

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODIG (KOMIK  
DIGITAL) DALAM MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV  
SDN MOJOROTO 4**

Della Talia<sup>1</sup>, Farida Nurlaila Zunaidah<sup>2</sup>, Tutut Indah Sulistiyowati<sup>3</sup>  
<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Alamat e-mail : [taliadella002@gmail.com](mailto:taliadella002@gmail.com)<sup>1</sup>, [farida@unpkdr.ac.id](mailto:farida@unpkdr.ac.id)<sup>2</sup>,  
[Tututindah@unpkdr.ac.id](mailto:Tututindah@unpkdr.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The purpose of this research and development is to determine the validity, practicality, and effectiveness of Kodig-Based Learning Media (Digital Comics) in Cultural Diversity Material for Grade IV Students of SDN Mojoroto 4. Development) with the ADDIE model consisting of 5 stages, namely (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects of this study were teachers and 28 grade IV students of SDN Mojoroto 4. The data analysis techniques used were qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The instruments used in this study were validation questionnaires from material experts and media experts, practicality questionnaires from teachers and students, and evaluation questions. The results of this study indicate that (1) The results of the validity test obtained a validity score from material experts of 96% and a validity score from media experts of 92%. The average value of the validation results was 94% with very valid criteria. (2) The results of the practicality test obtained a teacher response score of 94% and an average student response score of 93.25%. Both values can be accumulated to 93.6% with the criteria of very practical. (3) The results of the limited trial effectiveness test were 87.5% and the broad trial was 90%. Both scores were accumulated to 88.75% with the criteria of very effective. It can be concluded that Kodig-Based Learning Media (Digital Comics) in Cultural Diversity Material for Grade IV Students of SDN Mojoroto 4 are stated to be very valid, very practical, and very effective for use in classroom learning.*

*Keywords: Media, Digital comics, Cultural diversity*

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4. *Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah guru dan 28 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angke validasi ahli materi dan

ahli media, angket kepraktisan guru dan siswa, serta soal evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji kevalidan diperoleh skor kevalidan dari ahli materi sebesar 96% dan skor kevalidan dari ahli media sebesar 92%. Rata-rata nilai hasil validasi yaitu sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 94% dan rata-rata skor respon siswa sebesar 93,25%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 93,6% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan uji coba terbatas 87,5% dan uji coba luas 90%. Kedua skor tersebut diakumulasikan menjadi 88,75% dengan kriteria sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas

Kata Kunci: Media, Komik digital, Keragaman budaya

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan sistematis untuk menumbuhkan dan memaksimalkan kemampuan yang melekat pada siswa melalui proses perolehan pengetahuan dan keterampilan (Hayati, 2018). Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah IPAS. IPAS adalah pembelajaran terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Anggita et al., 2023).

Keragaman budaya merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS. Keanekaragaman budaya mengacu pada keseluruhan sistem sosial dan keagamaan yang ada dalam suatu masyarakat. Budaya mencakup pengetahuan kolektif, kepercayaan, seni, dan kebiasaan yang diturunkan antar generasi dalam suatu masyarakat. Indonesia dicirikan oleh banyak peradaban yang berbeda. Bangsa Indonesia terkenal dengan kekhasannya karena berhasil hidup berdampingan dalam satu negara yang terdiri dari beragam budaya (Antara, 2018).

Berdasarkan hasil observasi melalui kegiatan pengamatan pembelajaran di kelas materi keragaman budaya, diketahui bahwa siswa kesulitan dalam menjawab

pertanyaan yang diberikan guru, siswa lebih suka berbicara ketika pembelajaran berlangsung, dan menurunnya antusias dan minat siswa dalam belajar materi keragaman budaya. Kemudian, diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN Mojoroto 4, diketahui bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi keragaman budaya, siswa tidak menyimak materi yang disampaikan guru, dan belum ada penggunaan media pembelajaran untuk membantu guru. Dari hasil analisis dokumen belajar siswa kelas IV materi keragaman budaya diketahui bahwa dari jumlah 28 siswa yang mendapatkan nilai di atas kkm adalah 8 siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah kkm sebanyak 20 siswa. Hal tersebut merupakan suatu permasalahan penting yang harus segera diatasi.

Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau mediator yang meningkatkan proses belajar mengajar dengan meningkatkan komunikasi yang efektif antara

pendidik dan peserta didik, sehingga mempermudah pengajaran bagi instruktur dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Fatimah & Ningsyih, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang baru diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan (Syilviana & Qurrotani, 2024).

Media yang dinilai efektif untuk memudahkan proses pembelajaran adalah media visual berbasis komik (Rahmadani, 2023). Media komik terdiri dari teks dan ilustrasi yang disusun dalam format naratif, dirancang untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman siswa terhadap topik tersebut (Aprilia et al., 2021). Media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman tentang budaya Indonesia dan menurunkan tingkat kejenuhan siswa, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Syahmi et al., 2022) dapat diketahui bahwa Komik digital memberi siswa alat yang nyaman, menarik, dan memotivasi untuk



penggunaannya dalam kondisi nyata dan memastikan media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi ahli materi dan media untuk mengetahui kevalidan media, angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media, dan soal pretest posttest untuk mengetahui keefektifan media.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1) Tahap Analisis**

Pada tahap ini, tugas utamanya adalah menilai perlunya menciptakan media untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Beberapa analisis dilakukan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Analisis kinerja: Pada tahap ini, peserta didik menghadapi tantangan mendasar dalam proses memperoleh pengetahuan.
- 2) Analisis siswa mengacu pada penilaian terhadap atribut siswa, seperti kemampuan, latar belakang pengetahuan, dan tingkat perkembangan kognitif.
- 3) Analisis tujuan pembelajaran: Analisis tujuan pembelajaran merupakan suatu prosedur sistematis yang melibatkan pemeriksaan cermat dan kritis terhadap semua unsur yang

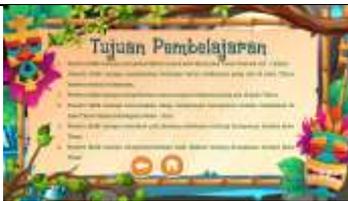
digariskan dalam penyusunan tujuan pembelajaran, dimulai dengan kegiatan merumuskan kembali tujuan tersebut.

#### **2) Tahap Desain**

Tahap ini melibatkan pengumpulan item untuk digunakan sebagai sumber, menyusun pertanyaan, dan membangun alat yang akan digunakan oleh validator ahli untuk mengevaluasi media yang dibuat oleh peneliti. Sumber bahan yang digunakan dalam perancangan RPP antara lain buku pegangan instruktur, buku pegangan siswa, internet, dan lingkungan sekitar. Peneliti mengumpulkan materi pembelajaran untuk menyempurnakan desain media komik digital. Adapun desain Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital)**

<b>Desain Akhir</b>	<b>Keterangan</b>
	Halaman sampul

	<p>Halaman Petunjuk Penggunaan</p>		<p>Halaman kuis</p>
	<p>Halaman Capaian Pembelajaran</p>		
	<p>Halaman Tujuan Pembelajaran</p>		
	<p>Halaman Profil Pengembangan</p>		
	<p>Halaman Materi</p>		

### 3) Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, kerangka konseptual diubah menjadi media pembelajaran yang disiapkan untuk implementasi sesuai dengan tujuan. Pada tahap pengembangan dilakukan proses validasi ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Tujuan validasi ini yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media pembelajaran berbasis kodig (Komik Digital) sebelum diujikan pada tahap selanjutnya atau tahap implementasi. Adapun perolehan hasil uji validasi ahli materi dan ahli media yaitu sebagai berikut:



**Gambar 1. Hasil Validasi**

Dari hasil uji kevalidan diperoleh skor kevalidan dari ahli materi sebesar 96% dan skor kevalidan dari ahli media sebesar 92%. Rata-rata nilai hasil validasi yaitu sebesar 94%, yang menjelaskan bahwa uji kevalidan pada media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) memiliki kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Guntur et al., 2023) Hasil penelitian menunjukkan validitas yang kuat, dengan nilai 0,76, yang menunjukkan keefektifan materi pembelajaran. Komik berfungsi sebagai instrumen pengajaran yang sangat baik bagi siswa sekolah dasar, setelah diverifikasi dan dianggap sesuai untuk digunakan.

