

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SDIT AL-JIHADIYAH

Dewi Anjani¹, Awalina Barokah²

dewi.anjani0504@gmail.com¹, awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id²

Universitas Pelita Bangsa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Pancaindra. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara guru, diikuti perancangan alur cerita, karakter, ilustrasi, dan tata letak komik. Uji kelayakan dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi (94%), ahli bahasa (96%), dan ahli media (92%) yang seluruhnya masuk kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata 94%. Efektivitas media diukur melalui pretest dan posttest dengan hasil N-Gain sebesar 0,81 (kategori “Tinggi”) dan persentase keefektifan 84% (kategori “Sangat Efektif”). Respon guru menunjukkan nilai 96% (kategori “Sangat Praktis”) dan respon siswa 93,88% (kategori “Sangat Menarik”). Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-komik yang dikembangkan layak, efektif, praktis, dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: E-Komik, Media Pembelajaran, Minat Belajar, IPAS, ADDIE.

Abstract

This study aims to develop an e-comic learning medium to increase the learning interest of fourth-grade students at SDIT Al-Jihadiyah in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, specifically on the Five Senses topic. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The development process began with a needs analysis through observation and teacher interviews, followed by designing storylines, characters, illustrations, and comic layouts. Feasibility testing was conducted by three experts: subject matter expert (94%), language expert (96%), and media expert (92%), all categorized as “Highly Feasible” with an average score of 94%. The effectiveness of the media was measured through pretests and posttests, yielding an N-Gain score of 0.81 (“High” category) and an effectiveness percentage of 84% (“Highly Effective” category). Teacher responses scored 96% (“Highly Practical”) and student responses scored 93.88% (“Highly Engaging”). The findings indicate that the developed e-comic is feasible, effective, practical, and engaging as a learning medium to enhance students’ interest and achievement.

Keywords: E-Comic, Learning Media, Learning Interest, IPAS, ADDIE.

PENDAHULUAN

Di era yang terus berkembang, Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi keberlangsungan sebuah negara. Pemerataan pendidikan menjadi sebuah cita-cita bangsa guna tercapainya kehidupan yang sejahtera (Kurnia, 2023). Dalam rangka mewujudkan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari aspek input, proses, maupun hasil pembelajaran (Iqbal, 2022). Transformasi perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap metode pembelajaran dan pengajaran. Kehadiran teknologi, terutama media pembelajaran digital yang memadukan materi dengan visualisasi teknologi seperti E-komik, membuka peluang besar untuk meningkatkan minat belajar serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Evandri, 2024).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan kreatif (Firza Apriani dkk., 2023). Media juga berfungsi sebagai sumber informasi tentang materi pembelajaran dan soal latihan (Rahmayani, 2016). Media pembelajaran merupakan metode yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa, sehingga proses komunikasi dalam pembelajaran antara guru dan peserta didik bersifat dua arah (Midya Yuli Amreta., 2023). Sedangkan menurut Wahyuningsih Rizki dan Sulasmono (2020) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan aspirasi dan minat yang baru pada diri peserta didik, selain itu dapat menciptakan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar serta memberikan dampak psikologis pada peserta didik, dan meningkatkan minat belajarnya. Media pembelajaran berbasis digital merupakan suatu inovasi yang berkontribusi secara signifikan terhadap transformasi proses pembelajaran. Dengan penerapan e-learning, pembelajaran tidak lagi terbatas pada aktivitas mendengarkan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan seperti mengamati, melaksanakan, dan mendemonstrasikan materi yang dipelajari. Berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dapat dicapai di dalam kelas maupun diluar kelas perlu dikemas dengan memperhatikan kaidah serta prinsip teknologi pembelajaran ke dalam berbagai metode maupun media pembelajaran mulai dari yang konvensional hingga multimedia pembelajaran yang berbasis komputer, bahkan e-learning, e-library, e-education, e-mail, e-laboratory, e-book.

Media Pembelajaran E-komik adalah komik yang tidak berbentuk media cetak, melainkan diakses melalui perangkat elektronik. Keunggulan e- komik sebagai media pembelajaran adalah kemampuannya meningkatkan minat belajar siswa, menyajikan materi secara lebih menarik, serta memudahkan pemahaman konsep yang bersifat abstrak (Kanti dkk., 2022). Hal ini sejalan dengan manfaat e-komik yang dikemukakan oleh Kurniawan dkk, (2022) yaitu mampu menjadikan proses pembelajaran lebih efektif karena berfokus pada keterlibatan aktif siswa, bukan hanya pada peran guru. Selain itu, e-komik dapat diakses melalui ponsel dan laptop oleh siswa serta dapat ditampilkan menggunakan proyektor LCD saat pembelajaran di kelas. Menurut Meilana dkk, (2022) media komik mampu membantu siswa memiliki minat terhadap pembelajaran, selain itu media komik juga mampu membantu siswa untuk terampil berbahasa, nilai penting bahasa salah satunya Language as one of the means of human communication that is used since early ageto adulthood, Suweleh dkk., (2022) yakni komunikasi yang dapat meningkatkan aktivitas lainnya aktivitas seni seperti menggambar dan melukis, menambah kreatifitas, serta mampu membantu siswa mengingat materi yang pernah dipelajari.

Berbeda dengan buku teks, buku komik adalah buku yang mempunyai tiga unsur yaitu, alur, teks dan gambar (Yasa et al., 2017). Buku komik cenderung didominasi oleh gambar sehingga minat siswa dalam pembelajaran lebih tinggi. Namun buku komik masih

memiliki keterbatasan, sehingga buku komik dikembangkan menjadi komik dalam bentuk elektronik. Sejalan dengan penelitian Tika hayati et al (2022) yang menyatakan bahwa “Komik sebagai media pembelajaran pada materi sistem pencernaan pada mata pelajaran IPA kelas V SD berhasil dikembangkan menggunakan model Borg dan Gall. Hasil penelitian tersebut dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik sebagai media pembelajaran berbasis lingkungan pada mata pelajaran IPA kelas V SD layak digunakan dalam pembelajaran.” Dari pemaparan permasalahan diatas, peneliti menyimpulkan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPAS, guru memerlukan strategi yang efektif agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bahwa rendahnya minat belajar di SDIT AL-Jihadiyah dikarenakan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh kompleksnya pembelajaran IPAS yang sulit dipahami oleh siswa sedangkan faktor eksternal rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh kurangnya variasi mengajar guru dalam menyampaikan pembelajaran IPAS yang hanya menggunakan metode ceramah narasi teks book. Menurut Slameto (2019: 57), Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar, karena jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, mereka cenderung tidak belajar dengan maksimal akibat kurangnya daya tarik. Secara umum, minat dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi siswa, karena tanpa minat terhadap suatu materi, sulit bagi mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Minat belajar siswa adalah keinginan siswa untuk belajar sesuatu (Febrianti dkk., 2023 dalam Saliati, n.d.). Siswa dengan minat belajar yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, yang berdampak pada penurunan prestasi akademik. Selain itu, siswa dapat menunjukkan perilaku pasif di kelas, seperti kurangnya partisipasi dalam diskusi, mengantuk, atau bahkan sering absen. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa, serta menurunkan rasa percaya diri mereka (Setiawan, dkk. 2022).

