



## Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: *Literature Review*

Ratna Sulistriyaniva\*, Ganes Gunansyah, Nasution

Pendidikan Dasar, FIP, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

**\*Corresponding Author:**

[24010855057@mhs.unesa.ac.id](mailto:24010855057@mhs.unesa.ac.id)

**Article History:**

Received 2024-06-26

Revised 2024-11-18

Accepted 2024-12-07

**Keywords:**

Digital comic media, IPS SD,  
literature review

**Kata Kunci:**

media komik digital, IPS SD,  
studi literatur

**Abstract**

*Social Studies education (IPS) in Elementary Schools (SD) aims to enhance students' knowledge and skills about social responsibility, culture, economy, geography, and social life so that they are ready to participate productively in their environment. However, the facts on the ground show that social studies learning is often considered boring due to the lack of media with engaging visual elements. As digital technology continues to advance, various types of learning media have emerged to enhance quality and make learning more engaging, such as digital comic media. This research aims to determine the trend of using digital comics in social studies learning in elementary schools, including the benefits of digital comics in elementary school education. The results of this study are expected to provide an overview and reference for teachers regarding media that can be used to improve the quality of learning, especially in social studies subjects. This research is a literature study using the SLR (Systematic Literature Review) method. Data analysis techniques include identification, selection, data processing, analysis, and presentation of results. Based on the analysis of 14 previous research articles, it shows that in the development of digital comic research, there are several aspects that need more attention, namely in terms of language, illustrations, as well as the quality and appearance of digital comics. Digital comics are a very effective learning medium for increasing interest, motivation, conceptual understanding, and learning outcomes, as well as the character development of students. Therefore, it can be concluded that digital comics are effectively used in social studies learning in elementary schools.*

**Abstrak**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) bertujuan yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang tanggung jawab sosial, budaya, ekonomi, geografi, dan kehidupan sosial sehingga mereka siap untuk berpartisipasi secara produktif dalam lingkungan. Namun fakta di lapangan menunjukkan pembelajaran IPS sering dianggap membosankan dikarenakan kurangnya media dengan elemen visual yang menarik. Semakin berkembangnya teknologi digital, berbagai jenis media pembelajaran bermunculan untuk meningkatkan kualitas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik, seperti halnya media komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tren penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPS di SD yang meliputi manfaat komik digital dalam pembelajaran di SD. Hasil penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan gambaran dan referensi bagi guru terkait media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS. Penelitian ini termasuk studi literatur menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*). Teknik analisis data meliputi Identifikasi, seleksi, pengolahan data, analisis, dan penyajian hasil. Berdasarkan hasil analisis dari 14 artikel penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa dalam pengembangan penelitian komik digital terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan lebih yaitu dalam hal bahasa, ilustrasi, serta kualitas dan tampilan komik digital. Komik digital merupakan media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep dan hasil belajar, serta pengembangan karakter siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital efektif dalam pembelajaran IPS di SD.

### PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang tanggung jawab sosial, budaya, ekonomi, geografi, dan kehidupan sosial sehingga mereka siap untuk berpartisipasi secara produktif dalam lingkungan tempat mereka



tinggal (Abidin, 2020). Namun, banyak tantangan muncul saat menerapkan pendidikan IPS di lapangan. Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Pratiwi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS sering dianggap membosankan dikarenakan metode pengajaran yang tidak bervariasi dan kurangnya elemen visual yang menarik, sehingga memengaruhi pemahaman siswa (Pratiwi et al., 2023). Kondisi ini dikarenakan materi IPS diajarkan dengan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks yang tidak memiliki banyak visualisasi, sebagian besar siswa merasa materi ini abstrak dan sulit dipahami. Hal ini memiliki dampak diantaranya motivasi belajar siswa yang rendah dan juga kurang optimalnya capaian pembelajaran.