#### 4. Tahap Implementation

Pada tahap implementasi, desain media pembelajaran yang dipilih dipraktikkan dalam uji coba lapangan. Media pembelajaran berbasis kodig yang biasa disebut komik digital dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu. Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik terhadap efektifitas media pembelajaran berbasis komik digital.

Berikut merupakan perolehan angket kepraktisan guru dan siswa.



**Gambar 2. Uji Kepraktisan Guru dan Siswa**

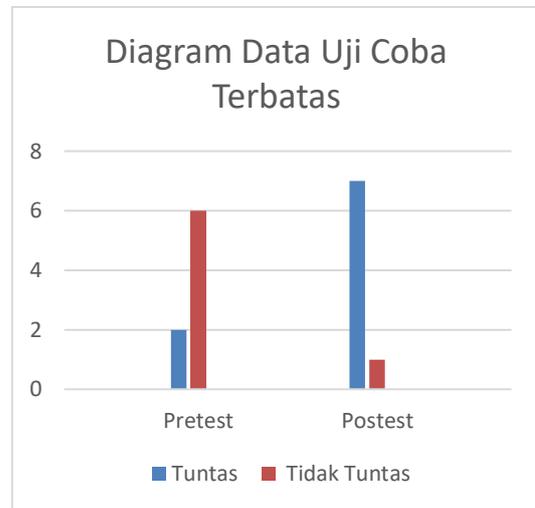
Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 94% dan rata-rata skor respon siswa sebesar 93,25%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 93,6%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis kodig (komik digital) dikatakan praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 4. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sylviana & Qurrotani, 2024) Respon siswa juga baik, dengan skor 84 dari kelompok kecil dan 96 dari kelompok besar. Sehingga media pembelajaran komik berbasis digital mendapatkan nilai layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji keefektifan dilakukan melalui pemberian soal pretest dan posttest. Soal pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media berbasis kodig (komik digital). Sedangkan, soal posttest digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah menggunakan media berbasis kodig (komik digital). Berikut merupakan hasil uji keefektifan siswa uji coba terbatas dan luas.

Pelaksanaan uji coba terbatas melibatkan 8 orang siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Diagram di bawah ini menunjukkan perbandingan hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa selama uji coba berlangsung.

**Gambar 4.3 Diagram Data *pretest* & *posttest* uji coba terbatas**



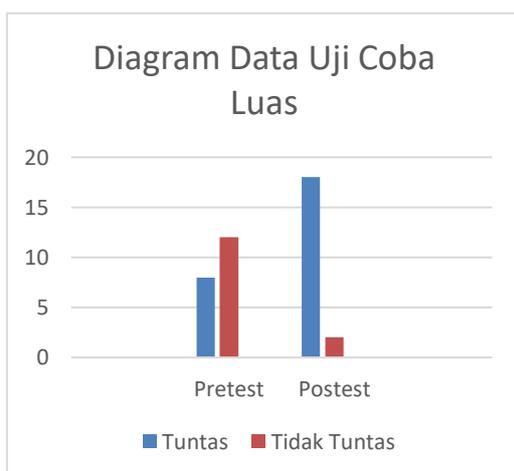
Dari diagram diatas, diketahui perolehan nilai pretest yang dari 8 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) memperoleh skor persentase 75% untuk siswa yang belum tuntas, sedangkan hanya 25% siswa yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sehingga, diperlukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 4.