Menurut Alkhaira dkk., (2021) minat belajar yang ideal pada siswa ditandai dengan keterlibatan aktif, antusiasme, dan konsistensi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian penuh, rasa ingin tahu yang besar, dan motivasi intrinsik untuk memahami materi pelajaran. Siswa juga proaktif dalam mencari informasi tambahan dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas. Faktor-faktor seperti perasaan senang, motivasi, harapan, dan perhatian berkontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan interaktif guna memfasilitasi pengembangan minat belajar yang optimal pada siswa (Nanda et al., 2023). Guru di Sekolah Dasar (SD) sering menghadapi tantangan tersendiri untuk mengejar minat siswa dalam pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mengkaji interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS adalah mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep ilmiah dan sosial serta penerapan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran IPAS adalah kurangnya minat siswa akibat metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Penyampaian materi oleh guru yang dominan menggunakan metode ceramah serta media pembelajaran tradisional, seperti buku sebagai sumber utama, sering kali menyebabkan siswa kehilangan fokus dan kurang memperhatikan pembelajaran. Situasi ini berdampak signifikan terhadap pencapaian akademik siswa, yang tercermin dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS tidak

hanya disebabkan oleh faktor siswa dan guru, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai aspek lainnya, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berbentuk E-komik untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SDIT AL- Jihadiyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan model ADDIE, yang meliputi lima tahap utama yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih untuk merancang serta mengembangkan media pembelajaran E-komik yang bertujuan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS pada materi panca indera bagi siswa kelas IV di SDIT Al-Jihadiyah. Setiap tahap dalam model ADDIE ini mencakup beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa dan guru terkait penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Analisis yang dilakukan mencakup :

- a. Analisis kurikulum sekolah,
- b. Analisis capaian dan tujuan pembelajaran,
- c. Analisis kebutuhan peserta didik,
- d. Analisis karakter peserta didik,
- e. Analisis minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

2. Tahap Desain

Selanjutnya, tahap ini difokuskan pada perancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adapun kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Menyusun alur cerita
- b. Menyusun komponen-komponen dalam media pembelajaran e-komik
- c. Menyusun prototipe media pembelajaran e-komik,

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, desain media yang telah dirancang sebelumnya dikembangkan menjadi bentuk produk yang dapat digunakan secara langsung, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menyusun rancangan penilaian validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media,
- b. Melakukan uji kelayakan dari validator media pembelajaran,
- c. Melakukan revisi sesuai dengan hasil validitas media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya adalah implementasi, dilaksanakan dengan melalui uji media pembelajaran e-komik kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV di SDIT Al-Jihadiyah. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menilai sejauh mana media tersebut layak dalam membantu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah.

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi, tahapan ini dilakukan guna mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al-Jihadiyah dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 19 peserta didik. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital berupa E-Komik dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan sistematis, yakni: tahap analisis (analysis), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development), tahap implementasi (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation).

A. Tahap Analisis Data Kualitatif

1. Tahap analisis (Analysis)

Tahap pertama yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE adalah Analisis (Analysis), pada tahap ini analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum pembelajaran, analisis capaian pembelajaran, analisis tujuan pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakteristik peserta didik.

a. Analisis kurikulum pembelajaran

Pada tahap ini peneliti telah melakukan wawancara kepada guru kelas IV SDIT Al-Jihadiyah diperoleh hasil bahwa kurikulum yang digunakan pada kelas I sampai VI adalah kurikulum Merdeka. Dalam hal ini peneliti menggunakan kelas IV untuk dilakukan penelitian menggunakan kurikulum merdeka dan memilih mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi "Pancaindra Manusia".

b. Analisis capaian pembelajaran IPAS

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai capaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar sebagai berikut.

Tabel 1 Capaian pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pengetahuan IPAS	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mampu menjelaskan fungsi masing-masing pancaindra pada manusia dengan tepat.2. Siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian pancaindra dan perannya dalam kehidupan sehari-hari.3. Siswa memahami cara menjaga kesehatan pancaindra.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Pada tahap ini berdasarkan capaian pelajaran yang telah dijelaskan, maka dengan menggunakan e-komik Pancaindra, siswa mampu memahami konsep pancaindra, fungsinya, dan cara perawatannya, serta menunjukkan sikap peduli terhadap kesehatan pancaindra dalam kehidupan sehari-hari.

d. Analisis minat belajar siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap minat belajar siswa yang kemudian akan menjadi dasar untuk menentukan produk yang sesuai untuk dikembangkan sesuai dengan minat peserta didik yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

e. Analisis kebutuhan peserta didik

Pada tahap ini berdasarkan wawancara kepada guru kelas dan observasi siswa, kemudian ditemukan fakta di lapangan bahwa rendahnya minat belajar siswa, karena kurangnya variasi pada proses pembelajaran hanya dengan metode ceramah saja, sedangkan peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran visual yaitu pembelajaran dengan gambar-gambar dan warna yang menarik. Akan tetapi pada proses pembelajaran hanya digunakan buku panduan yang disediakan dari pihak sekolah saja.

Berdasarkan hasil yang telah ditemukan di lapangan, peneliti memberikan saran untuk mengembangkan produk berupa buku komik yang dikemas dalam bentuk digital (e-komik).

Hal ini mendapatkan respon yang sangat baik dari pihak sekolah, dengan adanya inovasi pengembangan media e-komik pembelajaran ini diharapkan dapat membuat minat belajar anak lebih meningkat.

2. Tahap Desain (Design)

Langkah yang kedua dalam model pengembangan ADDIE adalah Desain (Design) Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan e- komik yang akan dikembangkan penelitian ini adalah:

a. Memilih dan menetapkan perangkat lunak

Pemilihan perangkat lunak menjadi tahap awal yang penting dalam proses desain media pembelajaran. Dalam penelitian ini, perangkat lunak yang digunakan adalah Ibis Paint X, yang dipilih karena memiliki fitur yang mendukung pengembangan e-komik, seperti pembuatan linear dari sketsa, dan animasi sederhana.

b. Menentukan tema dan materi

Penentuan tema dan materi merupakan langkah strategis agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Materi yang diangkat dalam media ini adalah pancaindra manusia yang merupakan bagian dari mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV. Materi ini dipilih karena termasuk dalam pembelajaran IPAS, serta di butuhnya visualisasi dalam proses pembelajaran.