Di era modern, berbagai jenis media pembelajaran baru mulai bermunculan untuk meningkatkan kualitas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Terdapat banyak inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Video pembelajaran interaktif, game edukatif, buku interaktif, dan berbagai media lainnya dikembangkan dalam rangka memenuhi tuntutan untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa sesuai tuntutan zaman digital (Adiyono et al., 2024). Tidak hanya sekadar materi berupa teks saja melainkan ada pengalaman baru menarik lainnya yang diintegrasikan dengan teknologi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat digemari contohnya adalah komik digital. Sebelum berkembang menjadi komik digital, media komik juga sudah mulai banyak yang menggunakan dalam pembelajaran IPS di SD. Komik secara efektif menggabungkan teks dan gambar, membuat konsep kompleks lebih mudah diakses, terutama untuk anak-anak SD. Siswa SD mendapat manfaat dari visualisasi menarik yang meningkatkan pemahaman dan retensi (Boucher et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Rika Mariani mengemukakan bahwa media komik secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang kompleks dengan mendorong imajinasi, kreativitas, dan kemandirian selama proses pembelajaran (Mariani et al., 2023). Dengan demikian media komik ini cukup dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Seiring berkembangnya teknologi, media komik juga mengalami perkembangan menjadi komik digital. Komik digital merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan partisipasi dan pemahaman dalam studi sosial, terutama pendidikan dasar (Candrayani & Sujana, 2023). Pernyataan ini sesuai dengan teori kognitif Mayer terkait pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa menggabungkan informasi verbal dan visual meningkatkan pemahaman, membuat pemrosesan saluran ganda lebih efisien daripada teks saja (Mayer, 2024). Komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menampilkan materi sosial yang relevan dalam bentuk cerita dan visualisasi. Ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengintegrasikan konsep-konsep IPS dengan kehidupan nyata. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran mereka dengan bantuan komik digital, yang memungkinkan mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih kuat dan mendalam tentang materi IPS.

Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang implementasi dan pengembangan komik digital dalam pembelajaran IPS di SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tren penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPS di SD yang meliputi manfaat komik digital dalam pembelajaran di SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan referensi bagi guru terkait media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS. Selain itu, hasil studi ini diharapkan dapat dimanfaatkan peneliti untuk melihat penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran digital untuk pembelajaran IPS di SD, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam menemukan ide penelitian berikutnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode SLR dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan artikel penelitian melalui proses yang sistematis, yang mencakup pengumpulan dan penyaringan artikel dari database (Dzikri et al., 2024). Identifikasi, seleksi, pengolahan data, analisis, dan penyajian hasil adalah aspek metodologi penelitian SLR yang dilaksanakan sesuai dengan pedoman PRISMA (Kumar, 2023). Untuk meningkatkan kualitas dan keandalan tinjauan sistematis, metode PRISMA mencakup pedoman pelaporan yang menekankan langkah-langkah penting yang

meliputi identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi (Page et al., 2021). Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, pada tahap identifikasi, peneliti mencari artikel di jurnal yang berkaitan dengan media komik digital dalam pembelajaran IPS di SD. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan semua artikel yang didapatkan. Artikel yang dipilih didapatkan diambil dari google scholar. Pada tahap penyaringan, dilakukan pemilihan artikel dengan mengecek abstrak dan juga pengantar untuk memutuskan apakah artikel tersebut dapat dipilih atau tidak. Tahap selanjutnya yaitu tahap kelayakan. Pada tahap ini, dilakukan dengan membaca hasil penelitian secara keseluruhan untuk memastikan artikel yang dipilih sudah relevan. Tahap terakhir yaitu tahap inklusi, dimana pada tahap inklusi peneliti melakukan ekstraksi data dan menyusun temuan penelitian yang kemudian dianalisis. Hasil penelitian kemudian disajikan dalam satu pembahasan yang utuh dalam artikel ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan pada pencarian artikel pada tahap identifikasi pada google scholar dan mendapatkan sejumlah 38 artikel. Pada tahap penyaringan didapatkan 25 artikel yang relevan sedangkan 13 artikel dinilai tidak relevan. Pada tahap kelayakan didapatkan 18 artikel yang layak dan tidak layak sebanyak 7. Tahap terakhir yaitu tahap inklusi terdapat 14 artikel yang diterima. Berdasarkan artikel yang didapatkan maka selanjutnya dilakukan telaah pada masing-masing artikel. Berikut adalah hasil telaah dari 14 artikel yang diterima.

