

Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Proses Kemerdekaan Indonesia

Era Dara Babalo^{1*}, Hadi Wiyono², Iwan Ramadhan³

^{1,2,3} Universitas Tanjungpura

¹ eradarababalo@gmail.com, ² hadipips@untan.ac.id, ³ iwan.ramadhan@untan.ac.id

Received: 12 August 2025; Accepted: 1 April 2026

Abstract

This study aims to develop digital-based learning media in the form of digital comics as an alternative learning media that attracts students' interest and is in accordance with their needs and characteristics. This study uses the research and development (RnD) method with the ADDIE development model which is limited to three stages, namely analysis, design and development. The subjects of this study consisted of one social studies subject teacher as a material expert, two lecturers as media experts and 15 students as respondents. The data collection techniques used in this study were interviews and validation questionnaires and student response questionnaires. The results of the validation test on the first media expert showed a score of 87.5%, the second media expert got a score of 96.54%, the material expert 100%, and the student response test 89%. Based on these results, it can be concluded that the comic media developed is very suitable for use as a social studies learning media on the material of the Indonesian independence process.

Keyword : Digital comics, Learning Media, Social Studies Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital berupa komik digital sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristiknya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi sampai tiga tahapan yakni analisis, desain dan pengembangan. Subjek penelitian ini terdiri dari satu guru mata pelajaran IPS sebagai ahli materi, dua dosen sebagai ahli media dan 15 peserta didik sebagai responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan angket validasi serta angket respon peserta didik. Hasil uji validasi pada ahli media pertama menunjukkan skor sebesar 87,5%, ahli media kedua mendapatkan skor sebesar 96,54%, ahli materi sebesar 100%, dan uji respon peserta didik sebesar 89%. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi proses kemerdekaan Indonesia.

Kata kunci: Komik digital, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS

How to cite: Babalo, ED., Wiyono, H., Ramadhan, I. (2025). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Proses Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 13 (1), 25-35.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat adalah dampak dari derasnya arus globalisasi, teknologi menjadi bagian penting di kehidupan manusia sebagai sarana pendukung kegiatan sehari-hari. Hal ini memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan. Dunia Pendidikan tidak dapat menghindari kemajuan teknologi, salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang Pendidikan adalah pengimplementasian media pembelajaran digital pada kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menghasilkan data digital seperti foto, komik, audio, video dan dokumen yang diakses melalui perangkat elektronik seperti ponsel, komputer dan laptop (Batubara, 2021). Hendaknya

penggunaan teknologi harus diterapkan secara selaras agar mampu mendukung jalannya proses pembelajaran (Imran dkk, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran semakin efektif berkat kemajuan teknologi. Syafira dkk (2025) mengatakan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran digital menjadi penting sebagai bentuk penyesuaian terhadap perkembangan zaman. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Kristanto, (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik, namun pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal (Alti dkk, 2022).

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan komunikasi antara guru dan peserta didik, namun tak jarang komunikasi antara guru dan peserta didik mengalami kegagalan karena pesan yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat diterima oleh peserta didik atau salah menafsirkan maksud dari pesan yang disampaikan, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih belum mencapai target maksimal (Yadi dkk, 2024). Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi salah satu penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran (Sunarti dkk, 2020). Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sari dkk (2023) menjelaskan bahwa dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mengubah peran peserta didik dari pasif menjadi aktif. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar tetapi ikut mengamati, mengalami, dan mengaplikasikan materi yang diperoleh melalui media pembelajaran (Alti dkk, 2022).

Permasalahan terkait minat belajar peserta didik juga ditemukan dalam kegiatan pra-riset yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 28 Pontianak, berdasarkan kegiatan tersebut didapatkan informasi bahwa peserta didik merasa bosan dan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama pada materi sejarah karena hanya mengandalkan teks dan penjelasan lisan dari guru, didapat pula informasi bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang bersifat visual karena dianggap lebih mudah untuk menangkap informasi yang disampaikan. Disisi lain, guru telah berupaya menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran, namun media tersebut masih tergolong media yang bersifat umum, seperti *PowerPoint* dan video dari *YouTube*. Kedua media tersebut cenderung tidak spesifik dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang ingin diperoleh terutama media video yang bersumber dari *YouTube*. Kondisi seperti ini yang menjadi pemicu rendahnya minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang didapatkan menjadi kurang maksimal.