c. Menentukan dialog dan pola desain

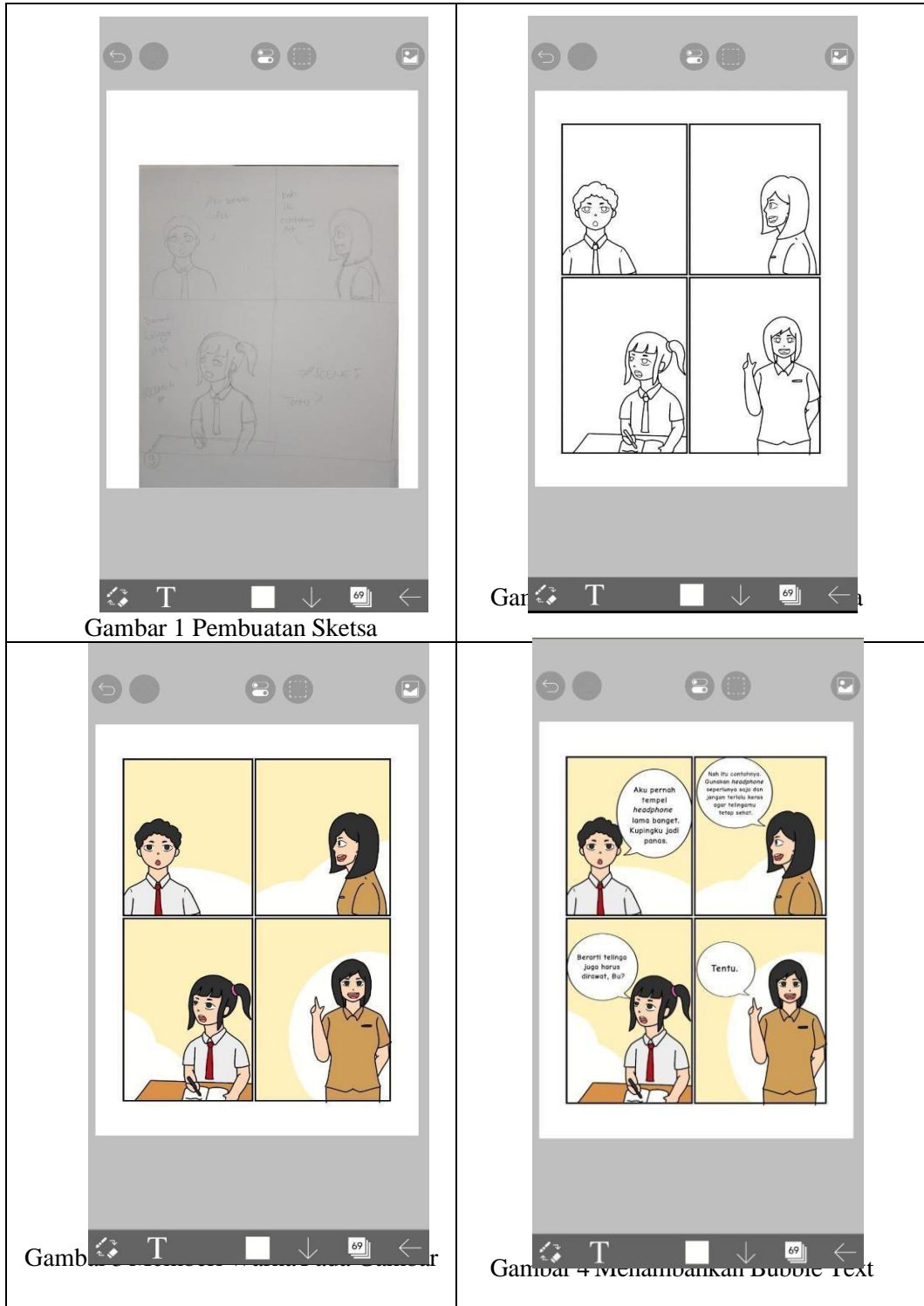
Dialog merujuk pada percakapan antar tokoh yang digunakan untuk menyampaikan materi dan membangun alur cerita dalam e- komik. Dalam penelitian ini, dialog disusun dengan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa kelas IV. Dialog digunakan untuk memperkenalkan konsep, memberikan penjelasan, serta mengajukan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu siswa. Penyajian melalui dialog ini memastikan materi tersampaikan dengan cara yang lebih hidup, interaktif, dan mudah dipahami.

Pola desain merujuk pada tata letak panel, ilustrasi, warna, dan urutan penyampaian materi dalam e-komik. Dalam penelitian ini, pola desain disusun secara konsisten dengan alur: cover, kata pengantar, tujuan pembelajaran, materi inti, latihan soal, dan penutup. Pemilihan warna cerah, ilustrasi menarik, dan penempatan teks yang proporsional dirancang untuk memfokuskan perhatian siswa pada poin penting. Pola desain ini memastikan siswa dapat mengikuti alur cerita dan memahami konsep secara bertahap, sambil menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan.

d. Menyusun tata letak

Tata letak merupakan pengaturan panel, gambar, teks, dan ruang kosong dalam e-komik yang bertujuan memudahkan proses membaca dan memahami isi materi. Pada penelitian ini, tata letak dirancang secara terstruktur dengan mengikuti urutan baca dari kiri ke kanan serta dari atas ke bawah. Proporsi antara ilustrasi dan teks dijaga agar informasi tersampaikan dengan jelas tanpa menimbulkan kejenuhan bagi pembaca. Penempatan panel dan ruang kosong diatur sedemikian rupa untuk memfokuskan perhatian pada informasi penting, sehingga e-komik memiliki daya tarik visual sekaligus efektif sebagai media pembelajaran.

Adapun desain awal pengembangan e-komik ini sebagai berikut:



3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap development merupakan proses pengembangan R&D yang bertujuan mengubah rancangan awal menjadi sebuah produk media pembelajaran yang konkret, siap untuk divalidasi dan disempurnakan. Proses ini didasarkan pada pola desain dan materi yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu mengenai pancaindra manusia untuk siswa kelas IV. Pada tahap ini, berbagai komponen seperti sketsa, pola lineart, perpaduan warna, bubble text, hingga kuis pemahaman dikombinasikan secara menyeluruh guna membentuk media pembelajaran yang terpadu dan menarik. Setelah media dikembangkan dalam bentuk awal,

selanjutnya dilakukan proses uji kelayakan oleh tiga orang ahli, yang terdiri dari:

a. Ahli Bahasa

Evaluasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa dalam e-komik, baik dari segi kaidah, keterbacaan, maupun kesesuaian dengan tingkat perkembangan bahasa siswa. Penilaian ini mencakup penggunaan ejaan yang benar, struktur kalimat yang efektif, pemilihan kosakata yang tepat, dan kejelasan penyampaian pesan. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia, kemudahan dipahami oleh pembaca sasaran, keringkasan dan ketepatan kalimat, serta konsistensi gaya bahasa yang digunakan dalam seluruh isi e-komik.

b. Ahli Media

Evaluasi oleh ahli media bertujuan untuk menilai kualitas tampilan visual, konsistensi desain, keterbacaan teks, serta kelayakan teknis dari media pembelajaran e-komik yang dikembangkan. Penilaian ini juga mencakup aspek estetika, proporsi tata letak, kesesuaian pemilihan warna, dan keterpaduan antara ilustrasi dan teks. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kemudahan penggunaan e-komik, kejelasan tampilan, kemenarikan desain, serta kesesuaian format media dengan perangkat yang digunakan.

