

## **Pengembangan Media *E-Comic* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV untuk Siswa SDN Percontohan Kota Langsa**

**Cut Syafnila<sup>1</sup>, Ronald Fransyaigu<sup>2</sup>, Mahlianurrahman<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

<i>ARTICLE INFO</i>	<i>ABSTRACT</i>
<p><b>Keywords:</b> <i>Development, electronic comics</i></p> <p style="text-align: center;"><i>media</i></p>	<p><i>Media in learning is a tool or reference for educators to convey information to students, in this case media can be anything, and in this modern era media has also been developed into electronic media, making it easier for students to learn anywhere and anytime, compared to textbooks, especially social studies. which is abstract and theoretical in nature, then the material contains writing and images which only focus on concepts and learning material so that it becomes a factor causing students' lack of understanding of social studies material, from here I am interested in developing a product in the form of electronic comics, the type of research is categorized as development or R&amp;D. The model is in the form of Borg and Gall, there are 6 stages, namely potential &amp; problems, data collection, product design, validation, revision, testing. Before it was tested on students and teachers, it was said to be feasible first on experts such as material experts 84%, stage I media experts 55%, stage II 88%, language experts 70%, then tested on 98% students and 88% teachers</i></p>
<p><b>Kata kunci:</b> <b>Pengembangan, media, komik elektronik</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>ABSTRAK</b></p> <p>Media dalam pembelajaran merupakan alat bantu ataupun acuan bagi pendidik guna menyampaikan informasi kepada siswa, dalam hal ini media bisa berupa apa saja, dan di era modern ini media juga dikembangkan menjadi media elektronik sehingga memudahkan siswa dalam belajar dimanapun dan kapanpun, dibandingkan buku pelajaran terutama IPS yang bersifat abstrak dan teoritis, lalu materinya berisi tulisan dan gambar yang hanya fokus pada konsep dan materi pembelajaran saja sehingga menjadi faktor penyebab kurangnya pemahaman siswa pada materi IPS, dari sini saya tertarik untuk mengembangkan produk berupa komik elektronik, jenis penelitian dikategorikan dalam pengembangan atau R&amp;D. Modelnya berupa Borg and Gall, ada 6 tahap yaitu potensi&amp;masalah, pengumpulan data, desain product, validasi, revisi, ujicoba. Sebelum diuji coba kepada siswa dan guru, dikatakan layak dulu pada para ahli seperti ahli materi 84%, ahli media tahap I 55%, tahap II 88%, ahli bahasa 70%, lalu barulah diuji coba pada siswa 98% dan guru 88%</p>
<p>Corresponding author: <a href="mailto:ronaldfransyaigu@unsam.ac.id">ronaldfransyaigu@unsam.ac.id</a></p>	<p>JBES 2024</p>

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan media dalam pembelajaran saat ini telah menjadi hal umum di dunia pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa pengajaran berbasis media memberikan dampak positif bagi siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. (Inge Ayudia 2023:51).

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga memfasilitasi penyajian materi secara sistematis dan menarik. Media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menjelaskan materi secara sistematis dan menarik, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. (Teni, 2018:172).

Pendidikan memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) secara keseluruhan. Meningkatkan mutu pendidikan dapat dicapai melalui pendekatan belajar mengajar yang kreatif dan berfokus pada kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penekanan pada pembelajaran yang berorientasi pada siswa sangat penting untuk mencapai tujuan esensi pendidikan. (Mahlinurrahman dan Lasmawan, 2020:2).

Hasil observasi interaksi antara guru dan siswa mengidentifikasi masalah krusial terkait kurangnya pemahaman siswa terhadap materi IPS yang bersifat abstrak. Materi yang disajikan terutama dalam bentuk tulisan dan gambar cenderung fokus pada konsep, menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami dan mengingat informasi. Hal ini merupakan salah satu penyebab utama rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPS dan memerlukan penyelesaian mendesak. (Asnawi, 2019:1)

Hasil observasi menunjukkan bahwa meskipun guru menggunakan media dalam pembelajaran, penggunaannya tidak optimal karena cenderung monoton dan kurang merangsang minat siswa. (Asnawi, dkk. 2018:2)

Oleh karena itu, diperlukan penambahan media alternatif, seperti e-comic, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS. *E-comic* diharapkan dapat memberikan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi IPS secara lebih baik. (AK. Kenedi, dkk. 2021:2396)

Komik memiliki peran yang signifikan dalam media naratif yang sederhana namun menarik dan memikat. Terus berkembang dari masa ke masa, komik tidak hanya diminati oleh anak-

anak tetapi juga oleh orang dewasa. (R.Fransyaigu, 2023:409).

