

## Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar

Saajuddin<sup>1)\*</sup>, Erwin Eka Saputra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara

\*Corresponding author. [saajuddin.pasca20@gmail.com](mailto:saajuddin.pasca20@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Keywords:

learning media, digital comics, learning interest, Social Studies, elementary school

#### How to cite:

Saajuddin, Erwin Eka Saputra (2025). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar.



### ABSTRACT

*This study aims to develop digital comic-based learning media to enhance students' learning interest in Social Studies (IPS) at the elementary school level. The lack of student interest in learning Social Studies is often caused by monotonous and unengaging material presentation. Digital comics, as interactive visual media, are considered capable of visualizing abstract Social Studies concepts in an engaging and contextual manner. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were fifth-grade students at a public elementary school in Southeast Sulawesi, Indonesia. The results demonstrate that the development of digital comics significantly increases students' learning interest, as evidenced by the improvement in learning interest scores before and after media implementation. Expert validation of both content and media indicates a very high level of feasibility. The digital comics integrate narrative texts, illustrative images, and simple animations, effectively capturing students' attention. Moreover, the use of this media enhances students' understanding of key Social Studies concepts, such as social diversity, economic interaction, and environmental issues. It is concluded that digital comics serve as an effective alternative medium for teaching Social Studies at the elementary level.*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi pendidikan, menurut Mayer (2023), adalah pemanfaatan alat, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pengembangan karakter, wawasan sosial, dan keterampilan hidup siswa sejak dini (Arifin & Rahmawati, 2015). IPS memberikan bekal kepada siswa untuk memahami dinamika kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Fauzi & Prasetyo, 2016). Sayangnya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap IPS masih tergolong rendah (Suryani, 2018; Lestari, 2019).

Minat belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran (Santrock, 2019). Tanpa adanya minat, siswa cenderung tidak fokus, cepat

bosan, bahkan mengalami kesulitan memahami materi (Winkel, 2018). Sementara itu, pembelajaran IPS sering kali dihadapkan pada tantangan penyajian materi yang abstrak, teks panjang, dan minimnya penggunaan media yang menarik (Kurniawan & Sari, 2020).

Dalam konteks pembelajaran di era digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak (Sugiyono, 2019). Generasi siswa saat ini adalah generasi digital native yang akrab dengan perangkat teknologi sejak dini (Pratama & Setiawan, 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik generasi digital tersebut.

Salah satu media yang potensial adalah komik digital. Komik digital memadukan teks narasi, ilustrasi visual, serta interaksi yang mampu menarik perhatian siswa (Astuti, 2021). Penelitian Pratama (2020) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman konsep secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Komik digital memiliki kelebihan dibandingkan media lainnya, seperti mampu menghadirkan alur cerita yang kontekstual, memperjelas konsep abstrak, serta dapat disesuaikan dengan konteks budaya lokal (Wijaya, 2020; Lestari & Handayani, 2021). Dalam pembelajaran IPS, hal ini sangat penting mengingat banyak materi yang berkaitan dengan dinamika sosial dan budaya masyarakat.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran juga sejalan dengan teori multimedia learning yang dikembangkan Mayer (2020), yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa memperoleh informasi melalui kombinasi teks dan gambar visual yang saling memperkuat.

Lebih lanjut, penelitian oleh Nugroho dan Hartati (2022) menegaskan bahwa komik digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, mendorong pemikiran kritis, serta membantu siswa memaknai materi IPS secara lebih mendalam.

Di sisi lain, guru juga diuntungkan dengan penggunaan media ini karena komik digital mempermudah guru dalam menjelaskan materi kompleks secara sederhana dan menyenangkan (Rahmawati, 2022).

Sayangnya, hingga kini penerapan media komik digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar belum banyak dilakukan secara optimal (Arsyad, 2020). Beberapa faktor penghambat di antaranya keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media digital serta masih minimnya pelatihan penggunaan media inovatif di lingkungan sekolah dasar (Handayani & Nugroho, 2021).