c. Ahli Materi

Evaluasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai ketepatan, kelengkapan, dan kedalaman komik, isi materi yang disajikan dalam e-serta kesesuaiannya. Penilaian ini dengan kurikulum yang berlaku. mencakup keakuratan materi, relevansi tan konsep, keterpaduan penyajian dengan tujuan penyampaian. Adapun pembelajaran, dan kelogisan urutan indikato ini meliputi kesesuaian materi yang digunakan dalam penelitian konsep, keterhubungan antar su dengan kompetensi dasar, kebenaran dalam mendukung pencapaian bmateri, serta kemampuan materi

Sedangkan, hasil dari revidi adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran. si game edukasi pada uji validator

a) Media e-komik untuk siswa



Gambar 5 Tampilan Cover E-Komik

IDENTITAS PENULIS



Nama : Dewi Anjani
 NIM : 132110149
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Tarbiyah
 Universitas : Universitas Pelita Bangsa
 Judul E-Komik : AYO KENALI PANCAINDRA KITA!
 Tahun Pembuatan : 2025
 Alamat : Kampung Caringin, Desa Sukajadi, Kecamatan Sukakarya, Kabupaten Bekasi
 Email : dewianjani994@gmail.com
 No. HP : 0857-1428-8831
 Validator : Santi Kurnia, S.Pd., M.Pd
 Ahmad Fauzi, S.Pd., M.Pd
 Siti Rahma

Catatan Penulis
 Belajar tidak harus selalu serius dan membosankan. Dengan cerita, gambar, dan warna, pengetahuan bisa menjadi petualangan yang menyenangkan.

Karena belajar adalah perjalanan, bukan perlombaan.
 Teruslah penasaran, teruslah bertanya, dan jangan pernah berhenti belajar.

Gambar 6 Identitas Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan media pembelajaran e-komik dengan judul "AYO KENALI PANCAINDRA KITA" sebagai salah satu bagian dari tugas akhir dalam penyusunan skripsi.

Media pembelajaran ini dirancang sebagai alternatif inovatif dalam proses belajar mengajar siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Diharapkan melalui pendekatan visual yang menarik, media e-komik ini mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman terhadap materi pancaindra.

Dalam pembuatan e-komik ini tidak lepas dari bimbingan, dukungannya, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Titin Sunaryati, S.Pd., M.Pd., selaku Rektor Universitas Pelita Bangsa yang telah memberikan fasilitas dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Sarwo Edy, S.Ag., M.M., selaku Wakil Rektor Universitas Pelita Bangsa yang telah memberikan motivasi dan arahan.
3. Ibu Awalina Barokah, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan masukan berharga dalam proses penyusunan skripsi dan pengembangan media ini.
4. Kepala sekolah, guru-guru, dan siswa-siswi SDIT Al-Jihadiyah yang telah berpartisipasi dalam uji coba media pembelajaran ini.
5. Kedua orang tua, suami, dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moral dan doa.
6. Seluruh teman dan sahabat yang turut memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa media ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan media di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga media e-komik ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi pancaindra.

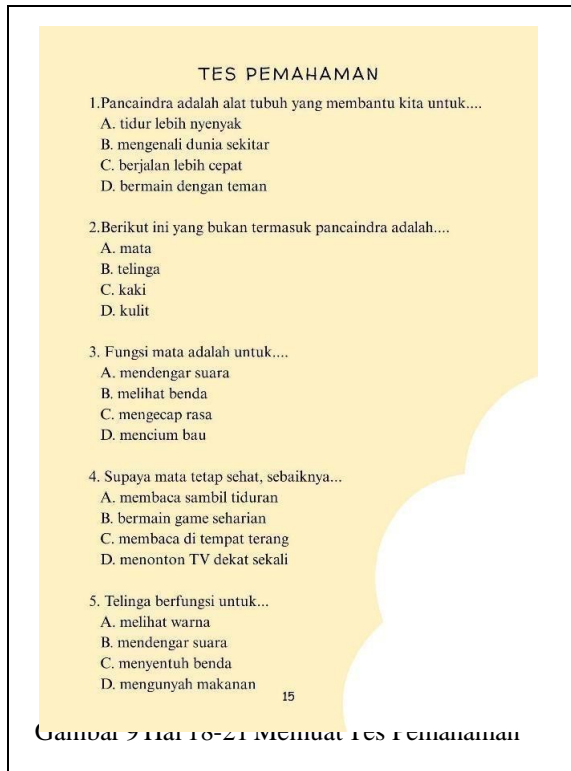
Cikarang, juni 2025

Dewi Anjani
 132110149

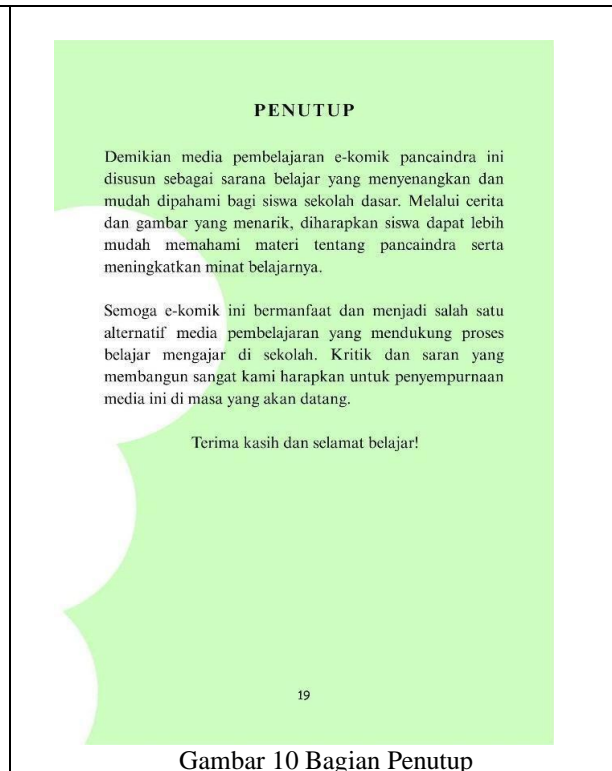
Gambar 7 Kata Pengantar



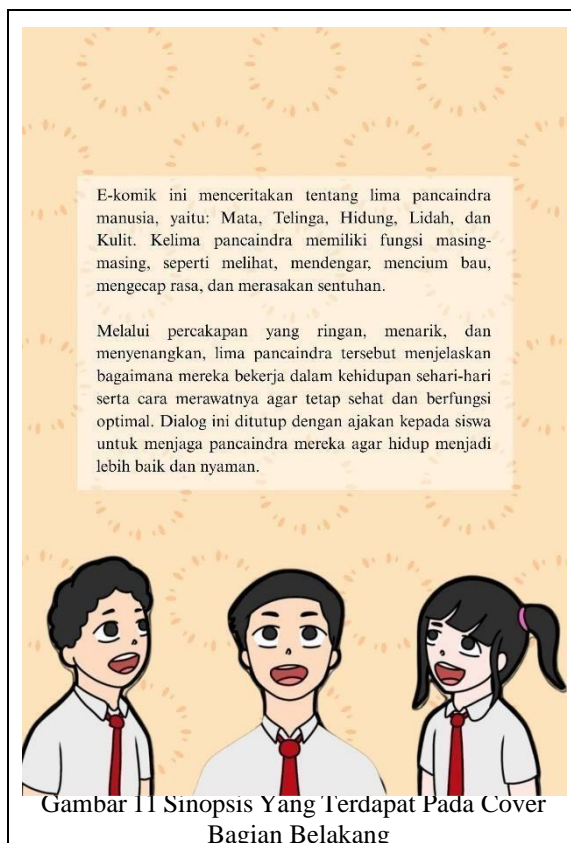
Gambar 8 Hal 3-17 Berisi Materi Pancaindra Manusia



