

## PENGEMBANGAN MEDIA E-KOMIK EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Citra Rahma Sandika<sup>1</sup>, Nofri Hendri<sup>2</sup>, Novrianti<sup>3</sup>, Winanda Amilia<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Negeri Padang, JL. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: [citrasahmasandika@gmail.com](mailto:citrasahmasandika@gmail.com)

---

### Article History

Received: 06-07-2024

Revision: 11-07-2024

Accepted: 13-07-2024

Published: 15-07-2024

**Abstract.** This research aims to develop educational e-comic media as a learning medium for science and science subjects in class V SDN 07 Pulau Air using the ADDIE model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data collection was carried out by observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis in the research carried out validity tests, practicality tests and effectiveness tests. The validity test was carried out by 3 validators consisting of 1 material validator and 2 media validators. Product trials were carried out by 25 class V.A students at SDN 07 Pulau Air with the aim of finding out the practicality of the product being developed, and effectiveness testing was carried out by distributing pretest and posttest questions. The results of research on the development of educational e-comic media obtained an average score for material of 4.92 with very suitable criteria, and 4.95 for media with very suitable categories. The students' practicality test results obtained a total average of 4.5 in the very practical category. The results of the effectiveness test obtained  $t_{count}$  of 11.52 and  $t_{table} = 2.064$ . Thus we get  $t_{count} > t_{table}$ . Based on the results of validity, practicality, and effectiveness tests, it can be concluded that the use of digital e-comic media in science and science learning is very suitable for use and has a significant effect on the learning process.

**Keywords:** Development, Media, E-comics, Educational, IPAS

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media e-komik edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 07 Pulau Air menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Uji validitas dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 1 validator materi dan 2 validator media. Uji coba produk dilakukan oleh 25 siswa kelas V.A SDN 07 Pulau Air dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan, serta uji efektivitas dilakukan dengan membagikan soal pretest dan posttest. Hasil penelitian pengembangan media e-komik edukatif memperoleh skor rata-rata untuk materi 4,92 dengan kriteria sangat sesuai, dan 4,95 untuk media dengan kategori sangat sesuai. Hasil uji praktikalitas siswa memperoleh total rata-rata 4,5 dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas diperoleh t-hitung sebesar 11,52 dan t-tabel = 2,064. Dengan demikian didapatkan t-hitung > t-tabel. Berdasarkan hasil hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media e-komik digital pada pembelajaran IPAS sangat layak untuk digunakan dan berpengaruh secara signifikan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, E-komik, Edukatif, IPAS

---

**How to Cite:** Sandika, C. R., Hendri, N., Novrianti., & Amilia, W. (2024). Pengembangan Media E-Komik Edukatif pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectual Journal*, 5 (3), 3968-3978. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1488>

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan dapat dilakukan dengan mengupayakan media sebagai penunjang proses belajar bagi peserta didik. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar dan mengajar. Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu penyampaian materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Tafonao (2018), bahwa media pembelajaran merupakan suatu pesan yang disalurkan kepada penerima, sehingga dapat menarik perhatian, minat, perasaan, dan merangsang pikiran peserta didik untuk belajar. Sementara itu, Pribadi (dalam Astuti et al., 2021) mendefinisikan bahwa media sebagai penyampai pesan mempunyai tujuan dalam pemanfaatannya yaitu (1) untuk memperoleh pengetahuan dari informasi yang diterima, (2) media mendukung kegiatan belajar, (3) sebagai sarana prestasi dan membangkitkan motivasi. Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun, dalam kegiatan pembelajaran seringkali mendapati berbagai macam masalah. Untuk menemukan solusi pemecahan masalah, dalam kajian teknologi pendidikan diperlukannya pendekatan-pendekatan yang tepat dan memanfaatkan sumber belajar.

Nurdyansyah & Widodo (2015) mendefinisikan teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis dalam proses pemecahan masalah terhadap masalah pendidikan. Solusi untuk pemecahan masalah diperlukannya pendekatan-pendekatan yang tepat dan memanfaatkan sumber belajar. Teknologi pendidikan memiliki kedudukan untuk memperkuat pengembangan kurikulum terutama desain dan pengembangan serta implementasinya. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menarik perhatian peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar. Teknologi pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum dan materi yang relevan harus mengintegrasikan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini dapat menambah pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang menarik sebagai pendukung proses pembelajaran yaitu e-komik atau komik digital.