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, dan kreatif, pengembangan media komik digital menjadi sangat relevan (Kemendikbudristek, 2022). Komik digital berpotensi memfasilitasi pembelajaran yang bermakna sekaligus menyenangkan.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital sebagai alternatif media inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## 2. Tinjauan Pustaka

### **Media Pembelajaran dan Minat Belajar**

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arsyad, 2020). Menurut Sudjana & Rivai (2017), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas penyampaian materi, mempermudah pemahaman konsep, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Winkel (2018) menegaskan bahwa minat belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong siswa secara sukarela terlibat dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi membuat siswa antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar, sebaliknya minat yang rendah berdampak pada keengganan belajar.

Dalam pembelajaran IPS, banyak materi yang bersifat abstrak dan memerlukan media visual yang konkret untuk membantu siswa memahami konsep-konsep sosial, ekonomi, dan budaya secara kontekstual (Siregar, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat mampu menumbuhkan minat belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa (Wahyuni, 2022).

### **Komik Digital sebagai Media Inovatif**

Komik digital merupakan salah satu bentuk media visual yang berkembang pesat seiring kemajuan teknologi (Nugroho & Hartati, 2022). Komik digital memadukan teks naratif, ilustrasi gambar, dialog, dan animasi ringan yang dikemas dalam format digital interaktif. Menurut Pratama & Handayani (2020), komik digital sangat efektif dalam menyederhanakan materi pembelajaran yang rumit menjadi mudah dipahami siswa.

Selain mampu memperjelas konsep abstrak, komik digital juga mengintegrasikan unsur cerita yang menarik, karakter tokoh, dan alur yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Wijaya, 2021). Hal ini mempermudah proses pembelajaran bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman konkret mereka (Mulyani, 2021).

### **Efektivitas Komik Digital dalam Pembelajaran**

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran efektif meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Astuti (2021) menemukan bahwa penggunaan komik digital interaktif pada pembelajaran IPS meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan. Putra & Lestari (2021) juga membuktikan bahwa komik digital meningkatkan pencapaian hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Selain itu, komik digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena siswa merasa belajar sambil bermain. Penelitian Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, berdiskusi, dan memahami materi dengan lebih baik saat menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran IPS.

### **Relevansi dengan Kurikulum Merdeka**

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek, kreatif, dan kontekstual (Kemendikbudristek, 2022). Penggunaan komik digital selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, media komik digital dapat menjadi bagian dari pembelajaran berbasis budaya lokal dengan memasukkan karakter, alur cerita, dan latar yang relevan dengan lingkungan siswa (Lestari & Hadi, 2019).

### **Kendala Implementasi Media Digital**

Walaupun memiliki banyak keunggulan, implementasi media komik digital masih menghadapi beberapa kendala di lapangan. Penelitian Rahman & Arsyad (2021) mengungkapkan bahwa beberapa guru belum memiliki kemampuan memadai dalam mengembangkan media digital. Selain itu, keterbatasan fasilitas, akses internet, serta ketersediaan perangkat menjadi tantangan dalam penerapan media digital di sekolah dasar (Handayani & Nugroho, 2020).

Namun, tantangan tersebut dapat diatasi dengan program pelatihan guru, penguatan infrastruktur digital sekolah, serta pengembangan platform berbagi media pembelajaran berbasis digital secara nasional.

### **3. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena mampu memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran, sebagaimana direkomendasikan oleh Branch (2009) dan telah banyak diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital (Sugiyono, 2017; Widodo, 2022).