Tabel 1. Tabel Hasil Penelitian terhadap Implementasi Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS di SD

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian, Tempat Penelitian, dan Sampel	Hasil Penelitian
1	(Sukmanasa et al., 2017)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor	Metode: Penelitian menggunakan metode eksploratif dengan pengembangan (R&D) Tempat: SD di Kota Bogor Sampel: Siswa kelas V SD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk belajar dengan menggunakan media komik digital pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi mata pelajaran IPS kelas V SD. Media ini dianggap layak digunakan karena telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan ujicoba dan tanggapan siswa. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak digunakan pada pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan hasil pengembangan media komik digital ini dapat meningkatkan ketertarikan atau minat belajar siswa.
2	(Salahuddin et al., 2020)	Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas	Metode: Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D. Tempat: SDN 02 Kab. Sambas Sampel: Siswa kelas III SD	Hasil penelitian ini adalah komik digital. Kelayakan media komik digital yang dihasilkan berdasarkan validasi ahli materi 1 dan 2 adalah 4,20 dan 4,10 dengan kriteria baik (berdasarkan aspek kesesuaian kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian materi). Sementara itu hasil validasi ahli media 1 dan 2 adalah 4,05 dan 4,45 juga mendapat kriteria baik (berdasarkan pertimbangan produksi, desain visual, dan kualitas teknis). Penilaian siswa pada uji lapangan 3,98 (baik), uji lapangan lebih luas 3,96 (sangat baik), dan uji operasional 3,87 (baik). Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3	(Wicaksana et al., 2020)	Pengembangan E-Komik dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan	Metode: Penelitian ini dilakukan dengan metode pengembangan model ADDIE Tempat: SD Negeri 5 Kampung Baru Sampel: Siswa kelas V SD	Validitas pengembangan media e-komik untuk ahli desain pembelajaran 95,83%, ahli media pembelajaran 92,75%, uji coba individu 95%, uji coba kelompok kecil 93,05%, dan uji coba lapangan 91,30%. Hasil uji efektivitas yang dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial (uji-t) menunjukkan bahwa hasil rata-rata pretest (26,17) lebih rendah daripada hasil rata-rata posttest (63,96). Setelah perhitungan dilakukan secara manual dengan uji-t, menunjukkan bahwa thitung