Dalam pendidikan, komik dianggap sebagai aset penting karena fleksibilitasnya dalam menyampaikan pesan dengan cara yang khas, berkontribusi pada partisipasi aktif serta kreativitas siswa. (Ayudia Inge, 2023:70)

E-comic sebagai media komik dapat menjadi alat bantu bagi pengajar dan media belajar bagi peserta didik. Selain itu, komik juga diyakini dapat mengembangkan kemampuan visual siswa, memberikan hiburan, serta berkontribusi pada pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, komik memiliki peran yang penting dalam pendidikan dan hiburan, serta dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh. Bunga Mulyahati, dkk. 2021: 270).

Pengembangan kurikulum, terutama dalam konteks program "Merdeka Belajar" di tingkat SD, adalah suatu hal yang sangat penting. Pendekatan kurikulum merdeka membawa dampak positif dalam dinamika pembelajaran dengan mendorong kolaborasi sinergis antara guru dan siswa. (R.Fransyaigu, 2016:86)

Melalui pendekatan ini, guru memiliki kesempatan untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan menciptakan lingkungan belajar yang

lebih interaktif. Misi inti dari kurikulum merdeka adalah untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan memfasilitasi kolaborasi dalam proyek-proyek pembelajaran, sambil memberikan ruang bagi siswa untuk pengalaman belajar di luar kelas. (AK. Kenedi, dkk. 2019:160)

Lebih dari itu, pendekatan ini juga menggalakkan pengembangan keterampilan berpikir kritis, keberanian dalam menyuarakan pendapat, serta interaksi kreatif dan sosial di antara siswa. Dengan demikian, pengembangan kurikulum merdeka di SD memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang berdaya dan mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang berpikir mandiri dan berkolaborasi dalam masyarakat yang beragam. (Mahlinurrahman dan Aprilia, 2022:44)

Dalam pembelajaran IPS di kelas IV, fokus pada pokok bahasan "Indonesiaku Kaya Budaya" bertujuan untuk memperkenalkan keragaman budaya di Indonesia kepada siswa. Namun, karakteristik mata pelajaran IPS yang bersifat abstrak dan teoritis, serta siswa kelas IV yang cenderung mudah teralihkan, menjadi tantangan tersendiri. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi IPS disebabkan oleh kurangnya keterlibatan dalam pembelajaran dan

gambaran singkat tentang materi pelajaran dalam kurikulum sebelumnya.

Untuk mengatasi tantangan ini, kurikulum merdeka diimplementasikan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, pencarian informasi, dan pemecahan masalah bersama. Dalam hal ini, E-comic diadopsi sebagai media pembelajaran yang lebih efektif daripada buku teks konvensional. E-comic menarik perhatian siswa melalui gambar berwarna dan alur cerita yang menarik, memvisualisasikan materi pelajaran dengan lebih baik. Hal ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah, sambil memfasilitasi rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan berpikir konkrit pada siswa kelas IV (Bunga Mulyahati, dkk. 2016:88).

Dengan demikian, penggunaan *E-comic* dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDN Percontohan Kota Langsa merupakan langkah yang tepat untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Mengingat kesulitan tersebut, penulis mengembangkan dengan judul “ Pengembangan Media *E-comic* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Untuk Siswa Sekolah Dasar”

## **KAJIAN TEORI**

Pengembangan bertujuan untuk mengkonsolidasikan ilmu pengetahuan dan memajukan inovasi baru dengan memanfaatkan prinsip-prinsip dan teori ilmiah yang teruji. Pengembangan ini melibatkan aplikasi konsep-konsep ilmiah dalam berbagai bidang untuk menciptakan perbaikan atau kemajuan. Di sisi lain, media berperan sebagai alat bantu, baik fisik maupun nonfisik, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif dan efisien antara guru dan siswa (Alpidsyah Putra, 2019:79).

Dengan demikian, pengembangan melalui penerapan ilmu pengetahuan dan inovasi baru serta penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan upaya yang penting untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memajukan pengetahuan dalam berbagai bidang. Kedua aspek ini saling melengkapi dan memperkuat upaya dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. (Sidiq, Fadhil, (2023:71).

Sedangkan menurut (Sidiq, Fadhil, 2017:24) media pembelajaran merupakan bagian dari metodologi pengajaran yang diatur oleh guru sebagai lingkungan belajar. Media ini berperan sebagai perantara antara guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima. Dalam konteks pendidikan, media

pembelajaran menjadi acuan yang penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan efisien bagi siswa. (Rapita Aprilia, dkk.2022:15)

*E-comic* merupakan komik elektronik yang menggabungkan cerita dan gambar visual dengan narasi yang khas, tujuannya utamanya adalah memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik ini populer di berbagai kalangan karena perpaduan gambar yang menarik dan cerita yang mudah dipahami. Dalam konteks pendidikan. (Maisarah,2023:3119).

