

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS APLIKASI *COMIC PAGE CREATOR*
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)



Oleh
ANANDA PUTRI WULANDARI
NIM.21129347

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ananda Putri Wulandari

NIM : 21129347

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi *Comic Page Creator* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 15 Juli 2025

Saya yang menyatakan



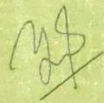
Ananda Putri Wulandari
NIM. 21129347

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS APLIKASI *COMIC PAGE CREATOR*
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Nama : Ananda Putri Wulandari
NIM : 21129347
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

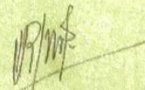
Mengetahui,
Kepala Departemen,



Prof. Dr. Yanti Fitria S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

Padang, 15 Juli 2025

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Dra. Rahmatina, M.Pd
NIP. 196102121986022001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi
Comic Page Creator Menggunakan Model *Problem Based Learning*
Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar
Nama : Aranda Putri Wulandari
NIM : 21129347
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, Oktober 2025

Tim Penguji

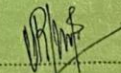
Nama

Tanda Tangan

1. Pembimbing

Dra. Rahmatina, M.Pd

1.



2. Penguji 1

Dr. Leni Zahara, S.Pd., M.P

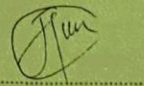
2.



3. Penguji 2

Dra. Hamimah, M.Pd

3.



ABSTRAK

Ananda Putri Wulandari, 2025 : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Aplikasi *Comic Page Creator* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *comic page creator*, yang telah divalidasi dan terklasifikasi sebagai media yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Data penelitian dikumpulkan melalui angket validasi yang melibatkan ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media, serta angket praktikalitas yang diisi oleh guru dan peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* memperoleh persentase validitas materi sebesar 78% yang termasuk kategori valid. Uji validitas bahasa menunjukkan hasil sebesar 62% yang termasuk kategori valid dan uji validitas media memperoleh nilai 80% yang masuk dalam kategori valid. Untuk uji praktikalitas, angket respon guru menunjukkan hasil 79% dan angket respon peserta didik memperoleh hasil 78%, keduanya berada dalam kategori praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar telah terbukti valid dan praktis dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Komik, *Comic Page Creator*, Model ADDIE, IPAS

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan **judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Aplikasi Comic Page Creator* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar”** dengan baik. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan ini.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program S1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku ketua Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian, arahan, serta bimbingan kepada peneliti untuk melakukan penelitian ini.

2. Ibu Masniladevi, M.Pd selaku Koordinator UPP I Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sebesar-besarnya atas segala bantuan yang Ibu berikan dan selalu menyemangati dan menginspirasi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Leni Zahara, S.Pd.,M.P dan Ibu Dra. Hamimah, M.Pd selaku dosen penguji I dan dosen penguji II yang telah memberikan masukan, arahan, dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, mendidik, dan membimbing selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
6. Bapak Naziatul Maskar, S.Pd.,SD selaku kepala sekolah SDN 12 Pagaruyung, Kabupaten Tanah Datar, ibu Miswati S.Pd selaku kepala sekolah SDN 08 Pagaruyung, kabupaten tanah datar dan bapak Syafruddin S.Pd.,SD selaku kepala sekolah SDN 15 Pagaruyung, kabupaten tanah datar yang telah memberikan izin observasi dan penelitian serta membantu dalam proses penelitian.
7. Ibu Yusmarni, S.Pd.,SD selaku guru kelas IV SDN 12 Pagaruyung, Kabupaten Tanah Datar, bapak Yoki Hendra S.Pd selaku guru kelas IV SDN 08

Pagaruyung, kabupaten tanah datar dan ibu yetri S.Pd selaku guru kelas IV SDN 15 Pagaruyung, kabupaten tanah datar yang telah menerima peneliti dengan baik dan bersedia berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.