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian, Tempat Penelitian, dan Sampel	Hasil Penelitian
		Kemerdekaan Indonesia		(51,49) lebih besar daripada ttabel (2,45), yang menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, e-komik Model <i>ADDIE</i> tentang persiapan kemerdekaan efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa.
4	(Triwulandari, 2021)	Pengembangan Komik Multimedia Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS SD	Metode: Penelitian ini menggunakan metode R&D. Tempat: SDN 1 Pasar Bangi Rembang Sampel: Siswa kelas IV SD	Dua pakar ahli materi dan media menguji media pembelajaran komik multimedia berbasis android dengan kriteria yang layak. Validasi dari validator ahli materi mendapatkan nilai 96%. Sementara itu, validasi media yang menggunakan validator ahli media yang berkompeten di bidang teknologi pendidikan memperoleh nilai 89% (layak). Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
5	(Umy Oktami Andini et al., 2022)	Pengembangan Media Komik pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadi Musi Rawas	Metode: Penelitian dengan pengembangan model 4D (four-D model) Tempat: SD Negeri Trans Ciptodadi Musi Rawas Sampel: Siswa kelas IV SD	Hasil penelitian mendapatkan kesimpulan berikut: 1) Hasil validasi menunjukkan komik berbasis tematik memiliki persentase kevalidan 79,59%, sehingga komik digital ini dikatakan valid; 2) Kepraktisan komik dalam uji coba individu melibatkan tiga siswa dipilih secara acak dan memiliki persentase kepraktisan 82,67%. Uji coba kelompok kecil, yang terdiri dari sepuluh siswa, dinilai sangat baik dengan persentase 91,33%. Hasil menunjukkan bahwa respons siswa dikategorikan baik. Hasil penelitian menunjukkan hasil pengembangan media komik digital ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
6	(Andriani et al., 2022)	Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter dalam Muatan Pelajaran IPS Tema "Pahlawanku" Kelas IV Sekolah Dasar	Metode: Penelitian dan pengembangan ( <i>R&amp;D</i> ) dengan model pengembangan <i>ADDIE</i> ( <i>Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i> ) Tempat: SDN Makasar 06 Jakarta Timur Sampel: Siswa kelas IV SD	Penelitian ini menghasilkan media komik digital berbasis nilai karakter pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SD tema "Pahlawanku" pada materi sejarah kerajaan Hindu-Budha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis nilai karakter memiliki nilai yang sangat baik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata uji validasi ahli materi, media, dan bahasa sebesar 93,44% (sangat baik), dan nilai rata-rata uji coba siswa sebesar 96,69% (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini layak digunakan dalam pembentukan karakter siswa dalam pembelajaran IPS.
7	(Maulia Delasari, 2022)	Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI	Metode: Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model <i>ADDIE</i> . Tempat: SD Negeri 1 Pariaman Tanggamus dan SD Negeri 1 Antarbrak Tanggamus Sampel: Siswa kelas IV	Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendidikan lingkungan pada mata pelajaran IPS kelas IV memperoleh nilai rata-rata 80,25% (layak); nilai rata-rata ahli materi sebesar 90,9% (sangat layak); dan nilai rata-rata ahli bahasa sebesar 75% (sangat layak). Selain itu, penilaian respons pendidik diperoleh rata-rata 83,33% dengan (sangat layak). Tahap uji coba kelompok besar memperoleh skor presentase rata-rata 96,25% (sangat layak), dan uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 88,88%. Kesimpulannya bahwa media komik digital ini layak digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga pembentukan karakter siswa untuk cinta lingkungan.
8	(Mulya, 2022)	Pengembangan Media Komik Digital pada Materi IPS Sekolah Dasar Kelas V (Mengetahui Peninggalan Sejarah Kerajaan	Metode: Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model <i>ADDIE</i> . Tempat: MIN 3 Pringsewu Sampel: Siswa kelas V MI	Menurut analisis data validator, ahli materi mendapatkan hasil sebesar 90% (sangat layak), ahli bahasa sebesar 89% dengan (sangat layak), dan ahli media sebesar 90% (sangat layak). Selanjutnya, uji coba skala kecil mendapatkan hasil sebesar 93,3% (sangat layak), dan uji coba skala besar mendapatkan hasil sebesar 95% (sangat layak). Penulis membuat kesimpulan bahwa komik digital sangat cocok untuk digunakan dalam