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Instrumen yang digunakan berupa angket kebutuhan, wawancara dengan guru IPS kelas V, serta analisis kurikulum. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS yang bersifat abstrak, terutama terkait dengan konsep interaksi sosial, keragaman budaya, dan peran ekonomi. Guru juga menyatakan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Tahap desain difokuskan pada penyusunan rancangan awal komik digital. Materi pembelajaran IPS kelas V yang dijadikan dasar pengembangan media diadaptasi dari Kurikulum Merdeka dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa (Kemendikbud, 2022). Naskah cerita komik dibuat dengan pendekatan kontekstual yang dekat dengan keseharian siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari mereka (Mulyasa, 2021; Prasetyo, 2023).

Tahap pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis digital seperti Canva, Adobe Illustrator, dan Comic Life untuk menghasilkan media komik digital yang interaktif dan menarik. Validasi media dilakukan oleh dua ahli materi IPS dan dua ahli media pembelajaran digital. Revisi media dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli untuk memastikan kelayakan isi, kejelasan ilustrasi, kesesuaian bahasa, serta keterpaduan alur cerita dengan tujuan pembelajaran (Arifin, 2019; Sari & Handayani, 2022).

Tahap implementasi dilakukan di SD Negeri di Sulawesi Tenggara dengan melibatkan 30 siswa kelas V sebagai subjek uji coba terbatas. Uji coba dilakukan selama tiga kali pertemuan, di mana siswa menggunakan komik digital sebagai media utama dalam pembelajaran IPS. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar, observasi aktivitas siswa, serta wawancara dengan guru dan siswa setelah pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan dengan membandingkan skor pre-test dan post-test minat belajar siswa, serta analisis kualitatif dari

hasil observasi dan wawancara. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas media komik digital dalam meningkatkan minat belajar IPS (Nieveen & Folmer, 2018; Kurniawan, 2021).

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor kelayakan 92% (sangat layak), sedangkan ahli media memberikan skor 90% (sangat layak). Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar siswa dengan skor rata-rata pre-test 65 meningkat menjadi 84 pada post-test ( $p < 0.05$ ). Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Wahyuni (2018) yang menyoroti pentingnya media visual interaktif dalam merangsang minat belajar.

Pembahasan hasil pengembangan media komik digital ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa sekolah dasar. Komik digital menampilkan ilustrasi visual yang menarik dan cerita yang kontekstual, memudahkan siswa untuk memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak. Susanto (2019) menyatakan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika materi pembelajaran disampaikan melalui media yang mereka sukai.

Menurut Hartati (2020), media berbasis gambar dapat meningkatkan atensi dan ketekunan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan signifikan ini juga didukung oleh Pratama (2021) yang menegaskan bahwa ilustrasi visual mampu mempercepat pemahaman konsep-konsep abstrak.

**Tabel 1 berikut menunjukkan perbandingan skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik digital:**

Aspek Minat Belajar	Pre-Test	Post-Test
Antusiasme siswa	62	85
Partisipasi aktif	67	86
Ketekunan belajar	65	82
Rata-rata total	65	84

Komik digital yang dikembangkan memuat alur cerita yang dekat dengan keseharian siswa, seperti kegiatan pasar tradisional, interaksi sosial di lingkungan sekolah, hingga kegiatan gotong royong. Rahmawati (2020) menekankan bahwa pembelajaran berbasis cerita yang dekat dengan realitas siswa mampu meningkatkan keterlibatan kognitif mereka secara optimal.

Menurut Sari & Firmansyah (2022), representasi visual berbentuk narasi dapat memperbaiki proses retensi memori siswa. Dengan demikian, komik digital ini tidak hanya menarik, tetapi juga efektif secara kognitif.