8. Kepada orang tua tercinta papa Alfu sukri dan bunda Lilis Andriani yang telah berjuang dalam pendidikan peneliti dan terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta segala pengorbanan yang tidak ternilai demi keberhasilan peneliti. Tanpa restu dan dukungan dari papa dan bunda, peneliti tidak akan mampu melewati berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Saudara – saudara kandung penulis yang turut memberikan doa, motivasi, dan dukungan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teruntuk Miftahul Jannah dan Zahratul Jannah sahabat tersayang yang sudah seperti saudara bagi penulis yang sudah sangat membantu, meluangkan waktu, memberi dukungan, motivasi, semangat serta menjadi pendengar yang baik. Patner yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai saat ini. Terimakasih untuk semuanya aku sayang kalian dan akhirnya kita sudah sampai di akhir pendidikan yang kita tempuh saat ini.
11. Teruntuk Assafa Akmalia Putri, Novia Alvina, Tarifa Annisa Dan Dinda Khairunisa sahabat penulis dari masa MTsN sampai sekarang yang telah menemani dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
12. Teruntuk Dinda Fitria, Lailatul Rahmi, Fatimah Az Zahra, Nur Faizi Adnan, Rendi Maileondri, yang selalu menemani selama masa perkuliahan serta

menjadi partner jalan-jalan untuk melepas beban selama perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.

13. Teman – teman sepebimbingan yang telah menyemangati dan membantu penulis dan berjuang bersama untuk menyelesaikan tugas akhir ini
14. Seluruh teman-teman seksi 21 BKT 13 yang telah menemani selama masa perkuliahan hingga sampai penyusunan skripsi ini.
15. Terimakasih teramat sangat kepada diri sendiri Ananda Putri Wulandari yang sudah sampai pada titik ini, kamu bisa dan kamu mampu melaksanakan tugas akhir ini. *You did it!*

Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Batusangkar, Juni 2025
Peneliti



Ananda Putri Wulandari
NIM.21129347

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Landasan Teori.....	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Komik sebagai Media Pembelajaran	18
3. Aplikasi <i>Comic Page Creator</i>	23
4. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	27
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	30
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Model Penelitian	40
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Uji Coba Produk.....	49
1. Subjek Uji Coba	49
2. Jenis Data	49
3. Instrumen Pengumpulan Data	51

4. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Penyajian Data Uji Coba.....	61
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	61
B. Analisis Data	81
C. Revisi Produk.....	84
D. Pembahasan.....	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	90
A. Simpulan	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Validasi Media Pembelajaran.....	52
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Praktikalitas Angket Respon Guru.....	54
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Praktikalitas Angket Respon Peserta Didik	55
Tabel 3. 4 Skala Penilaian Angket Validitas Media	57
Tabel 3. 5 Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	58
Tabel 3. 6 Skala Praktikalitas Penilaian Angket Respon Guru	58
Tabel 3. 7 Skala Praktikalitas Penilaian Angket Respon.....	58
Tabel 3. 8 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	59
Tabel 4. 1 Nama – Nama Validator	66
Tabel 4.2 Deskripsi Validasi Aspek Materi	67
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Aspek Materi	68
Tabel 4. 4 Deskripsi Validasi Aspek Bahasa	70
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Bahasa Sebelum Dan Sesudah Revisi	70
Tabel 4. 6 Deskripsi Validasi Aspek Media	72
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Aspek Media	73
Tabel 4.8 Hasil Praktikalitas Sekolah Uji Coba.....	75
Tabel 4. 9 Hasil Praktikalitas Respon Guru	76
Tabel 4. 10 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	79
Tabel 4. 11 Revisi Media Pembelajaran Komik.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Aplikasi <i>Comic Page Creator</i>	24
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Comic Page Creator</i>	24
Gambar 2. 3 Cara Penggunaan Aplikasi <i>Comic Page</i>	25
Gambar 2. 4 Cara Penggunaan Aplikasi <i>Comic Page Creator</i>	25
Gambar 2. 5 Tampilan <i>Aplikasi Comic Page Creator</i> Di Play Store	25
Gambar 2. 6 Langkah Pertama Membuat Komik Berbasis <i>Comic</i>	26
Gambar 2. 7 Langkah Kedua Membuat Komik Berbasis <i>Comic</i>	26
Gambar 2. 8 Langkah Ketiga Membuat Komik Berbasis <i>Comic</i>	26
Gambar 2. 9 Langkah Keempat Membuat Komik Berbasis	27
Gambar 4. 1 Tampilan Aplikasi <i>Comic Page Creator</i> Di	62
Gambar 4. 2 Langkah Pertama Pembuatan Komik	62
Gambar 4. 3 Langkah Kedua Pembuatan Komik.....	63
Gambar 4. 4 Langkah Ketiga Pembuatan Komik	63