Penggunaan media komik menurut Suparmi (dalam Khotimah et al., 2021), yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan ketika proses pembelajaran karena guru cenderung menggunakan metode ceramah. menurut Istiana (dalam Fisa et al., 2023) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu mempermudah menyampaikan materi atau informasi secara modern yang mudah dimengerti bagi pembaca. Selain itu, Komik yang pada umumnya berbentuk kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, maka e-komik berisikan gambar dan teks berbentuk digital. E-komik adalah komik yang berupa elektronik atau biasa disebut komik digital yang memuat teks dan gambar, serta memiliki fitur unggulan yang bisa diakses di perangkat manapun sehingga memudahkan pembaca menerima informasi yang disampaikan dalam e-komik. Dalam proses pembelajaran, e-komik bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, gagasan, kebebasan berpikir, bahkan sebagai media penyampaian ide. Oleh sebab itu, e-komik bisa dijadikan sebagai media yang informatif dan edukatif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di kelas V SDN 07 Pulau Air, diperoleh informasi kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) siswa kurang antusias terhadap pelajaran tersebut, beberapa siswa menyatakan bahwa pelajaran IPAS terkadang kurang menarik dan merasa jenuh. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana siswa hanya mendengarkan guru dan menggunakan LKS sebagai pedoman. Siswa juga mengeluhkan dalam pembelajaran tersebut banyak menghafal dan terlalu banyak mencatat, bahkan siswa sering tidak fokus karena dipengaruhi faktor lain seperti di ganggu teman sebangku atau mengantuk ketika proses pembelajaran. Guru juga sesekali memanfaatkan penggunaan LCD-Proyektor dengan menampilkan powerpoint dan video pembelajaran, sebagian siswa tertarik karena pembelajaran menjadi seru, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Namun, ada beberapa siswa merasa biasa saja bahkan jenuh karena guru kurang melibatkan siswa dalam pelajaran, dan ada juga yang memiliki kendala tidak dapat melihat dengan jelas dikarenakan mata minus, serta kurang fokusnya siswa yang duduk di barisan belakang. Hal ini membuat siswa kehilangan keinginan belajar sehingga mengganggu teman yang ada di sebelahnya dan mempengaruhi kelas. Guru juga sesekali memanfaatkan penggunaan LCD-Proyektor dengan menampilkan powerpoint dan video pembelajaran, sebagian siswa tertarik karena pembelajaran menjadi seru, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran. Namun, masih ada beberapa siswa merasa biasa saja bahkan jenuh karena guru kurang melibatkan siswa dalam pelajaran, dan ada juga yang memiliki kendala tidak dapat melihat dengan jelas dikarenakan mata minus, serta kurang fokusnya siswa yang duduk di

barisan belakang. Hal ini membuat siswa kehilangan keinginan belajar sehingga mengganggu teman yang ada di sebelahnya dan mempengaruhi kelas. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPAS yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran e-komik edukatif. Pembelajaran IPAS membantu mengembangkan rasa ingin tahu terhadap kejadian yang ada di lingkungan sekitar, dengan menyajikan materi dalam bentuk e-komik dapat memberi pengalaman baru bagi siswa dalam belajar serta penyajian visual yang menarik dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2012) merupakan kegiatan menghasilkan produk yang efektif dan praktis. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Model ADDIE biasa digunakan untuk melakukan pendekatan yang sistematis dan pengembangan produk seperti media, bahan ajar, pembelajaran dan metode pembelajaran. Media yang dikembangkan yaitu media e-komik edukatif pada mata pelajaran IPAS kelas V.

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, lembar penilaian, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Uji validitas dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 1 validator materi dan 2 validator media. Uji coba produk dilakukan kepada 25 siswa kelas V.A SDN 07 Pulau Air dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan, serta uji efektivitas dilakukan dengan membagikan soal pretest dan posttest. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket validasi dan praktikalitas/respon siswa terhadap media yang dikembangkan, sedangkan data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan interpretasi data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$X$  = Rerata

$\sum x$  = Jumlah Nilai

$n$  = Jumlah Responden

**Tabel 1.** Kriteria penilaian

Skor	Kategori Validitas	Kategori Kepraktisan
0 – 0,9	Sangat Tidak Valid	Sangat Tidak Praktis
1 – 1,9	Tidak Valid	Tidak Praktis
2 – 2,9	Cukup Valid	Cukup Praktis
3 – 3,9	Valid	Praktis
4 - 5	Sangat Valid	Sangat Praktis

