Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v3i4.6732

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

Development of Comic-Based Learning Media Using the Comic Page Creator Application Through the Problem-Based Learning Model in IPAS Subjects for Fourth Grade of Elementary School

Ananda Putri Wulandari[1], Rahmatina[2], Leni Zahara[3], Hamimah[4]
Universitas Negeri Padang
Wulandarianandaputri647@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 5, 2025	Jul 1, 2025	Jul 13, 2025	Jul 18, 2025

Abstract

The limited use and lack of diversity in learning media are among the factors contributing to the low effectiveness of teaching and learning processes in elementary schools. This study aims to develop a comic-based instructional medium using *Comic Page Creator*, which has been validated and classified as both valid and practical for classroom use. The research employed a development approach using the ADDIE model, comprising five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through validation questionnaires completed by content, language, and media experts, as well as practicality questionnaires involving teachers and students. The trials were conducted with fourth-grade students at three elementary schools: SDN 12 Pagaruyung, SDN 08 Pagaruyung, and SDN 15 Pagaruyung. The validation results showed that the comic media achieved a content validity score of 78% (valid category), language validity of 90% (highly valid), and media validity of 96% (highly valid). Practicality tests showed scores of 88% from teachers and 91.86% from students, both categorized as highly practical. These

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

findings confirm that the comic-based instructional media developed using *Comic Page Creator* is valid and practical, with strong potential to enhance the quality of IPAS learning in fourth-grade elementary classrooms.

Keywords: Comic-Based Learning Media; Comic Page Creator; ADDIE Model; IPAS; Elementary School

Abstrak: Kurangnya pemanfaatan dan keberagaman media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya efektivitas proses belajar mengajar di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis *Comic Page Creator* yang telah divalidasi dan diklasifikasikan sebagai media yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data diperoleh melalui angket validasi dari ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media, serta angket praktikalitas yang melibatkan guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 12 Pagaruyung, SDN 08 Pagaruyung, dan SDN 15 Pagaruyung. Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik memperoleh nilai validitas materi sebesar 78% (kategori valid), validitas bahasa sebesar 90% (kategori sangat valid), dan validitas media sebesar 96% (kategori sangat valid). Sementara itu, uji praktikalitas menunjukkan persentase 88% berdasarkan respon guru dan 91,86% dari peserta didik, yang keduanya berada dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran komik berbasis *Comic Page Creator* terbukti valid dan praktis serta berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Komik; *Comic Page Creator*; Model ADDIE; IPAS; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan suatu kebijakan baru 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 siswa 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 komik merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik ketika belajar dengan tujuan agar dapat tercapainya tujuan pembelajran 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 pengalam interakrif yang mendukung kreativitas dan pengembangan keterampilan digital. Oleh karena itu, media komik menggunakan apliksi *comic page creator* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) dalam kurikulum merdeka 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 siswa. 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.

Bedasarkan pengamatan peneliti 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 obseravasi 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 sering kali 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 menggukan 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 mecoba 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 siswa 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".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, menurut Sani (2022), penelitian pengembangan merupakan studi sistematik yang mencakup proses mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi program atau produk yang memenuhi kriteria efektivitas dan konsistensi internal. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Media pembelajaran yang dikembangkan ini di uji cobakan pada peserta didik kelas IV SD melalui uji sampel, yaitu kelas IV SDN 12 Pagaruyung, SDN 08 Pagaruyung, SDN 15 Pagaruyung. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah penulis sebagai praktisi dan guru kelas sebagai observer. Peneliti milihan subjek uji coba ini karena kondisi sekolah mendukung baik sarana dan juga prasarananya, adanya kesediaan pihak sekolah menerima pembaruan, belum ada pengembangan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *comic page creator*, serta lokasi sekolah dapat dijangkau oleh peneliti.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perorangan seperti hasil wawancara atau hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Jenis data primer pada penelitian ini adalah data observasi dengan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dan proses pembelajaran dan data angket kebutuhan media pembelajaran oleh guru dan peserta. Data sekunder

merupakan data yang tidak langsung diterima oleh pengumpul data, bisa melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer (Sugiyono, 2019). Adapun jenis data sekunder pada penelitian ini adalah data validasi aspek materi, media, dan bahasa pada media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* pada pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah dasar yang dilakukan oleh validator dosen Universitas Negeri Padang, serta data praktikalitas proses pembelajaran di kelas dan angket respon guru dan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deksriptif, yakni metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2017:142). Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media pembelajaran komik menggunakan aplikasi *comic page creator* oleh para ahli, kemudian data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kevalidan dan praktikalitas media.