Setelah menggunakan media pembelajaran komik digital, diketahui perolehan nilai posttest yang dari 8 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4

setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) memperoleh nilai persentase skor sebesar 87,5%. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sehingga, media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 4

Pelaksanaan uji coba luas melibatkan 20 orang siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Gambar dibawah ini menunjukkan perbandingan hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa selama uji coba berlangsung.

**Gambar 4.6 Diagram Data Pretest & Posttest Uji Coba Luas**



Dari tabel diatas, dapat dilihat perolehan nilai pretest yang dimiliki oleh 20 siswa kelas IV SDN Mojoroto

4 sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) memperoleh nilai presentase sebesar 40% untuk siswa yang tuntas, sedangkan 60% siswa tidak tuntas dan mendapatkan nilai dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) memperoleh nilai persentase sebesar 90%, nilai tersebut telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sehingga, media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) sangat efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 4

Dari hasil uji keefektifan, media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) memperoleh kriteria sangat efektif untuk digunakan dalam mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 4. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nazhiroh et al., 2021) Hasil belajar pra-tes siswa rata-rata 57,35,

sedangkan pelaksanaan pasca-tes menghasilkan rata-rata 80,58, dengan skor minimum 70 dan skor maksimum 95. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar melalui pemanfaatan media komedi. Pemanfaatan media komik elektronik bertujuan untuk menumbuhkan motivasi dan dorongan, sehingga meningkatkan pengalaman belajar di kelas dan meningkatkan prestasi akademik siswa, karena media ini berasal dari prinsip-prinsip permainan.

### **5. Tahap Evaluasi**

Evaluasi merupakan tahap akhir dari teknik perancangan sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah pendekatan metodis yang digunakan untuk meningkatkan sumber daya pendidikan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui dua metode yang berbeda, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada akhir pertemuan tatap muka mingguan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir kegiatan. Evaluasi sumatif mengukur tingkat kemahiran atau pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan evaluasi digunakan untuk memberikan masukan tentang kemajuan media

pembelajaran berbasis kodig (komik digital).

Terdapat revisi pada media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) meliputi:

- a. Memperbaiki tujuan pembelajaran dan menyesuaikan dengan materi
- b. Memberi keterangan untuk siswa dan digunakan untuk kelas IV,
- c. Menganti warna tulisan pada materi dan utama,
- d. Memperbaiki navigasi menu capaian pembelajaran
- e. Menambahkan petunjuk penggunaan media,
- f. Memperbaiki penulisan, dan menambah penutup

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) yang digunakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi keragaman budaya. Berikut merupakan penjabaran dari penilaian Media pembelajaran berbasis kodig (komik digital):

1. Hasil uji kevalidan diperoleh skor kevalidan dari ahli materi sebesar 96% dan skor kevalidan dari ahli media sebesar 92%. Rata-rata nilai hasil validasi yaitu sebesar 94% dengan kriteria sangat valid.
2. Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 94% dan rata-rata skor respon siswa sebesar 93,25%. Kedua nilai tersebut dapat diakumulasikan menjadi 93,6%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) dikatakan praktis.
3. Hasil uji keefektifan memperoleh nilai posttest 8 siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor sebesar 87,5% dan perolehan nilai posttest dari 20 siswa pada uji coba luas memperoleh skor sebesar 90%. Kedua skor tersebut diakumulasikan menjadi 88,75% dan telah memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan media mendapat kriteria sangat efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik

Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>

Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi. *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, 2.

Aprilia, H. M., Aka, K. A., & Permana, E. P. (2021). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar. *Semdikjar*, 304–309.

Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2400>

Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>

Hayati, Z. (2018). Pendidikan Sekolah Dasar dan Peningkatan SDM Yang Berkualitas. *Primary Education Journal (Pej)*, 2(1), 66–71. <https://doi.org/10.30631/pej.v2i1.13>

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation

and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.  
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(November).

Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *JPGSD*, 11(10), 2172–2182.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).

Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90.  
<https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>

Sylviana, I. S., & Qurrotani, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital pada Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.17509/jppd.v11i1.68987>