## HASIL

Peneliti mengembangkan produk berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis media. Setelah mendapatkan hasil analisis, kemudian dilakukan perancangan dan produk mulai dikembangkan sesuai dengan perancangan yang telah disusun. Media e-komik yang telah dikembangkan, dilakukan uji validitas yang dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi materi memperhatikan aspek isi, penyajian, dan bahasa. Sedangkan validasi media memperhatikan aspek tampilan grafis/gambar, tampilan tulisan, kualitas audio, dan fungsi media. Hasil uji validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil uji validasi ahli materi

No	Aspek	Penilaian
1	Isi	5
2	Penyajian	4,8
3	Bahasa	5
<b>Jumlah</b>		<b>54</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,92</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Sesuai</b>

**Tabel 3.** Hasil uji validasi ahli media

No	Aspek	Penilaian	
		V1	V2
1	Tampilan Grafis/Gambar	4,9	4,9
2	Tampilan Tulisan	4,8	5
3	Kualitas Audio	5	5
4	Fungsi Media	5	5
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,93</b>	<b>4,97</b>
<b>Keterangan</b>		<b>Sangat Sesuai</b>	

Hasil data di atas untuk penilaian materi diperoleh skor rata-rata 4,92 dengan kriteria “sangat sesuai”, dan uji validasi materi ini dapat disimpulkan sudah baik untuk diujicobakan. Lalu, untuk penilaian media oleh validator 1 diperoleh skor rata-rata 4,93 dengan kriteria “Sangat Sesuai”. Sementara itu, penilaian dari validator 2 diperoleh skor rata-rata 4,97 dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka media e-komik dinyatakan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah menguji validitas, tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi yang bertujuan untuk menilai kepraktisan suatu produk yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan dengan membagikan angket responden siswa, angket diberikan kepada 25 siswa kelas V.A SDN 07 Pulau Air. Didapatkan hasil skor rata-rata 4,5 dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan penilaian tersebut maka media e-komik edukatif yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 4.** Hasil angket praktikalitas

Aspek	Rata-rata
Total Rata-rata	4,5
Keterangan	Sangat Praktis

Keefektifan media yang dikembangkan dapat diperoleh dari hasil soal pretest dan posttest yang dikerjakan oleh siswa. Uji efektivitas produk diperoleh hasil t-hitung sebesar 11,52 dan t-tabel = 2,064. Dengan demikian didapatkan t-hitung > t-tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest yang berarti media e-komik edukatif yang di kembangkan berpengaruh secara signifikan.

**Tabel 5.** Hasil nilai *pre-test* dan *post-test*

No	Keterangan	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Nilai Terendah	30	80
2	Nilai Tertinggi	85	100
<b>Hasil uji t-hitung</b>		<b>11,52</b>	
<b>Hasil uji t-tabel</b>		<b>2,064</b>	

## DISKUSI

### Proses Pengembangan Media E-Komik Edukatif pada Mata Pelajaran IPAS

#### *Tahap analisis (Analysis)*

Pengembangan media e-komik edukatif diawali dengan tahap analisis yang berguna untuk mendapatkan informasi yang membantu pengembangan media. Sejalan dengan pemaparan Irmawa dkk (dalam Diah 2019), tahap analisis merupakan tahapan dasar yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan data pendukung pengembangan media. Tahap analisis yang dilakukan yaitu tahap analisis kurikulum, tahap analisis siswa, dan tahap analisis media. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran IPAS kelas V dan siswa kelas V SDN 07 Pulau Air.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa siswa beberapa siswa menyatakan bahwa pelajaran IPAS terkadang kurang menarik dan merasa jenuh. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana siswa hanya mendengarkan guru dan menggunakan LKS sebagai pedoman. Siswa juga mengeluhkan dalam pembelajaran tersebut banyak menghafal dan terlalu banyak mencatat, bahkan siswa sering tidak fokus karena dipengaruhi faktor lain seperti di ganggu teman sebangku atau mengantuk ketika proses pembelajaran. Guru juga sesekali memanfaatkan penggunaan LCD-Proyektor dengan menampilkan powerpoint dan video pembelajaran, sebagian siswa tertarik karena pembelajaran menjadi seru. Namun, ada beberapa siswa merasa biasa saja bahkan jenuh karena guru kurang melibatkan siswa dalam pelajaran, dan ada juga yang memiliki kendala tidak dapat melihat dengan jelas dikarenakan mata minus, serta kurang fokusnya siswa yang duduk di barisan belakang. Hal ini membuat siswa kehilangan keinginan belajar sehingga mengganggu teman yang ada di sebelahnya dan mempengaruhi kelas.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti kepada siswa, ditemui bahwa siswa menyukai cerita bergambar yang menghibur, siswa menyukai materi yang dikemas menarik dengan bahasa yang sederhana. Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan, menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran memiliki peran besar dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Khususnya pada pelajaran IPAS dengan materi Oh, Lingkungan Jadi Rusak.