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Alur Pengembangan Media Komik Menggunakan Aplikasi <i>Comic Page Creator</i> Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar.....	39
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi.....	97
Lampiran 2 Surat Balasan Observasi	100
Lampiran 3 Hasil Observasi dan Wawancara	103
Lampiran 4 Bukti Wawancara dan Observasi	106
Lampiran 5 Modul Guru	112
Lampiran 6 Surat Izin Validasi	115
Lampiran 7 Hasil Validasi Aspek Materi	116
Lampiran 8 Hasil Validasi Media.....	120
Lampiran 9 Hasil Validasi Bahasa	124
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian	131
Lampiran 12 Hasil Praktikalitas Respon Guru.....	134
Lampiran 13 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik	146
Lampiran 14 Modul Ajar.....	152
Lampiran 15 Bahan Ajar	160
Lampiran 16 Media Pembelajaran	167
Lampiran 17 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	172
Lampiran 18 Kisi-Kisi Soal Evaluasi.....	178
Lampiran 19 Lembar Soal Evaluasi.....	182
Lampiran 20 Dokumentasi.....	186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum merdeka merupakan suatu kebijakan baru yang ditetapkan oleh KEMENDIKBUDRISTEK yang diberikan kepada satuan pendidikan sebagai bentuk pemulihan pembelajaran guna mendukung visi pendidikan indonesia. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada guru dan peserta didik untuk menentukan model pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Menurut Indrawati (2022) kurikulum merdeka mencakup berbagai pembelajaran di dalam kelas dimana topik akan dioptimalkan sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan membangun kompetensi.

Implementasi Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (KEMENDIKBUDRISTEK) bertujuan untuk mendorong kebebasan belajar yang kreatif dan mandiri, sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Kurikulum ini dirancang untuk membangun karakter dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad ke-21. Dalam konteks ini, penguasaan teknologi digital menjadi elemen penting yang harus dimiliki oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Keterampilan abad ke-21, yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C), mengharuskan pembelajaran dilakukan secara interaktif dan berbasis teknologi. Teknologi digital memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman,

menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar global, serta memberikan ruang untuk eksplorasi yang lebih luas. Sebagai contoh, penggunaan media digital seperti aplikasi interaktif, platform pembelajaran daring, video pembelajaran, hingga simulasi berbasis *augmented reality* (AR) atau *virtual reality* (VR) dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar.

Media digital dalam pembelajaran adalah alat, platform, atau aplikasi berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi, meningkatkan interaksi, dan memperkaya proses pembelajaran. Media komik merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik ketika belajar dengan tujuan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Media komik dapat dirancang dengan beberapa aplikasi, salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan media komik ini yaitu aplikasi *comic page creator*.

Media *comic page creator* adalah salah satu aplikasi berupa komik digital yang dapat didesain dan dikembangkan oleh pengguna. Rangkaian cerita dan perpaduan gambarnya dapat diatur dan dikreasikan sendiri. Aplikasi ini memiliki daya tarik karena dilengkapi dengan fitur properti dan latar sehingga komik dapat terlihat lebih menarik (Asiefatul, 2017). Penggunaan media komik dengan aplikasi *comic page creator* memudahkan proses pembuatan komik serta dapat di design dengan berbagai fitur gambar yang dapat memudahkan berkreasi sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat.

Penggunaan media komik dengan bantuan aplikasi *comic page creator* memiliki beberapa keuntungan diantaranya, 1) dapat menciptakan suasana

belajar yang santai dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, 2) melatih peserta didik meinterpretasikan gambar dan teks secara bersamaan sehingga keterampilan literasi mereka meningkat, 3) memberikan pengalaman interaktif yang mendukung kreativitas dan pengembangan keterampilan digital. Jadi media komik menggunakan aplikasi *comic page creator* merupakan kombinasi yang dapat menciptakan pembelajaran inovatif dan efektif. Oleh karena itu, media komik menggunakan aplikasi *comic page creator* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

Pada kurikulum Merdeka pada jenjang Pendidikan sekolah dasar (SD) terdapat mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Mata pelajaran ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang lingkungan fisik, sosial, dan budaya di sekitar peserta didik. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), IPAS membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan kesadaran lingkungan melalui pendekatan berbasis proyek dan pembelajaran yang kontekstual. Mata pelajaran ini juga dirancang agar relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh untuk menyelesaikan berbagai tantangan di masyarakat.

Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) (1) Mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka sehingga peserta didik terdorong untuk mengkaji dan memahami hubungan antara alam semesta dengan kehidupan manusia. (2) Membantu peserta didik berperan aktif dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam serta mengelola sumber daya alam secara bijak. (3) Mengembangkan keterampilan inkuiri peserta didik untuk mengidentifikasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. (4) Membantu peserta didik memahami siapa dirinya, lingkungan sosial tempat ia berada, serta perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu. (5) Mengembangkan sikap positif seperti kejujuran, toleransi, disiplin, kreativitas, kemandirian, dan rasa tanggung jawab sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik. (6) Memberikan bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan dasar IPAS yang dapat digunakan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya serta berperan sebagai warga negara yang baik.

Agar pembelajaran semakin bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata, pengembangan media komik ini perlu diintegrasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik dihadapkan pada permasalahan nyata sebagai titik tolak pembelajaran. Melalui PBL, peserta didik didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam

kelompok, dan aktif mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Langkah-langkah dalam PBL meliputi mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan pembelajaran, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan mempresentasikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Berdasarkan wilayah sekolah tempat penelitian Adalah gugus 1 yang terdiri dari 3 sekolah yaitu SDN 12 Pagaruyung, SDN 08 Pagaruyung dan SDN 15 Pagaruyung. Peneliti mengamati di SDN 12 Pagaruyung pada tanggal 1 oktober 2024 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS guru tidak menggunakan media pembelajaran secara optimal terutama pada media digital. Hal ini terlihat dari motivasi dan hasil belajar peserta didik masih rendah serta terkesan monoton. Selain itu permasalahan yang peneliti temukan yaitu guru hanya mengandalkan buku LKS dan Buku paket sebagai media pembelajaran, sehingga berdampak pada minat baca peserta didik. Terlihat dari peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam membaca dan tidak bersemangat dalam proses pembelajaran.

Kegiatan observasi juga peneliti lakukan di SDN 08 Pagaruyung pada tanggal 3 Desember 2024, hasil wawancara peneliti dengan wali kelas diperoleh informasi bahwa 1) kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas berlangsung sudah secara variasi, 2) guru sudah mulai menggunakan media konkret dan model pembelajaran yang bervariasi. 3) Untuk materi yang membutuhkan media digital guru juga sudah mampu menayangkan media menggunakan infokus sebagai alat bantuan dalam penyampaian materi, tetapi minat literasi

peserta didik juga kurang karena jika ditugaskan untuk membaca materi seringkali peserta didik mengeluh karena merasa membaca itu membosankan.

Begitu pula hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 15 Pagaruyung ditemukan bahwa dalam pemanfaatan media pembelajaran guru sudah mulai menggunakan media interaktif dan model pembelajaran yang bervariasi, seperti sudah pernah satu kali mencoba menggunakan media pembelajaran komik pada kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara ketiga sekolah yang peneliti lakukan peneliti menemukan fakta bahwa dari ketiga sekolah tersebut hanya SDN 15 Pagaruyung yang sudah mencoba menggunakan media pembelajaran komik. Sedangkan SDN 12 Pagaruyung dan SDN 08 Pagaruyung belum pernah menggunakan media komik. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya perbaikan dalam penggunaan media pembelajaran dalam hal ini peneliti memilih media pembelajaran komik dengan menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*. Media pembelajaran ini dalam pelaksanaannya dapat membantu dan mempermudah guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Dilihat juga dari manfaat penggunaan media komik berbasis *Comic Page Creator* dalam mata pelajaran IPAS yaitu (1) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena penyajian materi dalam bentuk gambar dan dialog antar tokoh membuat peserta didik lebih mudah memahami dan menyerap materi pembelajaran. (2) dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik karena media komik memiliki daya tarik visual yang menarik dan penyajian materi yang komunikatif dan kontekstual. (3) media komik berbasis

Comic Page Creator juga memungkinkan pengembangan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan akrab bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan manfaat yang peneliti temukan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang juga bisa mendukung minat literasi peserta didik, sehingga peneliti bermaksud ingin menawarkan suatu penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Menggunakan *Comic Page Creator* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media komik dengan menggunakan aplikasi *comic page creator* menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media komik menggunakan aplikasi *comic page creator* menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, maka tujuan dari pengembangan ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan produk media komik menggunakan aplikasi *comic page creator* menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan produk media komik menggunakan aplikasi *comic page creator* menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik yang dirancang untuk membantu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar memahami materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku pada mata pelajaran IPAS. Spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Judul Komik

Komik Pendidikan: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku untuk peserta didik kelas IV SD.