Gambar 9 Hal 10-21 memuat tes pemahaman



Gambar 10 Bagian Penutup



Gambar 11 Sinopsis Yang Terdapat Pada Cover Bagian Belakang



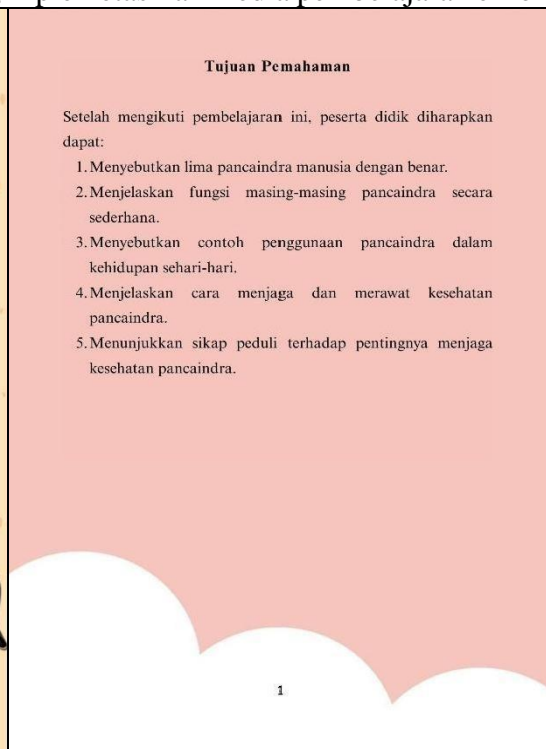
Gambar 12 Barcode Akses E-Komik

b) E-komik buku panduan guru
 Pada e-komik panduan guru terdapat, cover e-komik, tujuan pemahaman, kunci jawaban, rubrik penilaian, dan synopsis pada bagian belakang cover. Buku panduan guru ini

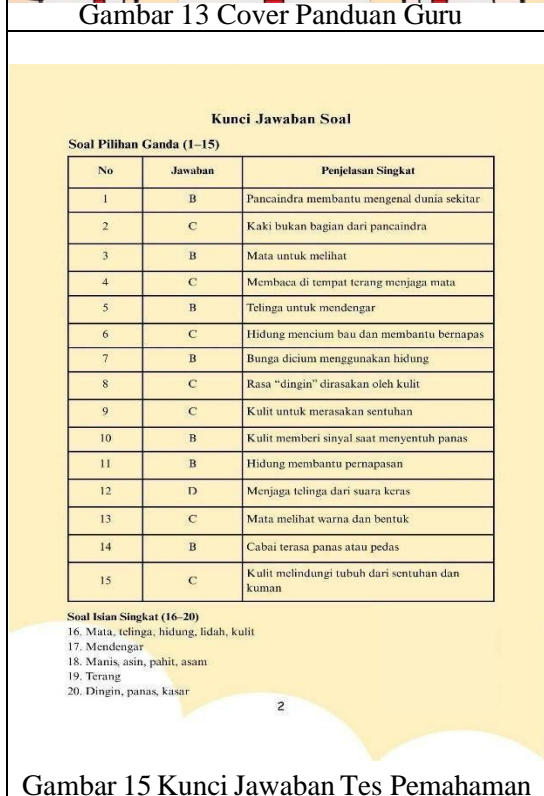
di buat untuk memudahkan guru dalam mengimplemetasikan media pembelajaran e-komik.



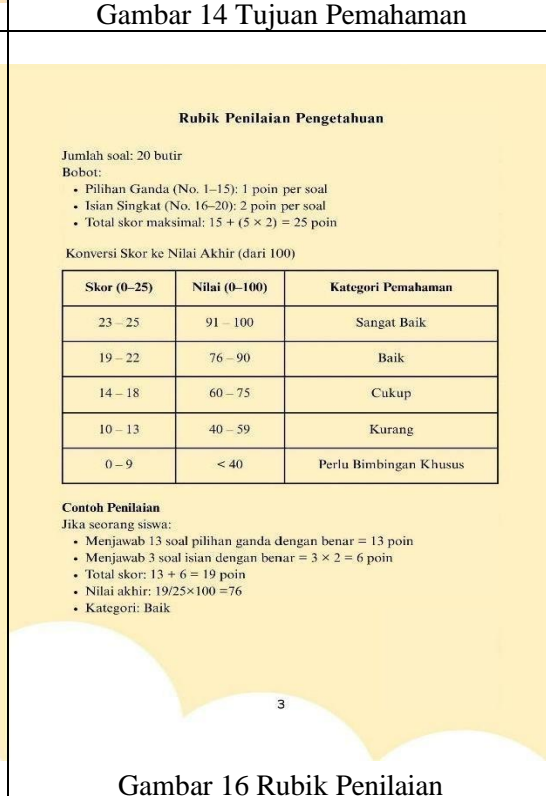
Gambar 13 Cover Panduan Guru



Gambar 14 Tujuan Pemahaman



Gambar 15 Kunci Jawaban Tes Pemahaman



Gambar 16 Rubik Penilaian



4. Tahap implementasi (implementation)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah mengimplementasikan media pembelajaran. Implementasi ini bertujuan untuk menguji validitas serta kelayakan produk yang telah dikembangkan. Tahapan dalam proses implementasi produk adalah sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Tahap awal yang dilakukan adalah peneliti menyampaikan pokok-pokok materi, tujuan pembelajaran serta hasil yang akan dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran. Pada proses pendahuluan ini siswa diberikan tes berupa angket sebelum diberikan pembelajaran melalui media e-komik. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa.

b. Kegiatan inti

Tahap selanjutnya yaitu implementasi, peneliti akan menyampaikan materi pembelajaran Ips mengenai pancaindra manusia menggunakan e-komik, peneliti memberikan pengarahan untuk siswa agar membaca e-komik secara bersama-sama kegiatan ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran Ips yaitu pancaindra manusia. Setelah kegiatan membaca telah selesai selanjutnya siswa mengerjakan tes pemahaman yang telah tersedia pada e-komik.

c. Penutupan

Tahap akhir yang dilakukan dalam proses implementasi adalah memberikan tes berupa angket yang akan diberikan setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur minat belajar siswa setelah menggunakan media e-komik.

