Learning to Improve Student Learning Outcome ) Perkembangan teknologi inform," vol. 2, no. November, pp. 150–164, 2021.
14. B. Rusdiana and A. Febrianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Wuzha (Wujud Zat dan Perubahannya) Berbasis Pixton untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD," *J. Educ. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 3187–3198, 2024, doi: 10.37985/jer.v5i3.1414.
15. N. S. Maisarah Pendri, "JOTE Volume 5 Nomor 3 Tahun 2024 Halaman 150-155 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education," *J. Tcaher Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 150–155, 2024