2. Ukuran Fisik

Komik dicetak dengan ukuran 21 cm × 17 cm, sehingga nyaman dipegang dan dibaca oleh peserta didik.

3. Jumlah Halaman

Terdiri dari 10 lembar (20 halaman bolak-balik), yang mencakup:

- a) Halaman cover depan dan belakang
- b) Halaman berisi materi pembelajaran
- c) Halaman berisi soal refleksi untuk mengukur pemahaman peserta didik

4. Desain Cerita dan Visualisasi

- a) Ide cerita dituangkan dalam bentuk sketsa awal yang disusun ke dalam beberapa *frame* panel komik.
- b) Setiap *frame* diberi warna yang bervariasi untuk meningkatkan daya tarik visual.
- c) Teks narasi dan dialog disesuaikan dengan perkembangan bahasa peserta didik kelas IV SD.

5. Gambar Pendukung

- a) Setiap *frame* dilengkapi ilustrasi pendukung yang relevan dengan materi dan menarik perhatian peserta didik.
- b) Karakter tokoh dirancang dengan gaya visual yang sederhana, ekspresif, dan sesuai dengan usia peserta didik.

6. Segmentasi Pengguna

Media ini khusus ditujukan untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

7. Penyajian Materi

Materi IPAS disampaikan melalui cerita bergambar yang diperkaya narasi dan dialog antar tokoh, berfokus pada kejadian nyata di lingkungan sekitar peserta didik dan menonjolkan nilai kearifan lokal.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam mempersiapkan diri sebagai calon guru

2. Bagi guru

Memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan atau referensi untuk mengembangkan media yang baru sehingga terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.

4. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik ini diharapkan dapat menambah ketertarikan dan mempermudah peserta didik memahami mata pelajaran IPAS. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan waktu dan biaya. Sehingga hanya dikembangkan pada mata pelajaran IPAS khususnya IPS di kelas IV.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Fikri & Ade, 2018).

2. Komik

Secara sederhana komik dapat dipahami sebagai bentuk alur cerita yang dimuat dengan gambar. Komik merupakan cerita bergambar yang memuat pesan melalui ilustrasi berupa pesan tertulis. Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran mampu untuk dapat memberikan stimulus dalam upaya meningkatkan minat baca peserta didik.

3. *Comic Page Creator*

Comic Page Creator adalah aplikasi berupa komik digital yang dapat didesain dan dikembangkan oleh pengguna. Rangkaian cerita dan perpaduan gambarnya dapat diatur dan dikreasikan sendiri. Aplikasi ini memiliki daya tarik karena dilengkapi dengan fitur properti dan latar sehingga komik dapat terlihat lebih menarik (Asiefatul, 2017).

4. Validitas

Validitas adalah kegiatan menguji suatu produk terkait dengan hasil pengukuran atau pengamatan (Sani, 2022).

5. Efektifitas

Efektivitas adalah pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan (Sani, 2022).

6. Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan yang dapat dilihat dari suatu produk yang telah dikembangkan (Sani, 2022).

7. ADDIE

ADDIE adalah salah satu kerangka kerja yang umum digunakan dalam pengembangan kurikulum dan desain pembelajaran. ADDIE merupakan akronim dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik pembelajaran dengan topik “Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku” telah berhasil memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas yang diharapkan. Produk ini telah melalui proses validasi oleh para ahli materi dan media, serta telah direvisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan, meliputi penyempurnaan aspek visual, seperti pemberi batas antara cerita pada tiap halaman dan perbaikan dialog agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mudah dipahami oleh peserta didik kelas IV SD. Selain itu, pada bagian konten, dilakukan penyempurnaan narasi terkait kearifan lokal khas Sumatera Barat agar lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Ilustrasi yang menggambarkan kebiasaan masyarakat seperti acara tabuik, pacu jawi dan turun mandi juga diperjelas agar mampu merepresentasikan nilai-nilai kearifan lokal secara lebih kuat. Hasil revisi menunjukkan bahwa produk akhir telah mengalami peningkatan baik dari aspek materi (78%), bahasa (62%) dan media (80%) sehingga lebih layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari segi praktikalitas, hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media komik ini mudah digunakan oleh guru (79%) maupun peserta didik (78%). Guru dapat mengintegrasikan komik ke dalam kegiatan pembelajaran

tanpa memerlukan pelatihan khusus, sementara peserta didik menemukan komik ini menarik secara visual dan menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan. Media komik ini mendukung penerapan pembelajaran berbasis karakter melalui penguatan nilai-nilai budaya lokal dan dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai setting pembelajaran.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa media komik berbasis *Comic Page Creator* tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan minat baca dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Produk akhir menunjukkan peningkatan yang signifikan dari aspek materi, bahasa, dan media, sehingga lebih layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan.