5. Tahap evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji respon pengguna. Dalam setiap tahap pengembangan

media pembelajaran, dilakukan evaluasi dan revisi guna memperbaiki serta menyempurnakan produk yang dihasilkan. Adapun hasil evaluasi ini digunakan sebagai :

- a. Uji peningkatan minat belajar meliputi 19 siswa kelas IV SDIT Al- Jihadiyah. Tujuan dilaksanaannya uji minat belajar ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran e-komik.
- b. Hasil analisis data kuantitatif
 - a) Analisis kelayakan media pembelajaran e-komik

Pada sub bab ini dipaparkan empat hal pokok yang meliputi hasil validitas media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah menurut: ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan uji respon pengguna. Keempat data tersebut disajikan secara sistematis sebagai berikut:

- Hasil uji ahli materi

Tinjauan dari ahli materi yaitu Ibu siti rahmah selaku guru IPAS di SDIT Al-Jihadiyah, terhadap media pembelajaran e-komik yang dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum serta relevansinya terhadap tujuan pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner dengan skala penilaian 5 tingkat, yaitu:

Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup = 3, Tidak Baik = 2, dan Sangat Tidak Baik = 1.

Tabel 2 Hasil uji ahli materi

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket.
1	Tampilan gambar dalam e-komik terlihat jelas dan menarik.					✓	
2	Warna yang digunakan dalam e- komik membantu saya memahami isi cerita.					✓	
3	Teks dalam e-komik mudah dibaca dan tidak membingungkan.					✓	
4	Ukuran huruf dalam e-komik sudah sesuai dan nyaman dibaca					✓	
5	Susunan gambar dan teks dalam e-komik membuat saya mudah mengikuti cerita				✓		
6	Saya merasa senang belajar IPAS menggunakan e-komik					✓	
7	E-komik membuat materi panca indra lebih mudah saya pahami					✓	
8	Saya tertarik untuk membaca e-komik ini sampai selesai.					✓	

9	E-komik membantu saya belajar tanpa merasa bosan					✓	
	Saya bisa menggunakan e-komik ini tanpa bantuan orang lain.						
Total		49					

$$\text{Rumus yang digunakan} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Rumus yang digunakan} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Nilai di dapat = 98% (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil penilaian, skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 49 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 98% yang termasuk kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam e- komik sudah akurat, lengkap, sesuai kurikulum, dan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

- Hasil uji ahli Bahasa

Tinjauan dari ahli bahasa yaitu Ibu Santi Kurnia, M.Pd selaku Validator ahli bahasa, bertujuan untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa, keterbacaan, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa. Evaluasi ini menggunakan instrumen kuesioner dengan skala penilaian 5 tingkat:

Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup = 3, Tidak Baik = 2, dan Sangat Tidak Baik = 1.

Tabel 3 Hasil uji ahli bahasa

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket.
1	Materi E-Komik sesuai dengan kompetensi dasar IPAS kelas IV tentang panca indera.					✓	
2	E-Komik mendukung pencapaian indikator pembelajaran dari kompetensi dasar.					✓	
3	terpercaya.					✓	
4	Materi panca indera yang disajikan dalam E-Komik tidak mengandung kesalahan konsep.					✓	
5	Materi E-Komik memuat pengetahuan terbaru tentang fungsi dan kerja panca indera.					✓	

6	Contoh dalam E-Komik mencerminkan teknologi dan situasi terkini yang relevan.					✓	
7	Materi E-Komik disajikan menarik dan sesuai dengan karakter siswa kelas IV					✓	
8	Konten E-Komik relevan dengan keseharian siswa, sehingga mudah dipahami dan menarik minat belajar				✓		
9	Penyajian materi panca indera dalam E-Komik tersusun logis dan mudah dipahami.				✓		
	Pergantian antar submateri dalam E-Komik berlangsung jelas dan tidak membingungkan.					✓	
Total						48	

$$\text{Rumus yang digunakan} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Rumus yang digunakan} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Nilai di dapat = 96% (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil penilaian, skor yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 48 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 96% yang termasuk kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam e-komik sudah sesuai kaidah, mudah dipahami, dan tepat untuk sasaran pembelajaran siswa kelas IV.

- Hasil uji ahli media

Tinjauan dari ahli media yaitu Bapak Ahmad Fauzi, S.Pd., M.Pd selaku Validator ahli media, bertujuan untuk menilai kualitas tampilan visual, konsistensi desain, keterbacaan teks, dan kelayakan teknis media pembelajaran e- komik. Instrumen penilaian menggunakan

kuesioner dengan skala:

Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup = 3, Tidak Baik = 2, dan Sangat Tidak Baik = 1.

Tabel 4 Hasil uji ahli media

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5	Ket.	
1	Navigasi dalam E-Komik mudah digunakan oleh siswa tanpa bimbingan intensif.				✓			
2	Tampilan E-Komik sederhana dan tidak membingungkan					✓		
3	Fitur-fitur yang tersedia dalam E-Komik mudah diakses dan digunakan.				✓			
4	E-Komik dapat digunakan di berbagai perangkat tanpa kendala teknis berarti				✓			
5	Teks E-Komik berukuran sesuai dan mudah dibaca siswa					✓		
6	Ukuran gambar proporsional dan jelas.					✓		
7	Tampilan E-Komik sesuai untuk perangkat seperti laptop, tablet, atau proyektor.				✓			
8	Desain visual menarik dan sesuai dengan usia siswa kelas IV.					✓		
9	Warna dan ilustrasi meningkatkan daya tarik visual.					✓		
	Elemen visual/interaktif menambah ketertarikan siswa belajar.					✓		
Total		46						

$$\text{Rumus yang digunakan} = \frac{\text{Jumlah seluruh jawaban}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Rumus yang digunakan} = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Nilai di dapat = 92% (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil penilaian, skor yang diperoleh dari ahli media adalah 46 dari skor maksimal 50, dengan persentase kelayakan sebesar 92% yang termasuk kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa e-komik sudah memenuhi standar kelayakan visual dan

teknis, serta menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

6. Analisis efektivitas pengembangan media pembelajaran

Sub bab ini membahas efektivitas media pembelajaran e-komik dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah. Penelitian melibatkan 19 siswa sebagai responden, dengan pengujian melalui pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran menggunakan e-komik.