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian, Tempat Penelitian, dan Sampel	Hasil Penelitian
		Hindu, Budha, dan Islam)		pembelajaran sekolah dasar kelas V materi Sejarah Kerajaan di Indonesia. Hasil validasi oleh para ahli dan ujicoba produk menunjukkan bahwa media ini sangat baik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
9	(Isnani & Rezania, 2023)	Media E-comic Berbasis Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Bangsa	Metode: Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Tempat: SD Negeri Bulusidokare Sampel: Siswa kelas V SD	Hasil uji kelayakan media e-comic berbasis pendidikan multikultural menunjukkan bahwa materi dan ilustrasi mencapai 91,6%, bahasa mencapai 83,3%, dan tampilan media mencapai 100%. Dengan skor rata-rata 91,5%, media e-comic berbasis pendidikan multikultural dianggap layak. Hasil validasi para ahli dan ujicoba produk menunjukkan media ini sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
10	(Allawiyah et al., 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Android Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar	Metode: Penelitian pengembangan ini menggunakan model <i>ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation)</i> Tempat: - Sampel: Siswa kelas IV SD	Produk digital yang digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV tentang materi keragaman budaya adalah hasil dari penelitian desain dan pengembangan. Produk berbentuk aplikasi telepon Android. Pengguna harus menginstall aplikasi untuk menggunakan media ini. Secara keseluruhan, produk media komik digital mendapat ulasan positif dari para ahli dan pengguna. Rekapitulasi akhir, yang dihasilkan oleh ahli, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, mencapai 89,34% dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian guru, sebesar 94,53%, dan penilaian 23 siswa, masing-masing, mencapai 94,84%, keduanya termasuk kategori "Sangat Layak". Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media komik digital ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.
11	(Triana & Tamba, 2023)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Digital pada Materi Keanekaragaman Hayati di Daerahku Kelas IV SD	Metode: Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE Tempat: SDN 105268 Telaga Sari Sampel: 30 siswa dan guru kelas IV SD	Berdasarkan penelitian diperoleh hasil bahwa bahan ajar berbasis komik digital menerima validasi ahli materi dan ahli media, masing-masing dengan persentase penilaian 92% (sangat layak) dan nilai akhir 97%, (sangat layak) dengan persentase rata-rata 95%. Tahap praktikalitas bahan ajar berbasis komik digital diuji oleh guru dan siswa, praktikalitas guru mencapai 95% (sangat praktis), dan hasil siswa mencapai 92% (sangat praktis), dengan rata-rata 94%. Kesimpulannya bahwa media komik digital ini layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun salah satu kekurangan media ini yaitu bahan ajar berbasis komik digital hanya menampilkan gambar dan teks cerita, tidak ada gerak atau suara.
12	(Candrayani et al., 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter dalam Tokoh Pewayangan Ramayana Muatan Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Tojan	Metode: Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE Tempat: SD Negeri Tojan Sampel: Siswa kelas IV SD	Hasil penelitian pengembangan ini meliputi: (1) Rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter dalam karakter pewayangan Ramayana, yang mencakup beberapa tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil uji rancang bangun menunjukkan 90,90%, yang merupakan kualifikasi yang sangat baik. (2) Media pembelajaran komik digital memiliki kualitas yang sangat baik. Uji coba ahli isi pembelajaran memperoleh 91,67% (sangat baik), uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 88,63% (baik), uji coba perorangan memperoleh 93,33% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil memperoleh 94,44% (sangat baik). (3) Hasil uji-t menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel. H0 ditolak dan H1 diterima karena nilai thitung = -11,996 dan taraf signifikansi 5% dari ttabel adalah 2,048.