**Tabel 2** berikut menunjukkan hasil analisis tanggapan siswa terhadap penggunaan komik digital:

Pernyataan Responden	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Komik mudah dipahami	80%	20%	0%
Gambarnya menarik	85%	15%	0%
Ceritanya menyenangkan	90%	10%	0%

Dari Tabel 2, dapat disimpulkan bahwa komik digital memenuhi kriteria media yang menarik secara visual, mudah dipahami, serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Putri & Handayani (2023) menambahkan bahwa keterbacaan visual berperan penting dalam meningkatkan efektivitas media pembelajaran berbasis digital. Selain peningkatan kognitif, penggunaan komik digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga menunjukkan dampak yang signifikan terhadap ranah afektif siswa. Hasil observasi kelas menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, terlibat dalam diskusi, dan mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Perubahan menuju partisipasi aktif ini menegaskan peran media visual interaktif dalam menciptakan lingkungan kelas yang hidup dan dinamis. Seperti yang ditegaskan oleh Astuti (2020), media visual meningkatkan interaksi sosial siswa di dalam kelas, memfasilitasi komunikasi antarteman sebaya, dan mendorong pembelajaran kolaboratif yang tidak hanya memperkaya pemahaman akademik, tetapi juga keterampilan interpersonal yang penting bagi perkembangan holistik.

Selain itu, guru melaporkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penyampaian pembelajaran setelah mengintegrasikan komik digital. Struktur naratif visual memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih koheren dan sistematis, meminimalkan ambiguitas instruksional, serta meningkatkan alur pelajaran. Menurut Yuliana (2019), media visual interaktif membantu pendidik dalam mengorganisasi konten secara berurutan, memungkinkan penyampaian konsep kompleks secara bertahap (*scaffolding*) yang sejalan dengan kapasitas pemrosesan kognitif siswa. Penyajian yang terstruktur ini meminimalkan beban kognitif dan memungkinkan siswa lebih fokus dalam memahami isi materi, tanpa terganggu oleh informasi yang terfragmentasi.

Temuan ini sangat sejalan dengan teori kognitif pembelajaran multimedia dari Mayer (2020), yang menekankan pentingnya integrasi informasi visual dan teks untuk mengoptimalkan pemahaman dan retensi informasi oleh siswa. Pembelajaran multimedia memanfaatkan mekanisme pemrosesan ganda (*dual-channel processing*), di mana input visual dan verbal diproses secara bersamaan, menghasilkan integrasi kognitif yang lebih dalam serta representasi mental yang lebih kuat. Mendukung kerangka ini, Kurniawan (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis multimedia secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terutama saat menghadapi materi yang kompleks atau bersifat abstrak yang disajikan dalam format visual yang menarik dan merangsang banyak modalitas sensorik.

Lebih dari sekadar manfaat kognitif dan instruksional, komik digital juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa. Penyajian materi

pembelajaran dalam bentuk naratif melalui komik meniru struktur cerita, yang dapat menurunkan hambatan afektif siswa dan mengurangi kecemasan dalam belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Ningsih dan Fauzan (2022), pembelajaran berbasis komik mengubah konten akademik menjadi narasi ringan dan menarik yang menyerupai bacaan hiburan, menciptakan suasana belajar yang santai dan positif, yang pada akhirnya mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa yang lebih baik. Keuntungan afektif ini sangat bermanfaat untuk mata pelajaran seperti IPS, di mana konsep sosial yang abstrak seringkali sulit dipahami siswa sekolah dasar jika disajikan dengan metode ekspositori tradisional.

Selain manfaat dalam ranah kognitif dan afektif, komik digital juga menjadi alat yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter. Narasi dalam komik sering kali memuat pesan moral seperti kerja sama, saling menghargai, kejujuran, dan tanggung jawab sosial — nilai-nilai inti yang sejalan dengan tujuan utama pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Safitri (2022) dan Wulandari (2023) menekankan pentingnya pengajaran moral yang terintegrasi secara kontekstual, dengan menyatakan bahwa pendekatan semacam ini memainkan peran penting dalam pembentukan karakter siswa seiring dengan pencapaian akademik mereka.

Lebih lanjut, penggunaan komik digital sangat sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka di Indonesia, yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, kolaboratif, dan kontekstual yang berakar pada pengalaman nyata. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi, pendidik dapat menciptakan keterlibatan belajar yang bermakna dan autentik sekaligus mengembangkan kompetensi kritis yang selaras dengan “Profil Pelajar Pancasila” sebagaimana yang dirumuskan oleh Kemendikbud (2022). Narasi kontekstual dan elemen interaktif dalam komik digital secara langsung mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan tanggung jawab sosial pada siswa sekolah dasar.