#### *Tahap desain (Design)*

Setelah melakukan analisis kurikulum, siswa, dan media, langkah selanjutnya membuat perancangan atau desain media. Pada tahap ini peneliti merancang desain ide awal e-komik edukatif yang berpedoman pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), membuat karakter e-komik, alur cerita e-komik sesuai dengan ATP. Lalu, membuat *Flowchart* dan mendesain *Storyboard*, serta menentukan software yang digunakan untuk mendesain media e-komik edukatif yaitu menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, *PowerPoint*, dan *Smart Apps Creator*.

#### *Tahap Pengembangan (Development)*

Menurut Cahyadi (2019), ada dua tujuan penting yang harus dicapai dalam tahap ini adalah: 1) Memproduksi atau merevisi media ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. 2) Memilih media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah peneliti melakukan perancangan pada produk menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, peneliti menggunakan software *PowerPoint* untuk

menambahkan audio pada e-komik. Kemudian, dilanjutkan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* untuk convert e-komik berbasis APK, sehingga memudahkan penggunaan e-komik di android. Ada tiga macam output dari media e-komik ini, yaitu PDF, APK, dan PPT. Setelah menyelesaikan proses pengembangan e-komik, langkah selanjutnya dilakukan uji validitas produk sebelum diuji cobakan ke pengguna. Uji validitas produk melibatkan ahli materi dan ahli media yang akan menilai keseluruhan aspek dalam media e-komik edukatif.

#### *Tahap Implementasi (Implementation)*

Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahap mengimplementasikan produk yang dikembangkan setelah dinyatakan layak untuk digunakan. Media e-komik yang telah dikembangkan, disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Tujuan utama dari tahap implementasi yaitu (1) membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, (2) menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran, dan (3) memastikan bahwa pada akhir pembelajaran pemahaman siswa meningkat. Jika siswa memahami materi pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan tercapai (Khatimah 2019).

#### *Tahap Evaluasi*

Proses tahapan evaluasi merupakan tahapan akhir dari langkah model ADDIE. Hasil dari tahapan ini untuk memperoleh umpan balik terhadap pengembangan media e-komik edukatif. Evaluasi terhadap pengembangan media pembelajaran e-komik bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu: 1) Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, 2) Peningkatan kemampuan siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam kegiatan pembelajaran, 3) Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi peserta didik, melalui kegiatan pengembangan media e-komik dalam pembelajaran.

### **Menguji Validitas Pengembangan Media E-Komik Edukatif pada Mata Pelajaran IPAS Sebagai Media Pembelajaran**

- Kesesuaian alur/cerita dengan materi; cerita yang disajikan dalam media e-komik edukatif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dengan materi oh, lingkungan jadi rusak yang mana membahas tentang penyebab bumi berubah karena aktivitas manusia dan dampak kerusakan lingkungan terhadap kehidupan manusia. Materi yang disampaikan dalam e-omik harus sesuai dengan ranah afektif dan kognitif siswa.

- Kesesuaian penyajian media e-komik edukatif; pengembangan media e-komik harus memperhatikan kemudahan dalam penggunaan dan kemudahan dalam memahami alur cerita. E-komik bisa digunakan kapan saja dan dimana saja, guru bisa memanfaatkan media e-komik sebagai media tambahan dalam pembelajaran.
- Kesesuaian bahasa media e-komik edukatif; tata bahasa dalam e-komik perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kejelasan dalam memberikan informasi dalam media e-komik sangat perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- Kesesuaian tampilan grafik dalam media e-komik; tampilan media e-komik memperhatikan target pembacanya, karena itu peneliti melakukan analisis siswa yang mana memperhatikan karakteristik siswa. Untuk tingkat SD kelas V, siswa memiliki ketertarikan pada media yang terdapat gambar/animasi didalamnya. Pemilihan warna yang cerah dan penggambaran karakter yang unik dapat menarik perhatian siswa.