Idealnya, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan capaian pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta aspek kognitif dan psikologis (Aspiandi dkk., 2016). Menurut Kristanto (2016), media pembelajaran seharusnya mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, hasil pra-riset menunjukkan bahwa meskipun guru telah menggunakan media pembelajaran berupa *PowerPoint* dan video dari *YouTube*, peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi sejarah dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara fungsi ideal media pembelajaran yang dijelaskan dalam teori dengan kondisi nyata yang terjadi di lapangan, sehingga media yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Sejalan dengan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif apabila informasi yang disajikan mengkombinasi antara kata dan gambar yang saling mendukung (Mayer, 2003). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu mengintegrasikan unsur visual dan verbal secara

menarik. Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah komik digital.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik digital memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Astuti (2021) menyatakan bahwa komik sebagai media pembelajaran telah teruji kelayakannya dengan persentase sebesar 85% dan efektif meningkatkan minat baca peserta didik. Taufiq dkk. (2023) juga menyatakan bahwa media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran IPS dengan persentase sebesar 84,11% serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih berfokus pada pengujian kelayakan dan efektivitas komik digital secara umum. Masih terbatas tentang penelitian yang mengembangkan komik digital IPS pada materi Proses Kemerdekaan Indonesia berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada konteks sekolah tertentu.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik digital dengan kebaruan penelitian yang terletak pada pengembangan media komik digital IPS materi Proses Kemerdekaan Indonesia yang dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik SMP Negeri 28 Pontianak serta mengintegrasikan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan latihan soal dalam satu media pembelajaran. Berbeda dengan penelitian Astuti (2021) dan Taufiq dkk. (2023) yang berfokus pada pengembangan dan pengujian komik digital secara umum, penelitian ini menyesuaikan desain media dengan karakteristik peserta didik pada konteks sekolah penelitian sehingga media yang dikembangkan lebih relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik digital dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, merancang komik, dan mengembangkan media komik digital sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital dan menguji kelayakan media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni analisis, desain, development, evaluasi dan implementasi. Namun dalam penelitian ini hanya digunakan tiga tahapan saja yakni analisis, design dan development. Penelitian dilakukan di SMP Negeri Pontianak dengan subjek penelitian terdiri dari 1 guru IPS sebagai ahli materi, 2 dosen sebagai ahli media dan 15 peserta didik kelas VIII sebagai responden uji coba. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada peserta didik kelas VIII dan guru mata pelajaran IPS, wawancara dilakukan secara bebas terpimpin yakni wawancara yang dilakukan secara bebas namun masih terikat pada pertanyaan utama sehingga sehingga pengumpulan informasi dapat dilakukan secara mendalam.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS terkait materi proses kemerdekaan Indonesia. Hasil pengembangan media komik digital dijabarkan menggunakan tiga tahapan model ADDIE yakni:

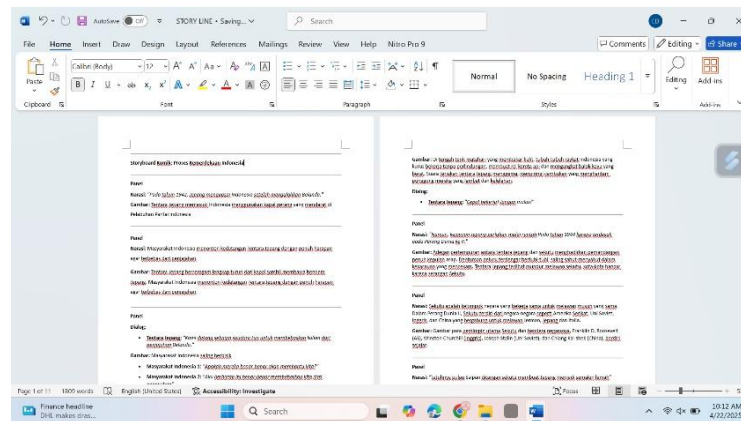
a. Analisis

Pada tahap analisis diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan media yang terbatas seperti PowerPoint dan video dari YouTube, penggunaan video youtube sebagai media pembelajaran kurang memadai karena media yang digunakan merupakan media yang berasal dari platform umum sehingga kurang maksimal untuk memuat capaian pembelajaran didalamnya. Media powerpoint merupakan media yang sering digunakan oleh guru di sekolah, meski demikian media powerpoint masih memiliki kekurangan, karena penggunaan media ini masih ketergantungan