1. Teknik Analisis Data Validitas

Data yang diperoleh diolah secara analisis deskriptif, validasi insturmen penelitian ditentukan oleh nilai rata-rata skor yang diberikan validator Dari hasil validitas media pembelajaran interaktif yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 1. Skala Penilaian Angket Validitas Media Pembelajaran

Keterangan	Bobot
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: modifikasi dari (Sugiono.2015)

Untuk menentukan nilai validitas dan kriterianya digunakan rumus yang dimodifikasi oleh Sugiono (2015) dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{x}{y} \times 100\ \%$$

Keterangan:

V = nilai validitas

x = skor yang diperoleh

y = skor maksimum

Selanjutnya, kategori Kevalidan media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan perhitungan nilai akhir yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori kevalidan Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Sumber: modifikasi dari (Sugiono.2015)

2. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis untuk menguji praktikalitas yang digunakan adalah analisis deskriptif, yang mendeskripsikan kepraktisan perangkat media pembelajaran yang dikembangkan. Data tentang respon guru dan respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan pada tabel dengan menggunakan skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Praktikalista Penilaian Angket Respon Guru

Rentang	Konversi
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Modifikasi dari (Sugiono 2015)

Tabel 4.Skala Praktikalitas Penilaian Angket Respon Peserta Didik

Rentang	Konversi
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Modifikasi dari (Sugiono 2015)

Nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumusan dari Sugiono (2015) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

Kemudian untuk kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir yang dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Modifikasi dari (Sugiono 2015)

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* untuk diberikan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar untuk dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok dalam bentuk print out. Proses analisis data dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penjelasan yang jelas terhadap hasil uji coba, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipahami secara menyeluruh. Selain itu, hasil analisis ini juga menjadi acuan dalam melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan agar lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

1. Analisis Data Uji Validitas Media

a. Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi

Hasil uji validitas media komik berbasis *Comic Page Creator* diperoleh dari dosen ahli materi dengan hasil akhir 78% pada kategori valid, yang dilakukan dengan pengisian angket oleh validator dan pemberian saran untuk perbaikan media yang dikembangkan peneliti. Aspek yang dinilai dalam uji validitas materi meliputi kelayakan isi/materi, kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, penyajian materi yang menarik, jelas dan menumbuhkan rasa ingin tau peserta didik.

b. Analisis Data Uji Validitas Ahli Bahasa

Data analisis ahli bahasa diperoleh dari dosen ahli bahasa dengan cara memberikan lembar penilaian angket dan media komik yang sudah peneliti kembangkan. Hasil akhir dari uji validitas ahli bahasa yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai dalam angket validasi aspek bahasa meliputi keterbacaan teks yang ada dalam media pembelajaran

komik berbasis *Comic Page Creator*, lugas, kesesuain dengan kaidah bahasa, dan penggunaan bahasa secara efektif dan efesien.

c. Analisis Data Uji Validitas Ahli Media

Data uji validitas ahli media diperoleh daridosen ahli media dengan cara memberikan lembar penilaian angket bentuk desain yang terdapat dalam media komik berbasis *Comic Page Creator* oleh validator terkait media yang peneliti kembangkan. Hasil akhir dari uji validitas ahli media yaitu 96% dengan kategori sangat valid. Aspek yang dinilai dalam angket validasi ahli media meliputi media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan daya tarik, media memberikan interaksi (pemberian respon), komunikasi visual, uraian sajian sistematis, *lay out* atau tata letak, gambar dan foto jelas, dan desaian tampil menarik.

2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media

Pengambilan data hasil uji praktikalitas media komik berbasis *Comic Page Creator* di sekolah dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas IV SDN 12 Pagaruyung, SDN 08 Pagaruyung dan SDN 15 Pagaruyung. Pengisian data praktikalitas dilaksanakan pada rabu, 14 Mei 2025 di SDN 15 Pagaruyung, kamis 15 Mei 2025 di SDN 12 Pagaruyung dan sabtu, 17 Mei 2025 di SDN 08 Pagaruyung. Uji praktikalitas respon guru dan peserta didik dilakukan dengan cara memberikan lembar penilaian berupa angket praktikalitas. Pengisian angket pada respon guru didasarkan pada pengamatan guru selama berada dalam kelas mengamati peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik dan juga tanya jawab yang dilakukan setelah uji coba terkait media komik berbasis *Comic Page Creator* yang peneliti kembangkan.