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Metode Penelitian, Tempat Penelitian, dan Sampel	Hasil Penelitian
				Kesimpulannya bahwa media komik digital ini layak digunakan dalam pembentukan karakter siswa.
13	(Alfi Riski Ramadanti & Kurniana Bektiningsih, 2023)	Flipbook-Based Digital Comic Learning Media in Science Content to Improve Student Learning Outcome	Metode: Penelitian menggunakan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Tempat: SD Negeri Kedungsari 5 Magelang Sampel: Siswa kelas IV SD	Hasil uji ahli materi mendapatkan presentase sebesar 91,7% (sangat layak) dan ahli media mendapatkan 90%. Berdasarkan efektifitas, hasil belajar siswa kelas IV meningkat rata-rata dari 55 menjadi 85. Hasil uji N-Gain sebesar 0,69 ( cukup efektif). Sudah diketahui bahwa komik digital berbasis flipbook yang digunakan dalam pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerah saya berguna dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, komik digital berbasis flipbook dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
14	(Yurti et al., 2023)	Pengembangan Komik Digital pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan	Metode: Penelitian menggunakan penelitian pengembangan model Borg and Gall. Tempat: SD Negeri 35 Pontianak Selatan Sampel: Siwa kelas IV SD	Hasil penelitian dan pengembangan komik digital pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan menghasilkan kesimpulan yang dianggap "Sangat Layak". Validasi ahli media menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,95, dan validasi ahli materi juga menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,26. Komik digital "Sangat Layak dan Baik" digunakan untuk mengajar di IPAS Kelas IV. Hasil uji coba terhadap komik digital menerima nilai rata-rata 4,82, dan respons guru terhadap komik digital rata-rata 5. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital ini layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui dari ke 14 artikel yang dianalisis dapat disimpulkan bahwa media komik digital dan pengembangannya dapat meningkatkan pembelajaran IPS di SD. Berdasarkan artikel yang dianalisis, hampir keseluruhan menggunakan penelitian pengembangan. Dalam pengembangan komik digital sebagai media dalam pembelajaran IPS diketahui beberapa aspek yang perlu diperhatikan diantaranya (1) materi yang disajikan dalam komik, (2) ilustrasi, (3) bahasa, dan (4) kualitas dan tampilan komik digital. Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dari penelitian-penelitian sebelumnya telah melewati uji validasi produk, yang mengukur keajegan produk, dan uji efektivitas yang mengukur efektivitas produk. Hal ini bertujuan agar komik digital yang digunakan benar-benar sudah layak diaplikasikan. Namun dari sekian artikel yang dianalisis, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki misalnya dalam hal bahasa, ilustrasi, serta kualitas dan tampilan komik digital. Penggunaan bahasa yang kurang sesuai dengan bahasa siswa SD tentu akan mempengaruhi siswa dalam memahami materi. Begitupun juga dengan ilustrasi. Ilustrasi yang kurang sesuai dengan materi mempengaruhi tingkat kemudahan siswa dalam mempelajari materi. Dari segi tampilan, terdapat tampilan komik digital yang memiliki animasi berlebihan atau menggunakan elemen visual yang kurang relevan. Hal ini tentu akan dapat menjadi bahan perbaikan dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

Menurut sejumlah penelitian yang telah dianalisis, diketahui bahwa media komik digital dapat membantu pembelajaran IPS dalam beberapa hal, meliputi (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) meningkatkan pemahaman konsep IPS dan hasil belajar, dan (3) pengembangan nilai karakter siswa. Pengembangan yang dilakukan terhadap komik digital dinilai efektif digunakan dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Berikut dipaparkan pembahasan mengenai media komik digital berdasarkan dari literatur yang dianalisis yang mencerminkan peran komik digital dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SD.

### 1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan kajian dari beberapa literatur menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Sukmanasa et al., Salahuddin et al., Wicaksana et al., Maulia Delasari, Allawiyah et al., dan Mulya.

Media komik digital dianggap mampu menarik minat siswa dikarenakan siswa SD cenderung menyukai media visual yang menarik yang mengandung elemen cerita dan gambar yang lebih hidup dibandingkan teks saja. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret yang pada tahap ini siswa SD lebih menyukai media pembelajaran yang menarik dan bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan meningkatkan pemahaman tentang konsep yang kompleks (Marinda, 2020). Motivasi yang tinggi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran IPS memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, terutama dalam hal topik-topik yang biasanya dianggap sulit.

## **2. Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS dan Hasil Belajar**

Komik digital juga dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dan juga hasil belajar siswa. Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Triwulandari, Umy Oktami Andini et al., Mulya, Triana & Tamba, Yurti et al., Isnani & Rezanita, dan Alfi Riski Ramadanti & Kurniana Bektiningsih. Siswa dapat memahami konsep abstrak IPS melalui cerita dan gambar kontekstual melalui komik digital. Dibandingkan dengan pendekatan berbasis teks tradisional, komik secara efektif menyederhanakan konsep kompleks melalui karakterisasi, mendongeng, dan humor, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Raaijmakers & Van Berlo, 2023). Tema seperti "kegiatan ekonomi", "budaya", atau "sejarah" misalnya, dapat dijelaskan dengan karakter dan alur cerita tentang kehidupan sehari-hari siswa, sehingga lebih mudah dipahami. Komik digital dapat membantu pembelajaran IPS karena dapat menghubungkan pengetahuan sosial dengan visualisasi konkret yang lebih dekat dengan pengalaman anak.