dengan penjelasan guru untuk merincikan materi yang termuat dalam slide powerpoint. Pada hasil pra riset juga ditemukan informasi bahwa peserta didik merasa tidak memiliki minat belajar yang tinggi apabila pembelajaran secara keseluruhan dilakukan dengan metode ceramah, pada praktiknya guru menggunakan media powerpoint masih dengan metode ceramah sehingga peserta didik merasa pembelajaran terasa monoton dan membosankan, selain itu peserta didik juga memiliki ketergantungan terhadap penjelasan guru apabila menggunakan media powerpoint karena materi yang ada disampaikan melalui proses ceramah, hal ini berbanding terbalik dengan keadaan nyata peserta didik yang merasa bosan apabila pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah. Selain itu, juga ditemukan informasi bahwa peserta didik yang lebih menyukai media visual seperti gambar, peserta didik merasa lebih mudah untuk menangkap informasi apabila disampaikan dalam bentuk visual seperti gambar. Sekolah juga memiliki fasilitas yang mendukung seperti infokus, wifi, dan peserta didik yang dapat membawa ponsel untuk kegiatan pembelajaran

b. Desain

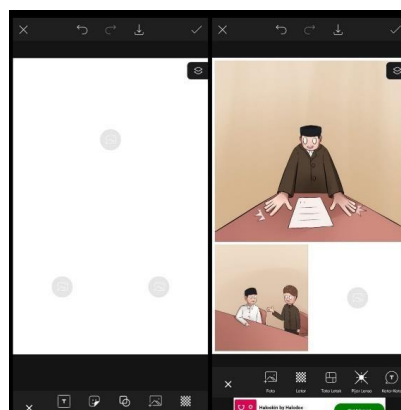
Pada tahap ini peneliti membuat skenario komik, ilustrasi dan menyusun panel komik menggunakan aplikasi Ibis Paint X dan PicsArt. Instrumen validasi juga disiapkan untuk menilai kelayakan media.



Gambar 1. Membuat Skenario Komik



Gambar 2. Membuat Ilustrasi Komik



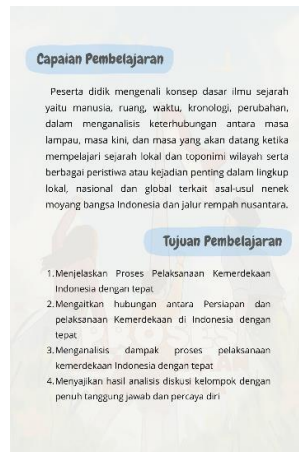
Gambar 3. Menyusun panel komik

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, media komik digital direalisasikan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media akan direalisasikan berdasarkan desain yang telah ditentukan.



Gambar 4. Sampul Depan



Gambar 5. Capaian dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 6. Pengenalan Tokoh



Gambar 7. Alur cerita kemerdekaan Indonesia



Gambar 8. Soal latihan



Gambar 9. Sampul Penutup

Setelah merealisasikan media, tahap selanjutnya adalah uji validasi ahli kepada ahli media, ahli materi dan uji respon kepada peserta didik. Validasi ahli media terbagi menjadi dua yakni ahli media pertama dan kedua. penggunaan dua validator ini diperuntukan agar mendapatkan penilaian media secara realistis dari berbagai sudut pandang agar menghasilkan nilai validasi yang sesuai.

Tabel 2. Hasil uji validasi ahli media pertama

Aspek	Skor
Jumlah total skor validasi dari ahli	49
Skor tertinggi	56
Presentase	87,5%
Kriteria	Sangat Layak

Hasil uji media pada ahli media pertama menunjukkan nilai sebesar 87,5% hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak sesuai dengan **Tabel 1.** Kriteria Kelayakan media.