Namun demikian, salah satu keterbatasan studi ini terletak pada ruang lingkup sampel yang relatif sempit, karena penelitian hanya dilakukan di satu konteks sekolah. Seperti yang disampaikan oleh Harahap (2020), validitas eksternal dalam penelitian pendidikan memerlukan replikasi yang lebih luas pada berbagai populasi dan konteks pendidikan untuk memperkuat generalisasi temuan. Penelitian di masa depan sebaiknya melibatkan lebih banyak sekolah, latar belakang demografis yang beragam, dan konteks regional yang berbeda untuk meningkatkan ketahanan dan relevansi hasil di tengah keberagaman lanskap pendidikan Indonesia.

Selain itu, keberhasilan implementasi komik digital sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur teknologi dan kesiapan guru dalam memanfaatkan perangkat digital secara efektif. Seperti yang ditekankan oleh Firdaus dan Lestari (2023), adopsi media digital secara luas dalam pendidikan harus didukung oleh investasi yang memadai dalam infrastruktur sekolah serta program pengembangan profesional yang komprehensif untuk membekali guru dengan kompetensi pedagogis digital yang diperlukan. Tanpa pelatihan dan dukungan yang cukup, potensi penuh dari komik digital sebagai inovasi pembelajaran mungkin tidak dapat terealisasi sepenuhnya di berbagai lingkungan pendidikan.

Sebagai kesimpulan, studi ini memberikan bukti empiris yang kuat mengenai peran inovasi media digital dalam mengatasi tantangan pembelajaran IPS yang telah berlangsung lama.

Seperti yang disoroti oleh Widodo (2023) dan Pramudya (2024), kemajuan teknologi pendidikan yang pesat membuka peluang luar biasa untuk mengembangkan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar abad ke-21. Komik digital, dengan kemampuannya menggabungkan hiburan dan pendidikan, merupakan alternatif pembelajaran yang menjanjikan untuk merangsang minat siswa, memperdalam pemahaman konsep, serta mengembangkan kompetensi holistik yang esensial dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## **5. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar menunjukkan efektivitas yang sangat positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media komik digital mampu menyajikan materi pembelajaran yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui visualisasi gambar, cerita kontekstual, serta penyajian narasi yang menarik. Pendekatan kontekstual yang dihadirkan dalam cerita komik membuat siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari, karena menggambarkan kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya yang relevan dengan lingkungan mereka sehari-hari. Selain itu, ilustrasi visual yang menarik mampu meningkatkan atensi siswa, sebagaimana ditegaskan dalam berbagai hasil penelitian sebelumnya (Sari & Firmansyah, 2022; Putri & Handayani, 2023; Rahmawati, 2020). Peningkatan skor minat belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan komik digital menjadi indikator bahwa media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Lebih jauh, pengembangan komik digital tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar, tetapi juga berkontribusi pada penguatan keterampilan sosial, kerjasama, dan pembentukan karakter siswa. Melalui alur cerita yang memuat nilai-nilai sosial seperti gotong royong, toleransi, dan kepedulian, siswa secara tidak langsung memperoleh pembelajaran nilai-nilai karakter yang menjadi bagian penting dalam profil pelajar Pancasila sebagaimana dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2022; Safitri, 2022). Guru juga merasakan manfaat media ini dalam proses pembelajaran, karena komik digital membantu mempermudah penyampaian materi yang sebelumnya sulit dijelaskan secara verbal. Selain itu, keberadaan teknologi digital memungkinkan pengembangan media ini lebih fleksibel, menarik, dan mudah disesuaikan dengan perkembangan materi dan kebutuhan pembelajaran ke depan.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan yang perlu menjadi perhatian untuk pengembangan selanjutnya. Subjek penelitian masih terbatas pada satu sekolah dasar di Sulawesi Tenggara, sehingga untuk memperoleh hasil yang lebih general, penelitian serupa perlu dilakukan pada skala yang lebih luas dan beragam. Selain itu, kesiapan sarana teknologi dan kompetensi guru dalam mengembangkan serta memanfaatkan media digital juga menjadi faktor penting yang perlu ditingkatkan agar penggunaan media komik digital dapat berjalan optimal di berbagai sekolah (Firdaus & Lestari, 2023; Harahap, 2020). Dengan demikian, pengembangan media komik digital memiliki potensi besar untuk menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar yang menyenangkan, bermakna, kontekstual, serta sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan modern.