## **3. Pengembangan Nilai Karakter Siswa**

Berdasarkan sejumlah literatur yang dikaji, terdapat 3 artikel yang menunjukkan bahwa media komik digital dapat juga diimplementasikan untuk mengembangkan karakter siswa. Penelitian yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Andriani et al., Candrayani et al., dan Maulia Delasari. Komik digital memungkinkan siswa untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari melalui cerita-cerita sosial tentang hal-hal seperti pentingnya kerja sama atau menghormati perbedaan. Komik digital meningkatkan pemahaman siswa tentang toleransi dan keragaman agama serta berfungsi sebagai alat inovatif untuk pendidikan karakter dalam pembelajaran sosial (Rosyada & Asmarani, 2023). Dengan demikian dapat diketahui bahwa kajian ini menunjukkan bahwa komik digital bukan hanya alat untuk menyebarkan informasi tetapi juga alat yang berguna untuk pembelajaran karakter sosial siswa.

Jika dikaji lebih lanjut, media komik digital yang sudah dikembangkan dari penelitian sebelumnya memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, pemahaman konsep IPS dan hasil belajar, serta pengembangan karakter siswa. Dalam proses pendidikan, tiga komponen tersebut memang saling berkaitan. Motivasi belajar mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Sementara hasil belajar yang optimal akan meningkatkan motivasi mereka dan mendukung pembentukan karakter. Pada akhirnya, pembentukan karakter yang baik akan membuat siswa memiliki sikap positif terhadap pelajaran dan mendorong mereka untuk terus berprestasi (Dhea Ramadhani et al., 2024). Baik dari segi motivasi, pemahaman konsep dan hasil belajar, maupun pengembangan karakter siswa, semuanya merupakan hal mendasar yang memang perlu ditingkatkan. Namun, dari ketiga aspek tersebut pada akhirnya yang menjadi hal yang menjadi tujuan utama yakni pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman konsep lebih disarankan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital efektif diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di SD. Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dari penelitian-penelitian sebelumnya telah melewati uji validasi produk, yang mengukur keajegan produk, dan uji efektivitas yang mengukur efektivitas produk. Hal ini bertujuan agar komik digital yang digunakan benar-benar sudah layak digunakan. Namun dari sekian artikel yang dianalisis, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Jika disimpulkan revisi yang paling banyak muncul dan perlu untuk diperbaiki kembali adalah dalam hal bahasa, ilustrasi, serta kualitas dan tampilan komik digital. Hal ini tentu