*E-comic* memiliki manfaat sebagai media pembelajaran yang kreatif dan baru, membantu meningkatkan minat dan kerjasama siswa dalam memahami konsep-konsep kompleks secara menarik dan menantang. Sehingga, pemanfaatan *E-comic* dalam pembelajaran tidak hanya layak dilakukan, tetapi juga dapat membantu memajukan pertumbuhan siswa. (Alpidsyah Putra, 2019:79)

Komik memiliki manfaat dalam pembelajaran karena kemampuannya dalam memperkenalkan komponen visual dan cerita yang solid, yang dapat menggugah perasaan pembacanya. Ekspresi yang disampaikan melalui gambar-gambar dapat mempengaruhi pembaca secara emosional, sehingga mereka terlibat aktif dalam membaca. Selain meningkatkan kemampuan siswa

dalam membaca, media komik juga efektif dalam menyalurkan informasi melalui alur cerita yang diperkenalkan. Dengan demikian, komik memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif dalam konteks pendidikan. (Asnawi, Malahayati & Fransyaigu, 2022).

Pembelajaran IPS di tingkat SD membahas konsep individu sebagai bagian integral dari masyarakat dengan tanggung jawab sosial. Materi pembelajaran IPS mencakup studi tentang perilaku individu maupun kelompok dalam konteks masyarakat. (M.R.Febri, 2021:4438).

Tujuan utamanya adalah untuk membentuk kesadaran siswa sebagai warga negara yang mampu berpikir mendasar, menguasai kehidupan negara, dan menjalankan kebebasan serta komitmen sebagai WNI sesuai dengan nilai-nilai UUD dan Pancasila. Pengembangan produk berupa media *E-comic* pembelajaran dengan spesifikasi khusus untuk pelajaran IPS bab 6 tentang kekayaan budaya Indonesia. *E-comic* ini dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat seperti HP atau komputer tanpa memerlukan paket internet, serta dikembangkan menggunakan aplikasi khusus kartun seperti ToonApp dan Picsart sebelum disusun dalam format Microsoft Word. (MF. Rafli, 2022:1754)

Dengan demikian, pengembangan *E-comic* ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS secara menyeluruh (Maisarah, 2023;140).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau disebut R&D, menggunakan model Borg and Gall, ada 6 tahap (Juliati, dkk. 2023:70), diantaranya:

1. Potensi dan masalah
2. Pengumpulan data informasi
3. Desain *product*
4. Validasi
5. Revisi
6. Uji coba

Subjeknya adalah siswa berjumlah 26 orang. Tempatnya di SDN Percontohan Kota Langsa dengan kurikulum merdeka, sekolahnya sudah menyediakan infokus.

Menggunakan 4 strategi informasi yaitu, observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini mencakup deskriptif kualitatif untuk menganalisis catatan, saran, dan komentar, serta deskripsi kuantitatif. Validasi dilakukan melalui ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa,

sebelum diujicobakan kepada siswa dan guru. (Dini Ramadhani, dkk. 2021:2398)

Data kemudian dihitung menggunakan presentase, dan penilaian kelayakan produk media pembelajaran dilakukan dengan skala Likert. Dengan pendekatan ini, penelitian ini menggabungkan metode pengumpulan data dan analisis yang komprehensif untuk mengevaluasi kelayakan produk media pembelajaran secara menyeluruh. (Dini Ramadhani, dkk. 2019:68)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan media *E-comic* pada materi IPS Bab 6 Kekayaan Budaya Indonesia. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall, langkah langkah pengembangan ini terdiri dari 6 tahap yang dilakukan sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data dan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi, 6) uji coba produk (Juliati, dkk. 2023:70).

### **Potensi dan masalah**

Identifikasi masalah terkait penggunaan media dalam pembelajaran IPS, ditemukan bahwa materi IPS yang abstrak dan teoritis menyebabkan kejenuhan pada siswa. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran IPS karena kurangnya keterkaitan dengan

kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan serta minat siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS (Rapita Aprilia, dkk. 2022:1381).