B. Saran

Agar media komik pembelajaran yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya :

1. Saran Pemanfaatan Produk

Guru dapat memanfaatkan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS BAB 6. Indonesiaku Kaya Budaya topik A dengan materi pokok Kearifan Lokal mengingat hasil uji coba menunjukan tingkat yang valid dan praktis. Media komik pembelajaran sangat cocok digunakan karena sudah menyediakan materi yang sangat menarik dan juga

menumbuhkan semangat belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media komik pembelajaran ini dapat disebarluaskan di kelas IV sekolah dasar yang bersangkutan atau materi pembelajaran IPAS BAB 6, topik A dengan materi pokok kearifan lokal. Namun, penyebaran produk harus memperhatikan serta mempertimbangkan kondisi dan situasi di lapangan, sehingga produk bisa digunakan.

3. Saran Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta simpulan yang diperoleh, dapat dikemukakan saran pengembangan produk sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah, diharapkan kepala sekolah menyarankan kepada guru disekolah agar memanfaatkan fasilitas teknologi seperti komputer, laptop dan proyektor baik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- b. Bagi guru, diharapkan sebaiknya lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran serta memanfaatkan sarana prasarana mengajar yang ada secara maksimal.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran komik lebih lanjut dengan ruang lingkup yang lebih luas dengan situasi dan kondisi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan kekurangan kurikulum merdeka pada pembelajaran sejarah dalam perspektif historis. 111–117.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit gava media Yogyakarta
- Desyandri, D. (2021). Pengembangan bahan ajar seni musik berbasis pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10.
- Ernica, S. Y., & Hardeli. (2019). Validitas dan praktikalitas e-modul sistem koloid berbasis pendekatan saintifik. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 812–820.
- Fauziah, U. (2015). Desain Penelitian Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Tema Cahaya dan Warna untuk Pembelajaran IPA SMP. 2015(Snips), 573–576.
- Fikriyyah, A. (2017). Pemanfaatan Aplikasi “Comic Page Creator” Sebagai Strategi untuk Menggali Keterampilan Menulis dalam Bahasa Arab. 282–288.
- Fitriani, L. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Innovative Education*, 4(1), 45–52.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hamimah, & Putri, N.M. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Jurnal of Practice Learning and Educational Development*. Vol 3 (1).
- Hamimah, & Edray, A.E. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*. Vol 3 (2).
- Ilmiah, J., Teknik, P., Sekolah, E. D. I., Kejuruan, M., Putra, U., & Yptk, I. (2017). Pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning di sekolah menengah kejuruan.
- Irawan, R. (2022). *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*.

- Kaban, A. S. (2022). Tantangan Dalam Menjadi Pendidik Di Era Revolusi. *Tesis Commons, 1*, 1–6.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity, 2*(4), 108–113.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Meilinda, P. (2022). *Tantangan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada Abad 21*. 1–9.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta.
- Rizkiyani,N.& dkk. (2022). Pengembangan media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada konsep hubungan gaya dan gerak. *Jurnal keilmuan dan kependidikan dasar. Vol 14* (01)
- Rizky, I. A. (2022). Tutorial pembuatan media komik digital pada pembelajaran IPA kelas 4. *1*(4), 391–397.
- Setroyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Malang : Prenadamedia Group
- Siregar, M. Y. (2020). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika tipe high order thinking (HOTS) pada materi pola bilangan. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 5*, 45–58.
- Subroto, E. N., & Qohar, A. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *2006*, 135–141.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanwir, T., Hery, A., Noor, H., & Achmad, D. (2023). Media pembelajaran berbasis digital (Teori & praktek).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(2), 1220–1230.
- Yunita, E. D., Cholifah, P. S., & Nawawi, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Indonesia pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan, 1*(12), 1036–1050.

Zakiamani, A. (2020). Validitas dan Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Matematika : Studi Pengembangan di SMPN Islam Teknologi Rambah. 3(3), 211–223.

Zuhrowati, M. (2018). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi. 144–158.