Tabel 3. Hasil uji validasi ahli media kedua

Aspek	Skor
Jumlah total skor validasi dari ahli	54
Skor tertinggi	56
Presentase	96,4%
Kriteria	Sangat Layak

Pada uji validasi media kedua dipadatkan nilai validasi sebesar 96,4%, hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat layak sesuai dengan **Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media

Tabel 4. Hasil uji validasi ahli media pertama

Aspek	Skor
Jumlah total skor validasi dari ahli	36
Skor tertinggi	36
Presentase	100%
Kriteria	Sangat Layak

Pada uji validasi materi didapatkan nilai validasi 100% dengan kriteria sangat layak sesuai dengan kriteria kelayakan media yang tertera di **Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media.

Tabel 5. Hasil uji validasi ahli media pertama

Aspek	Skor
Jumlah total skor yang diperoleh	534
Skor tertinggi	600
Presentase	89%
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan uji respon peserta didik didapatkan nilai sebesar 89% dengan kategori sangat layak sesuai dengan Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media. Nilai 89% merupakan nilai gabungan dari nilai keseluruhan responden peserta didik yang dibagi dengan nilai maksimal yang ingin dicapai. Nilai keseluruhan responden peserta didik merupakan nilai gabungan dari 15 responden peserta didik.

Diskusi

a. Komik Digital dan Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa peserta didik SMP Negeri 28 Pontianak lebih menyukai media pembelajaran yang bersifat visual dan merasa kesulitan memahami materi sejarah apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui metode ceramah serta media yang didominasi teks. Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik peserta didik dengan media yang selama ini digunakan dalam pembelajaran. Kondisi ini menjadi dasar dalam pengembangan komik digital karena media pembelajaran yang efektif seharusnya disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, dan gaya belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kesesuaian komik digital dengan karakteristik peserta didik dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*

yang dikemukakan oleh Mayer, teori ini menjelaskan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar yang saling mendukung dibandingkan hanya menggunakan teks atau kata-kata saja (Mayer, 2003). Integrasi unsur visual dan verbal memungkinkan peserta didik membangun representasi mental yang lebih baik sehingga membantu proses pemahaman dan penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. Dalam komik digital, materi proses kemerdekaan Indonesia tidak hanya disampaikan melalui teks, tetapi juga divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi tokoh, peristiwa, latar tempat, dan dialog.

Kombinasi tersebut membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, materi proses kemerdekaan Indonesia merupakan materi yang memuat banyak tokoh, peristiwa, waktu, dan hubungan sebab-akibat yang saling berkaitan. Apabila materi tersebut hanya disampaikan melalui teks atau ceramah, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam membayangkan jalannya peristiwa sejarah. Kehadiran komik digital membantu memvisualisasikan peristiwa-peristiwa tersebut sehingga konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret. Peserta didik tidak hanya membaca informasi, tetapi juga dapat melihat gambaran peristiwa yang sedang dipelajari melalui ilustrasi dan alur cerita yang disajikan secara runtut. Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Aringer dkk (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks melalui perpaduan antara narasi dan visual. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa peserta didik memanfaatkan karakter, ilustrasi, dan alur cerita untuk membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Temuan tersebut menunjukkan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep yang sulit melalui penyajian yang lebih menarik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Suprpto dkk (2024) yang menunjukkan bahwa media visual digital mampu meningkatkan partisipasi, aktivitas, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Demikian pula penelitian Mekalungi & Muhibin (2025) yang menemukan bahwa komik digital berbasis smartphone pada mata pelajaran IPS mampu memberikan kemudahan belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media digital yang dapat diakses melalui smartphone membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik saat ini yang dekat dengan teknologi digital dan lebih menyukai media visual perlu menjadi pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Oleh karena itu, komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tetapi juga mampu mengakomodasi perkembangan teknologi dan karakteristik belajar generasi digital. Dengan demikian, komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang relevan untuk membantu peserta didik memahami materi sejarah secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

b. Kelayakan Media Komik Digital

Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh skor sebesar 87,5% dari ahli media pertama, 96,4% dari ahli media kedua, dan 100% dari ahli materi. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek tampilan, isi materi, bahasa, dan penyajian pembelajaran sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Tingginya tingkat kelayakan media menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan untuk digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media yang diperoleh tidak terlepas dari proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis melalui model ADDIE. Pada tahap analisis, pengembangan media didasarkan pada kebutuhan nyata peserta didik dan permasalahan yang ditemukan di sekolah. Tahap

desain dilakukan dengan menyusun alur cerita, karakter, ilustrasi, dialog, serta tampilan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan media dan validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan kualitas media.