akan dapat menjadi bahan perbaikan dalam penelitian-penelitian selanjutnya. Hasil penelitian dari artikel penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa komik digital adalah media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep dan hasil belajar, serta pengembangan karakter siswa. Dalam proses pendidikan, tiga komponen tersebut memang saling berkaitan. Namun, dari ketiga aspek tersebut pada akhirnya yang menjadi hal yang menjadi tujuan utama yakni pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman konsep lebih disarankan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R. (2020). social studies (pips) sebagai upaya meningkatkan social responsibility dan social skills peserta didik di tengah globalisasi. *Keraton: Journal of History Education and Culture*. <https://doi.org/10.32585/keraton.v1i2.524>
- Adiyono, A., Hayat, E. W., Oktavia, E. D., & Prasetyo, N. T. (2024). Learning interaction in the digital era: Technological innovations and education management strategies to enhance student engagement. *Journal of Research in Instructional*, 4(1), 205–221. <https://doi.org/10.30862/JRI.V4I1.333>
- Alfi Riski Ramadanti, & Kurniana Bektiningsih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053>
- Allawiyah, L. N., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Android Materi Keragaman Budaya Kelas Iv Sekolah Dasar. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*. <https://doi.org/10.26418/skjpi.v3i1.57209>
- Andriani, N. F., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2022). Media komik digital berbasis nilai karakter dalam muatan pelajaran ips tema "pahlawanku" kelas iv sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar*. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.407>
- Boucher, M., Bach, B., Stoiber, C., Wang, Z., & Aigner, W. (2023). Educational Data Comics: What can Comics do for Education in Visualization? *Proceedings - 2023 IEEE VIS Workshop on Visualization Education, Literacy, and Activities, EduVis 2023*, 34–40. <https://doi.org/10.1109/EDUVIS60792.2023.00012>
- Candrayani, N. M. W., Agung, A. A. G., & ... (2023). Komik Digital: Media Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter dalam Cerita Pewayangan Ramayana Muatan Pelajaran IPS SD. ... *Education Journal*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IVCEJ/article/view/54657>
- Candrayani, N. M. W., & Sujana, I. W. (2023). Digital Comics: Character Value-Based Learning Media in the Ramayana Puppet Story Content Social Studies Elementary School. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 6(1), 63–72. <https://doi.org/10.23887/IVCEJ.V6I1.54657>
- Dhea Ramadhani, Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 249–254. <https://doi.org/10.55606/JUBPI.V2I3.3108>
- Dzikri, A., Aisyah Hadi, N. S., Susilawati, S., & Rahmasari, S. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa: Systematic Literature Review. *AB-JME: Al-Bahjah Journal of Mathematics Education*, 1(2). <https://doi.org/10.61553/ABJME.V1I2.55>
- Isnani, F., & Rezanita, V. (2023). Media e-Komik Berbasis Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Bangsa. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v3i1.1011>
- Kumar, A. (2023). Systematic Literature Review (SLR). In *Meta-analysis in Clinical Research: Principles and Procedures*. [https://doi.org/10.1007/978-981-99-2370-0\\_2](https://doi.org/10.1007/978-981-99-2370-0_2)
- Mariani, R., Novita, R., & Sari, S. M. (2023). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2881–2887. <https://doi.org/10.54373/IMEIJ.V4I3.664>

- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Maulia Delasari, K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD/MI. In *UIN Raden Intan Lampung*.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1). <https://doi.org/10.1007/S10648-023-09842-1>
- Mulya, W. E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI IPS SEKOLAH DASAR KELAS V (Mengetahui Peninggalan Sejarah Kerajaan Hindu, Budha Dan Islam). *Repository Raden Intan*.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. In *The BMJ*. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/ELMUJTAMA.V3I3.2818>
- Raaijmakers, E. A. L., & Van Berlo, Z. M. C. (2023). Billions of blue blistering barnacles! What we can learn from comics about the visualization of complex ideas: Educational methods and innovations in engineering education. *EAEIE 2023 - Proceedings of the 2023 32nd Annual Conference of the European Association for Education in Electrical and Information Engineering*, 1–6. <https://doi.org/10.23919/EAEIE55804.2023.10182035>
- Rosyada, T. N., & Asmarani, R. (2023). The Development of Digital Comics Learning Media Based on Scientific Approach as Character Strengthening for Grade 2 Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Science Education*, 4(1), 58–65. <https://doi.org/10.33752/IJPSE.V4I1.2858>
- Salahuddin, Erifa Syahnaz, Vanie Wijaya, & Sri Wahyuni. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA SDN 02 KELAS III KAB. SAMBAS. *Journal of Scientech Research and Development*. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v2i2.15>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Triana, N. W., & Tamba, R. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI DI DAERAH KU KELAS IV SD. *Jurnal Handayani*. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i1.47059>
- Triwulandari, Y. (2021). PENGEMBANGAN KOMIK MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN IPS SD. *Joyful Learning Journal*. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i4.46209>
- Umy Oktami Andini, Tio Gusti Satria, & R. Angga Bagus K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV SD NEGERI TRANS CIPTODADI MUSI RAWAS. *LJSE: Linggau Journal Science Education*. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i2.221>
- Wicaksana, I. P. G. C. R., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2020). Pengembangan E-Komik Dengan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.23159>
- Yurti, Y., Kresnadi, H., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Komik Digital pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan. *AS-SABIQUN*. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i6.4015>