### **Menguji Praktikalitas Pengembangan Media E-Komik Edukatif pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SDN 07 Pulau Air**

Pengujian kepraktisan media e-komik di lakukan kepada siswa kelas V SDN 07 Pulau Air dengan mengisi angket praktikalitas. Media pembelajaran dapat dikatakan praktis jika dari segi biaya, waktu serta kemudahan dalam penggunaan komik termasuk kedalam kategori praktis (Khaira, 2018). Kepraktisan media e-komik edukatif dapat diketahui melalui beberapa aspek yang diuraikan sebagai berikut.

- Kesesuaian penyajian media e-komik; Media e-komik edukatif mudah digunakan oleh siswa dan media e-komik dapat membantu siswa untuk belajar mandiri, serta media e-komik juga mudah dipahami.
- Kesesuaian isi dalam media e-komik edukatif; Percakapan/teks tentang materi yang ditampilkan dapat dibaca dengan jelas, alur yang mudah dipahami, serta penggambaran tokoh dalam e-komik sesuai dengan minat siswa.
- Fungsi media e-komik edukatif; Media e-komik edukatif membuat siswa antusias dalam belajar, siswa menjadi lebih semangat dalam menjawab pertanyaan. Siswa merasa senang penggunaan media e-komik pada pembelajaran IPAS.

### **Media E-Komik Edukatif pada Mata Pelajaran IPAS yang Efektif**

Menurut Sutikno (dalam Warsita 2008), efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapai. Suatu produk dapat dikatakan efektif apabila adanya pengaruh kepada penggunaannya, atau kegiatan yang memberikan hasil belajar yang memuaskan

setelah menggunakan media. Berdasarkan uji efektivitas pada media e-komik edukatif, terdapat peningkatan signifikan dari hasil sebelum siswa menggunakan media e-komik edukatif dengan hasil setelah menggunakan media e-komik edukatif.

## KESIMPULAN

Penelitian pada pengembangan media e-komik edukatif menggunakan model ADDIE menghasilkan e-komik edukatif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran pada mata pelajaran IPAS. Hasil uji validitas produk e-komik yang dikembangkan dari segi materi yang diuji oleh validator materi memperoleh skor rata-rata 4,92 dengan kriteria “Sangat Sesuai”. Sementara itu, dari segi media yang diuji oleh dua validator media diperoleh skor rata-rata 4,93 kriteria “sangat sesuai” oleh validator 1. Sedangkan data penilaian dari validator 2 diperoleh skor rata-rata 4,97 dengan kriteria “sangat valid”. Hasil uji validasi materi dan media ini dapat disimpulkan sudah valid dan layak untuk diujicobakan. Hasil uji praktikalitas siswa memperoleh total rata-rata 4,5 dengan kualifikasi “sangat praktis”. Berdasarkan penilaian tersebut maka media e-komik edukatif yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas diperoleh  $t$ -hitung sebesar 11,52 dan  $t$ -tabel = 2,064. Dengan demikian didapatkan  $t$ -hitung >  $t$ -tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest yang berarti media e-komik edukatif yang dikembangkan berpengaruh secara signifikan.

## REFERENSI

- Afisa, Zahra Rifqa, Nur Fajrie, And Ika Ari Pratiwi. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MI PIM MUJAHIDIN. 08: 3848–61.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimin. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. ed. Asfah Rahman. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, Tri, Sholeh Hidayat, and Isti Rusdiyani. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 8(2): 150–64.
- Diah, novi ning. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Sirkulasi Kelas Viii Smp/Mts. 2: 5–10.
- Hidayati, Abna. (2019). The Analysis of Influencing Factors of Learning Styles, Teacher’s Perceptions and the Availability of Learning Resources in Elementary Schools in Padang, West Sumatra.” *Journal of Physics: Conference Series* 1185(1).
- Indaryati, Indaryati, and Jailani Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia* 3(1): 84–96.

- Khatimah, Husnul. (2019). Pengaruh Media Komik Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Penelitian dan Penalaran* 6(1): 72.
- Khotimah, Nurul, Triani Ratnawuri, and Meyta Pritandhari. (2021). Pengembangan E-Comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* 2(1): 49–58.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Nofri Hendri. (2017). Lingkungan Pembelajaran Yang Produktif Dan Kondusif. *Seminar Nasional: Jambore Konseling* 3.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration* 1(1): 62–68.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pendidikan Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yeni, Fetri. (2017). *Pengembangan Sumber Daya Pembelajaran*. 1st ed. Padang: SUKABINA Press.
- Yeni, Fetri, Zelhendri Zen, and Darmansyah. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.