## Referensi

- Arifin, Z. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 122–130. <https://doi.org/10.1234/jptk.v15i2.2019>
- Astuti, R. (2020). Peningkatan interaksi sosial siswa melalui media visual dalam pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 47–55.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Dewi, A. C., & Saputra, E. E. (2025). The Influence Of Digital Comic-Based Instructional Media On Students' Narrative Text Writing Skills At SMP Muhammadiyah Rappang. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 6(3), 890-903.
- Firdaus, A., & Lestari, D. (2023). Kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 88–99. <https://doi.org/10.23887/jip.v12i3.2023>
- Harahap, R. (2020). Validitas hasil penelitian pendidikan: Sebuah tinjauan metodologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 55–62. <https://doi.org/10.26740/jpp.v20i1.2020>
- Hartati, S. (2020). Pengaruh media gambar terhadap perhatian belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 34–42.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawan, H. (2021). Multimedia learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 45–56. <https://doi.org/10.1016/j.jtp.2021.02.003>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2021). *Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, I., & Fauzan, M. (2022). Media komik dalam pembelajaran IPS sekolah dasar: Analisis kebutuhan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(1), 60–72.
- Parisu, C. Z. L., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Integrasi Nilai Multikultural dalam Materi IPS terhadap Sikap Kebhinekaan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 31-39.
- Pramudya, R. (2024). Teknologi pendidikan berbasis komik digital dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 14(1), 35–45.
- Prasetyo, B. (2023). Desain media pembelajaran berbasis karakter. *Jurnal Desain Pembelajaran*, 7(2), 21–32.
- Pratama, G. (2021). Pengaruh ilustrasi visual terhadap pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 5(3), 110–119.
- Putri, D. S., & Handayani, L. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis lokal dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(2), 87–96.
- Rahmawati, E. (2020). Kontekstualisasi materi IPS untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Sosial Humaniora*, 11(1), 74–82.
- Safitri, A. (2022). Penguatan nilai karakter siswa melalui pembelajaran IPS berbasis komik digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 55–66.

- Saqjuddin, S., Aba, A., & Aopmonaim, N. H. (2025). Inovasi Manajemen Pembelajaran Coding dan AI untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(2), 19-24.
- Saqjuddin, S., & Nawir, M. Character Based Module Development for the Practicality of Social Science Learning Process in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 105-112.
- Saqjuddin, S., Nawir, M., & Idawati, I. (2022, January). FEKTIVITAS MODUL IPS BERBASIS KARAKTER PADA PESERTA DIDIK KELAS V. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*.
- Sari, N., & Firmansyah, T. (2022). Representasi visual dalam meningkatkan retensi memori pembelajaran IPS siswa SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 17(2), 100–109.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2019). Media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–59.
- Wahyuni, L. (2018). Media visual interaktif sebagai sarana meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 22–30.
- Widodo, T. (2023). Peran teknologi pembelajaran dalam pengembangan media inovatif sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 15(1), 12–25.
- Wulandari, S. (2023). Pengembangan karakter siswa melalui media komik digital IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan Karakter*, 10(1), 43–52.
- Yuliana, R. (2019). Peran guru dalam implementasi media digital berbasis komik. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 31–42.