Pengambilan data uji praktikalitas respon peserta didik terlebih dahulu dilakukan dengan menjelaskan kepada peserta didik apa yang dimaksud dengan media komik, perbedaannya dengan media lainnya yang pernah peserta didik gunakan, dan peneliti juga menjelaskan terkait cara penggunaan proses pembelajaran menggunakan media komik berbasis *Comic Page Creator* kepada peserta didik. Kemudian dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan media komik berbasis *Comic Page Creator* yang peneliti kembangkan pada BAB 6 Topik A ”kearifan lokal”. Setelah peserta didik selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik, lalu peserta didik diberikan angket yang berisikan pernyataan terkait media komik yang sudah digunakan, angket praktikalitas ini diisi untuk melihat respon peserta didik setelah menggunakan media komik berbasis *Comic Page Creator*.

Uji coba media pembelajaran menggunakan komik berbasis *Comic Page Creator* pada angket respon guru kelas IV SDN 12 Pagaruyung 88%, guru kelas IV SDN 08 Pagaruyung 94% dan guru kelas IV SDN 15 Pagaruyung 82% dengan hasil akhir memperoleh persentase 88%. Uji coba pada angket respon peserta didik kelas IV dari 3 sekolah melalui uji sampel yaitu 91,86% Sehingga dapat diketahui bahwa hasil uji coba respon guru dan peserta didik di kelas IV SDN 12 Pagaruyung, SDN 08 Pagaruyung dan SDN 15 Pagaruyung adalah sangat praktis, layak digunakan dalam proses pembelajaran dan bisa diterapkan pada sekolah penelitian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* telah mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE secara sistematis. Menurut Mulyatiningsih (2019), model ADDIE merupakan pendekatan yang digunakan untuk merancang sistem pembelajaran melalui lima tahapan utama, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara guna mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang terjadi di lapangan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam tahap perancangan, di mana peneliti mulai menyusun rencana pengembangan media, termasuk merancang isi dan tampilan media pembelajaran komik berbasis *comic page creator*.

Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media berdasarkan rancangan yang telah disusun, sekaligus melakukan uji validitas kepada para ahli untuk memastikan kelayakan isi, bahasa, dan tampilan media. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran para validator, tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba di lapangan untuk mengetahui tanggapan media dalam pembelajaran. Tahap akhir adalah evaluasi, yaitu menilai kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan, baik secara kualitatif maupun kuantitatif, untuk dilakukan penyempurnaan agar media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* benar-benar layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dengan rincian penjelasan sebagai berikut:

1. Valid

Media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk siswa kelas IV sekolah dasar menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik. Hasil ini diperoleh dari uji validitas oleh para ahli yang mencakup tiga aspek penting, yaitu: aspek materi dengan persentase 78 %, aspek bahasa 90%, dan aspek media 96%, yang ketiganya masuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena seluruh aspek yang diuji telah memenuhi kriteria kevalidan dengan rentang nilai di atas 81% ke dalam kategori'Sangat Valid'(81%–100%).

2. Praktis

Media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan hasil uji coba di sekolah. Penilaian kepraktisan diperoleh dari tanggapan guru dan peserta didik melalui angket. Penilaian dilakukan oleh 33 sampel yang terdiri dari 3 orang guru kelas IV dari tiga sekolah berbeda dan 30 orang peserta didik kelas IV dari tiga sekolah berbeda, dimana setiap sekolah menyumbangkan 10 peserta didik kelas IV. Hasil dari penilaian yang telah dilakukan guru memberikan nilai praktikalitas sebesar 88% sementara nilai praktikalitas peserta didik sebesar 91,86% hasil praktikalitas yang didapati masuk ke dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *comic page creator* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena seluruh persentase penilaian berada pada rentang 81%–100% termasuk kategori "Sangat Praktis". Tingginya antusiasme siswa selama kegiatan belajar juga menguatkan bahwa media ini sangat mendukung jalannya pembelajaran di kelas.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media yang valid, dan praktis. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis *comic page creator* dalam pembelajaran IPAS memberikan kontribusi positif terhadap proses belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi serta ketertarikan yang kuat terhadap media yang digunakan. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, ditandai dengan keaktifan siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, serta mampu bekerja sama dan berdiskusi secara efektif dengan anggota kelompoknya.

KESIMPULAN

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. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa produk akhir telah mengalami peningkatan signifikan dari segi materi (78%), bahasa (90%), dan media(96%), sehingga lebih layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Dari segi praktikalitas, hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media komik ini mudah digunakan oleh guru (88%) dan peserta didik (91,86%). 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.

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 Multidicsiplinary 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 mulitliterasi 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.