Tabel 5 Daftar Responden

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Fajar Setiyo Utomo	L
2	Ihsan	L
3	Bintang	L
4	Alif Fatih M	L
5	Asma Nurjanah	P
6	Augi	L
7	Naufal S	L
8	Khodijah	P
9	Marlinatul Badriyah	P
10	Muhammad Zaki raihan	L
11	Cadia Ajeng A	P
12	Zalfa Naqiyya	P
13	Nadine alya D	P
14	Naufal Radinka W	L
15	Adlan Rafa Hidayat	L
16	Aqilasha Ramadhani	P
17	Arumi sarifa	P
18	Dzakira Talira Zahra	P
19	Lintang Nur Alfiyah	P

Adapun dari daftar responden diatas, peneliti melakukan dengan teknik pengambilan purposive sampling yaitu peneliti mengambil sampel sesuai dengan tujuan penelitian, yang kemudian di lakukan uji respon pengguna dan uji minat belajar siswa, sebagai berikut :

a. Hasil uji respon pengguna

Uji respon pengguna terhadap media pembelajaran e-komik melibatkan 10 siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen kuesioner dengan skala: Sangat Baik = 4, Baik = 3, Tidak Baik = 2, dan Sangat Tidak Baik = 1. Hasil penilaian dari uji coba tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil uji respon pengguna

No	Nama Responden	Jumlah Skor
1	Fajar Setiyo Utomo	46
2	Ihsan	47
3	Bintang	45
4	Alif fatih M	48
5	Asma Nurjanah	48
6	Augi	48
7	Naufal S	46
8	Khodijah	46
9	Marlinatul Badriyah	47
10	Muhammad Zaki Raihan	46
Total		467

Berdasarkan data tersebut, nilai ideal kuesioner per responden adalah 50, sehingga skor maksimal keseluruhan mencapai 500. Dari hasil penelitian, diperoleh skor sebesar 467

atau setara dengan persentase 93%. Persentase ini menunjukkan bahwa respon pengguna berada pada kategori sangat tinggi, sehingga media belajar e-komik yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi pancaindra.

b. Hasil minat belajar

Penilaian minat belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi dilakukan pada 19 siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah. Pengukuran minat belajar ini menggunakan instrumen kuesioner dengan skala penilaian: Sangat Baik = 4, Baik = 3, Tidak Baik = 2, dan Sangat Tidak Baik = 1. Adapun hasil penilaian minat belajar siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 7 Angket minat belajar sebelum penggunaan media

No	Nama Siswa	Jumlah Skor
1	Fajar Setiyo Utomo	29
2	Ihsan	32
3	Bintang	39
4	Alif Fatih M	30
5	Asma Nurjanah	40
6	Augi	29
7	Naufal S	30
8	Khodijah	42
9	Marlinatul Badriyah	43
10	Muhammad Zaki Raihan	30
11	Cadia Ajeng A	43
12	Zalfa Naqiyya	43
13	Nadine Alya D	43
14	Naufal Radinka W	30
15	Adlan Rafa Hidayat	32
16	Aqilasha Ramadhani	42
17	Arumi Sarifa	38
18	Dzakira Talira Zahra	42
19	Lintang Nur Alfiyah	40
Total		697

Berdasarkan data angket minat belajar sebelum penerapan metode tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan minat yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS, terutama pada materi pancaindra manusia yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Tabel 8 Angket minat belajar setelah penggunaan media

No	Nama Siswa	Jumlah Skor
1	Fajar Setiyo Utomo	72
2	Ihsan	60
3	Bintang	67
4	Alif Fatih M	69
5	Asma Nurjanah	70
6	Augi	71
7	Naufal S	71
8	Khodijah	65
9	Marlinatul Badriyah	68
10	Muhammad Zaki Raihan	69
11	Cadia Ajeng A	69
12	Zalfa Naqiyya	68

13	Nadine Alya D	68
14	Naufal Radinka W	66
15	Adlan Rafa Hidayat	71
16	Aqilasha Ramadhani	65
17	Arumi Sarifa	61
18	Dzakira Talira Zahra	70
19	Lintang Nur Alfiyah	69
Total		1289

Berdasarkan data hasil posttest tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS, khususnya materi pancaindra manusia, meningkat melalui penggunaan media pembelajaran e-komik. Sedangkan, dari data yang tersedia, nilai keefektifan media pembelajaran e-komik dapat dihitung melalui uji N- Gain dengan rincian sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rumus N - Gain} &: \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \\ &: \frac{1289 - 697}{1425 - 697} \\ &: \frac{592}{728} \\ &: 0.8118681 \end{aligned}$$

Persentase : 81%

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, diperoleh nilai N-Gain ternormalisasi sebesar 0,81. Nilai ini berada pada kategori Tinggi sesuai kriteria penilaian $0,70 \leq g \leq 1,00$ yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran e-komik memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil perhitungan kriteria peningkatan keefektifan menunjukkan skor sebesar 84. Berdasarkan acuan penilaian N-Gain > 76, nilai tersebut termasuk kategori Efektif. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran e-komik yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Pancaindra, serta mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara optimal.

Pembahasan

1. Pengembangan media E-komik

Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDIT Al-Jihadiyah dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), dan 5) Evaluasi (Evaluation).

Menurut McCloud (1994) dalam Maharsi (2011), komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan ide melalui kombinasi gambar grafis dan teks yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah. Dalam konteks pembelajaran, e-komik mampu menggambarkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa

memahami materi.

Pada penelitian ini, e-komik disajikan dengan menggabungkan visual yang menarik dan narasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa. Media ini dirancang untuk mempermudah proses penyampaian materi serta menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Tahap awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terbatas dan kurang menarik minat siswa. Guru menyambut baik usulan pengembangan media e-komik sebagai inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Syahmi et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat penting bagi guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih nyata dan mengurangi perilaku negatif siswa selama pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah perancangan media dengan menganalisis kurikulum, menentukan mata pelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi yang sesuai. Berdasarkan kesepakatan dengan guru, dipilihlah mata pelajaran IPAS dengan materi Pancaindra karena sesuai dengan capaian pembelajaran dan dapat dikemas menarik dalam bentuk e-komik.

Proses pengembangan dilakukan melalui studi literatur untuk memperoleh referensi desain dan materi. Peneliti kemudian merancang alur cerita, menentukan karakter, menulis naskah dialog, dan menyusun tata letak panel komik. Gambar ilustrasi dibuat menggunakan aplikasi Ibis Paint X, kemudian naskah dialog diketik menggunakan Microsoft Word. Seluruh elemen seperti bubble text, ilustrasi, dan simbol disusun hingga terbentuk e-komik yang utuh.

Tahap implementasi melibatkan uji coba kepada 19 siswa kelas IV untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta uji respon pengguna. Hasilnya menunjukkan media pembelajaran e-komik yang dikembangkan memenuhi kriteria Sangat Baik pada seluruh aspek penilaian dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Kelayakan media e-komik

Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta hasil angket respon guru dan siswa, diperoleh penilaian sebagai berikut:

a. Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 94% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Persentase ini menunjukkan bahwa isi materi dalam e-komik sesuai dengan kurikulum, akurat secara konsep, serta relevan untuk digunakan pada pembelajaran IPAS materi Pancaindra.

b. Penilaian Ahli Bahasa

Hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 96% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah bahasa Indonesia, jelas, mudah dipahami oleh siswa, dan konsisten dalam gaya penulisan.

c. Penilaian Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 92% yang termasuk kategori "Sangat Layak". Artinya, tampilan visual, tata letak, pemilihan warna, serta keterpaduan ilustrasi dan teks sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan menarik.