Pengembangan yang sistematis tersebut memungkinkan media yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik baik dari segi isi maupun penyajiannya. Menurut Kristanto (2016) media pembelajaran yang baik harus mampu menyalurkan pesan pembelajaran secara efektif sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Karakteristik tersebut tercermin dalam komik digital yang dikembangkan karena mengintegrasikan unsur visual, teks, dan alur cerita secara seimbang. Ilustrasi yang menarik mampu menarik perhatian peserta didik, sedangkan dialog dan narasi membantu menyampaikan materi secara lebih komunikatif dan mudah dipahami. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Astuti dkk, 2021) yang menunjukkan bahwa media komik memperoleh tingkat kelayakan sebesar 85% dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian (Taufiq dkk, 2023) juga menunjukkan bahwa komik digital IPS memperoleh tingkat kelayakan sebesar 84,11% dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital secara konsisten memperoleh penilaian yang baik karena mampu mengombinasikan aspek visual dan materi pembelajaran secara efektif.

Selain itu, penelitian Ismiyanti dkk (2025) mengenai komik digital warisan sejarah Indonesia menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa penggunaan ilustrasi visual dan alur cerita yang sistematis mampu meningkatkan kualitas media sekaligus membantu peserta didik memahami materi sejarah yang bersifat kronologis. Hasil serupa juga ditemukan oleh Fitri dkk (2023) yang menunjukkan bahwa komik digital pada materi nilai-nilai Pancasila memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Peneliti menjelaskan bahwa kombinasi gambar, teks, dan cerita dalam komik mampu meningkatkan kualitas penyajian materi serta memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran. Apabila dibandingkan dengan berbagai penelitian terdahulu, tingginya tingkat kelayakan media pada penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital memiliki karakteristik yang konsisten sebagai media pembelajaran yang efektif. Kelayakan tersebut tidak hanya ditunjukkan melalui aspek visual yang menarik, tetapi juga melalui kesesuaian isi materi, bahasa yang mudah dipahami, serta kemampuan media dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas. Oleh karena itu, komik digital yang dikembangkan dapat dikatakan telah memenuhi aspek pedagogis, teknis, dan estetika yang diperlukan dalam sebuah media pembelajaran.

c. Respon Positif Peserta Didik terhadap Komik Digital

Hasil uji respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Tingginya respon peserta didik menunjukkan bahwa media komik digital diterima dengan baik dan mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Respon positif tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media yang biasa digunakan di sekolah. Komik digital yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, tetapi juga menggabungkan ilustrasi, tokoh, dialog, dan alur cerita yang saling berkaitan. Penyajian seperti ini membuat peserta didik lebih mudah mengikuti materi pembelajaran karena informasi disampaikan secara bertahap melalui cerita yang runtut. Selain itu, ilustrasi yang menarik membantu peserta didik memvisualisasikan peristiwa sejarah sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dalam penggunaan komik digital, peserta didik tidak hanya membaca

informasi, tetapi juga menafsirkan gambar, memahami dialog, mengikuti alur cerita, serta menghubungkan berbagai peristiwa sejarah yang dipelajari.