### **1. Pengumpulan data**

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi di kelas yang relevan. Pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan selama proses penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian pembelajaran, alur tujuan, dan aspek lain yang relevan. Modul ajar yang disusun berdasarkan kurikulum merdeka dirancang untuk mencakup seluruh materi pembelajaran dan dapat digunakan selama satu semester dengan pembuatan yang hanya perlu dilakukan sekali. Konsep awal kurikulum merdeka diterapkan pada kelas 1 dan 4, dengan penilaian dilakukan pada saat siswa berada di kelas IV. Dengan demikian, pendekatan ini memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memperhatikan berbagai aspek yang penting dalam proses pembelajaran. (Mauliadi, dkk. 386:2020)

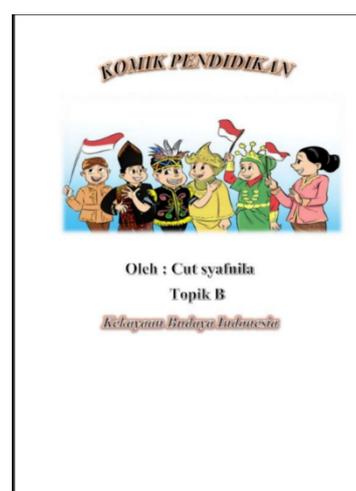
#### **Desain produk**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan awal produk

melalui beberapa tahap pengembangan media komik sebagai media pembelajaran (Riyani, Mufti, dkk. 26:2020). Tahapan ini meliputi pemilihan materi, pembuatan alur narasi, serta proses desain gambar menggunakan aplikasi *ToonApp* dan *Picsart*. Selanjutnya, tahap merancang *E-comic* dilakukan menggunakan Microsoft Word. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah produk *E-comic* yang menarik dan efektif dalam mendukung pembelajaran (Mufti Riyani, 2019:23).



**Gambar 1. Pengeditan di aplikasi *picsart* dan *toonapp***



**Gambar 2. Merancang dan menyusun gambar di *microsof word***

## 2. Validasi desain

Peneliti merancang media *E-comic* yang menggunakan aplikasi untuk mengembangkan gambar kartun dan rangkaian cerita. Media ini berisi materi tentang kekayaan budaya Indonesia, yang merupakan isi dari materi IPS bab 6. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan informatif bagi siswa.

Aspek penilaian	$\sum X$ per aspek	Skor max	Persentase %	Kategori kelayakan
Desain media	24	28	86%	Sangat valid
Tata letak	15	16	94%	Sangat valid
Daya tarik desain	7	8	87%	Sangat valid
Pengeporasian	11	12	92%	Sangat valid
Ketepatan dan kejelasan media pembelajaran	10	12	83%	Valid
Rata rata presentase			88,4%	Sangat valid

(Mauliadi, 1371:2022)

Sebelum menyelesaikan eksekusi di lapangan, item tersebut akan disetujui oleh beberapa pakar yaitu ibu Cut kumala sari,S.E.,M.Pd. Validator ahli media yang bernama Inge Ayudia S.Pd., M.Pd. Dosen validator Bahasa bernama Muhammad Yakob M.Hum S.Pd. tujuan dari validasi oleh ahli materi untuk mengevaluasi kecocokan produk dan materinya, sehingga media bisa sesuai dengan kebutuhan siswa.

Aspek penilaian	$\sum X$ per aspek	Skor max	Persentase %	Kategori kelayakan
Kelengkapan materi	10	12	83 %	Valid
Keluasaan materi	10	12	83 %	Valid
Keakuratan materi	17	20	85 %	Sangat valid
Rata rata persentase			84%	Valid

Dari hasil validasi dapat dilihat pada tabel diatas, pada materi terdapat 3 aspek yaitu, kelengkapan materi terdapat indikator 3 mendapatkan 10 dengan skor max 12, presentasinya 83% dengan kategori “valid”. Pada aspek keluasaan materi ada 3 indikator memperoleh 10 dengan skor max 12, presentase 83% dengan kategori “valid”. Aspek keakuratan materi terdapat 5 indikator dengan memperoleh 17 memiliki skor max 20, presentasinya 84% kategorinya “valid”.

## 3. Revisi

Item yang sudah dievaluasi oleh validator, sebelum item tersebut dikatakan layak, maka dilakukan penyempurnaan pada produk tersebut

Dalam tabel diatas, hasil penilaian oleh ahli media terdapat 5 aspek, Pada aspek desain media memiliki indicator 7 memperoleh jumlah 24 dengan skor maksimal 28 mendapat presentase 86% dengan kategori “sangat valid”. Pada aspek tata letak terdapat 4 indikator memperoleh

jumlah 15 dengan skor maksimal 16 mendapat presentase 94% dengan kategori “sangat valid”. Pada aspek daya tarik desain terdapat 2 indikator dengan memperoleh jumlah 7 dengan skor maksimal 8 mendapat presentase 87% dikategorikan “sangat valid”. Pada aspek pengeperasian dengan 3 indikator memperoleh jumlah 11 dengan skor maksimal 12 mendapat presentase 92% dengan kategori “sangat valid”. Aspek ketepatan dan kejelasan media terdapat 3 indikator dengan memperoleh 10 dengan skor maksimal 12 dengan presentase 83% dengan kategori “valid”. Dengan rata rata presentase 88% dengan kategori sangat valid.