Berdasarkan keseluruhan hasil uji validitas terhadap e-komik yang dikembangkan, rata-rata penilaian dari ketiga validator diperoleh persentase sebesar 94%, yang berada pada kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media pembelajaran e-komik ini layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Efektivitas media e-komik

Penilaian efektivitas media pembelajaran e-komik diperoleh melalui angket respon guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media e-komik. Data efektivitas dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,81. Menurut kriteria penilaian Gain ternormalisasi, nilai ini termasuk kategori "Tinggi" yang menunjukkan bahwa media e-komik mampu memberikan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil perhitungan persentase peningkatan keefektifan mencapai 84%, yang menurut kriteria efektivitas *N-Gain* > 76 termasuk kategori "Sangat Efektif". Hal ini menunjukkan bahwa media e-komik memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa pada materi Pancaindra.

Penilaian efektivitas juga diperkuat oleh respon guru dan siswa. Hasil angket respon guru menunjukkan persentase 96% (kategori "Sangat Praktis"), sedangkan respon siswa memperoleh persentase 93,88% (kategori "Sangat Menarik"). Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media e-komik tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan menarik bagi siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-komik yang dikembangkan termasuk sangat efektif, praktis, dan menarik, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

4. Keseluruhan aspek

Tahapan selanjutnya adalah merekapitulasi seluruh hasil penilaian terhadap media pembelajaran e-komik yang dikembangkan. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 94% dengan kriteria "Sangat Layak". Validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 96% dengan kriteria "Sangat Layak", sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh persentase 92% dengan kriteria "Sangat Layak".

Penilaian berikutnya berasal dari respon guru yang memperoleh persentase 96% dengan kategori "Sangat Praktis", serta respon siswa yang memperoleh persentase 93,88% dengan kategori "Sangat Menarik". Berdasarkan keseluruhan aspek penilaian tersebut, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,18% yang termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, media pembelajaran e-komik ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena telah memenuhi kriteria kelayakan, efektivitas, dan keterterimaan oleh guru maupun siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran E-Komik Pancaindra yang ditujukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDIT Al-Jihadiyah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi Pancaindra.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, diperoleh

simpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan

Pengembangan E-Komik Pancaindra dilakukan secara sistematis melalui lima tahap model ADDIE.

- a. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki minat belajar yang rendah karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media digital.
- b. Tahap perancangan (design) menghasilkan rancangan storyboard, ilustrasi visual, serta alur cerita yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
- c. Tahap pengembangan (development) memanfaatkan perangkat lunak desain grafis untuk menghasilkan media e-komik.
- d. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas IV.
- e. Tahap evaluasi mencakup uji kelayakan oleh para ahli, uji respon pengguna, serta pengukuran efektivitas media dengan perhitungan N- Gain.

2. Kelayakan media

- a. Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Komik Pancaindra sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh:
- b. Validasi ahli materi: 98% (kategori sangat layak).
- c. Validasi ahli media: 92% (kategori sangat layak).
- d. Validasi ahli bahasa: 96% (kategori sangat layak).

3. Respon Pengguna

Uji respon peserta didik memperoleh persentase 93%, yang termasuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media e- komik ini diterima dengan positif oleh peserta didik, baik dari segi tampilan visual, kemudahan penggunaan, maupun daya tarik cerita.

4. Efektivitas Media

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh skor 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Nilai ini menunjukkan bahwa penggunaan E-Komik Pancaindra efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Pancaindra.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi yang dapat diambil dari pengembangan media ini adalah sebagai berikut:

1. Segi Teori

Penelitian ini memperkuat teori minat belajar, khususnya dalam kerangka model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). E-Komik Pancaindra terbukti dapat:

- a. Menarik perhatian peserta didik (attention) melalui ilustrasi dan cerita yang menarik.
- b. Menyediakan materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (relevance).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik karena penyajian materi yang mudah dipahami (confidence).
- d. Memberikan kepuasan belajar melalui pencapaian hasil yang lebih baik (satisfaction).

2. Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini menegaskan urgensi bagi pihak sekolah dan dinas pendidikan untuk mendorong penggunaan media pembelajaran digital kreatif di kelas, sebagai bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran dan minat belajar peserta didik.

3. Segi Praktik

- a. Bagi siswa, media ini menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi untuk belajar lebih giat.

- b. Bagi guru, media ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
 - c. Bagi sekolah, penelitian ini menunjukkan pentingnya penyediaan sarana dan prasarana pendukung seperti perangkat TIK, pelatihan guru, dan kebijakan internal yang mendorong pemanfaatan media digital.
 - d. Bagi peneliti lain, media ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan produk serupa pada materi dan jenjang yang berbeda.
4. Segi Isu dan Aksi Sosial

Di tengah rendahnya literasi membaca dan minat belajar anak-anak, media berbasis e-komik menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan pembelajaran yang inklusif, menarik, dan relevan dengan dunia anak.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran digital serta menggunakannya secara tepat dalam kegiatan belajar mengajar; sekolah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai dan mendukung penggunaan media digital; pemerintah dan dinas pendidikan membuat kebijakan yang mendorong penggunaan serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah; dan peneliti selanjutnya membuat media serupa untuk materi dan jenjang pendidikan yang berbeda dengan jangkauan uji coba yang lebih luas, sekaligus meneliti dampak jangka panjangnya terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah et al. (2022). The Development of E-Comic Media to Improve Student's Understanding of Mathematical Concepts. *Jurnal Axioma : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 7(1).
- Ahmad, N., Ilato, R., Payu, B. R., Sma Negeri, Kota, A., & Tengah, S. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2). <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jej/index>,
- Ananda, A., Alif Al-Raihan, M., Nurhaliza, S., Ashri, F., & Negeri Jakarta, U. (2024). SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan Penggunaan Komik Digital Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Komunikasi. 2(2), 181–192. <https://doi.org/10.31959/js.v2i2.2806>
- Anjani, U. M., Khunaifi, A. R., Riadin, A., & Munandar, H. (2023). Analisis Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 1 Kereng Bangkirai. *Jurnal Perspektif Penelitian Pendidikan*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.33084/jppp.v1i1.5242>
- Ayu, M., Nursamsu, N., & Mahyuni, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E- Komik pada Mata Pelajaran Biologi Bagi Siswa SMA. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 184. <https://doi.org/10.25157/jpb.v12i2.14260>
- Badan Penerbit UNM.
- Batubara, H. H. (2022). Media Pembelajaran Efektif. <https://www.researchgate.net/publication/345942990>
- Fadillah, N., Anas, N., & Wandini, R. R. (2021). Pengembangan Media Komik Tematik Islami. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 11, Issue 2).
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D).
- Judijanto, L., Muhammad, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD) (Sepriano & Efitra, Eds.). PT
- Krisna Devi Dasi et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD (Vol. 4).
- Nanda, A., 1*, S., Made, I., & Winangun, A. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. In *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 1). Ayu Nanda Septiana. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index>

Nathasia Subroto, E., & Qohar, A. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>

Nurazizah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital.

Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Model Pembelajaran Dick and Carey

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Tawadhu*, 6.

Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/381290945>