Keterlibatan aktif tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan apabila mereka hanya menerima informasi secara pasif melalui ceramah. Selain itu, tingginya respon peserta didik juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik terhadap pembelajaran. Penggunaan warna, ilustrasi, karakter, dan cerita dalam komik digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari materi yang diberikan. Kondisi ini penting terutama pada materi sejarah yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian peserta didik. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Aringer dkk (2025) yang menunjukkan bahwa komik pembelajaran membantu peserta didik memahami konsep yang kompleks melalui perpaduan narasi dan visual. Penelitian tersebut menemukan bahwa peserta didik memanfaatkan gambar, cerita, dan karakter dalam komik untuk membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Hasil penelitian Sluis (2025) juga menunjukkan bahwa komik, manga, graphic novel, dan kartun sebagai media narasi visual mampu mendukung pembelajaran aktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, membantu memahami materi yang kompleks, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas diskusi dan refleksi. Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Moretti dkk (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan komik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pada konteks yang sama, penelitian Fitri dkk (2023) menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan komik digital karena media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Demikian pula penelitian Mekalungi & Muhibin (2025) yang menunjukkan bahwa komik digital mampu memberikan kemudahan belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tingginya respon peserta didik terhadap komik digital tidak hanya disebabkan oleh tampilan visual yang menarik, tetapi juga oleh kemampuan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa komik digital memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi proses kemerdekaan Indonesia yang memuat banyak peristiwa dan hubungan kronologis yang kompleks. Dengan demikian, komik digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung terciptanya pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi proses kemerdekaan Indonesia. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 100%, sementara hasil validasi dari dua ahli media menunjukkan nilai 87,5% dan 96,4% yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, uji coba kepada 15 peserta didik memperoleh rata-rata skor sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media komik digital tidak hanya layak secara akademik dan desain, tetapi juga mampu menarik minat belajar peserta didik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dengan menggabungkan ilustrasi dan teks yang menarik.

REFERENSI

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yunarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.); Pertama). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Aringer, J., Wallner, L., & Berglund, A. (2025). Students Learning About Evolution Through a Comic Book. *Evolution: Education and Outreach*, 18(8), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s12052-025-00223-6>
- Astuti, T., Hidayat, S., & Rusdiyani, I. (2021). Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karundang 2. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research*, 8(2), 150–164. <https://doi.org/10.62870/jtppm.v8i2.13124>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (N. Asri (ed.); I). PT Remaja Rosdakarya.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Nilia-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al- Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220–235. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Imran, Ramadhan, I., Hidayah, A. R., Ismiyani, N., Prancisca, Daniel, Suriyanisa, & Solidah, S. N. (2022). Penerapan Literasi Berbasis IT dalam Pembelajaran Melalui Media E- Book di SMPN 7Sungai Raya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 163–167. <https://doi.org/10.31316/jk.v%25vi%25i.4058>
- Ismiyanti, Y., Cahyaningtyas, A. P., & Wibowo, R. A. (2025). Digital Comic of Indonesia ' s Historical Heritage for 5th-grade Students: a Study of Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 215–226. <https://doi.org/10.30659/pendas.12.2.215-227>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran* (T. Penerbit (ed.)). Bintang Sutabya. Mayer, R. E. (2003). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mekalungi, N., & Muhibin, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Kerifan Lokal Berbasis Smartphone Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 231–240. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688>
- Moretti, V., Scavarda, A., & Green, M. J. (2025). Learning by Drawing: Understanding the Potential of Comics - Based Courses in Medical Education Through a Qualitative Study. *BMC Medical Education*, 25(563), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07120-y>
- Sari, F. I., Sunendar, D., & Anshori, D. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 146–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10843>
- Sluis, H. van der. (2025). Visual narratives in higher education: a scoping review of comic, manga, graphic novels and cartoons as educational tools. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 18(1), 86–108. <https://doi.org/10.21100/compass.v18i1.1574>
- Sunarti, Amril, & Vebrianto, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Sains Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Belajar IPS di Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 76–80. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.18508>
- Suprpto, N., Nisa, K., Sya, I., & Adam, A. S. (2024). Scientific Mapping and Production Analysis of Digital Comic, Animation, and Digital Cartoon in Education. *Humanities and Social Sciences Communications*, 1–13. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03513-4>

- Syafira, A., Ramadhan, I., & Astari, Z. (2025). Implikasi Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Melalui Media Canva pada Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI Sosiologi 4 MAN 2 Pontianak. *Daya Nasional Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 43–53. <https://doi.org/10.26418/jdn.v3i1.88446>
- Taufiq, M. K., Khotimah, K., Prastiyono, H., & Riyadi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran IPS Terhadap Minat Belajar Siswa SMP. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(2), 105–117. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i2.54809>
- Yadi, F., Padlurrahman, & Murcahyanto, H. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(2), 405–414. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i2.27769>