Selanjutnya validasi bahasa, yaitu dosen bernama Muhammad Yakob M.Hum S.Pd

Tabel 3. Hasil dari ahli baha

Dari tabel diatas, konsekuensi evaluasi persetujuan oleh pakar Bahasa menunjukkan dua sudut pandang yang mendasar, yaitu kaidah Bahasa memiliki indicator 3, memperoleh jumlah 11 dengan skor maksimal 12 mendapat presentase 92% dengan kategori “sangat valid”. Pada penggunaan bahasa terdapat 7 indikator memperoleh jumlah 20 dengan skor maksimal 28 mendapat presentase 71% dengan kategori “valid”. Dengan rata rata presentase 81% dengan kategori valid

#### 4. Percobaan pada produk

Semua rancangan pada produk yang telah dikembangkan yang sudah dikatakan layak, pada tahap ini peneliti akan implementasikan ke lapangan, yaitu ke sekolah untuk guru dan siswa berupa praktikalitas. Sebelum menampilkan media kepada siswa peneliti memberikan arahan terlebih dahulu supaya siswa tidak kesulitan saat menyimak, setelah menampilkan media, siswa dan guru diminta untuk mengisi angket, agar tahu seberapa praktis media tersebut. Berikut ini hasil angket respon guru

**Tabel 4. Angket respon guru**

Aspek penilaian	$\sum X$ per aspek	Skor maksimum	Persentase %	Kategori kelayakan
Kaidah bahasa	11	12	92%	Sangat valid
Penggunaan bahasa	20	28	71%	valid
Rata rata presentase			81%	valid
Aspek penilaian	$\sum X$ Peraspek	Skor maksimum	Presentase%	Kategori
Kelengkapan materi pada media	71	75	95%	Sangat Valid
Kualitas teknis	66	75	88%	Sangat Valid
Rata rata presentase			91%	Sangat valid

Pada tabel yang disajikan, terlihat penilaian validasi yang melibatkan 30 indikator dan 2 aspek yang dianalisis. Aspek pertama, dengan 15 indikator, mencapai skor 71 dari skor maksimum 75, menghasilkan presentase sebesar 95%, yang menunjukkan kategori sangat valid. Sementara itu, pada aspek kedua, dengan 15 indikator, mencapai skor 66 dari skor maksimum 75, dengan presentase 88%, juga terkategori sebagai sangat valid. Secara keseluruhan, rata-rata persentase mencapai 91%, menegaskan validitas yang sangat tinggi dari penilaian tersebut.

maksimal 30, menunjukkan presentase 93%. Sementara itu, pada aspek kemudahan penggunaan, terdapat 2 indikator yang mencapai jumlah maksimal 10, dengan presentase 100%. Untuk aspek kualitas materi, terdapat 3 indikator yang menghasilkan jumlah 13 dari skor maksimal 15, dengan presentase 87%. Selanjutnya, pada aspek kebahasaan, terdapat 5 indikator yang memberikan jumlah 23 dari skor maksimal 25, dengan presentase 92%.

**Tabel 5. Angket hasil dari siswa**

Aspek penilaian	$\sum X$ per aspek	Skor max	Persentase %	Kategori kelayakan
Daya tarik media	14	15	93%	Sangat praktis
Kualitas media	28	30	93%	Sangat praktis
Kemudahan penggunaan media	10	10	100%	Sangat praktis
Kejelasan materi	13	15	87%	Sangat praktis
Kebahasaan	23	25	92%	Sangat praktis
Rata rata persentase			93 %	Sangat praktis

Dalam penilaian aspek daya tarik media, terdapat 3 indikator yang memberikan hasil maksimal dengan jumlah 14, menghasilkan presentase 93%. Pada aspek kualitas media, terdapat 6 indikator yang mencapai jumlah 28 dari skor

## SIMPULAN

Pengembangan *E-comic* pada pembelajaran IPS Bab 6 Kekayaan Budaya Indonesia melalui proses desain yang sesuai dengan alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran siswa kelas IV. Penelitian ini mengikuti model Borg and Gall yang terdiri dari enam tahap, dari identifikasi potensi dan masalah hingga uji coba produk. Dengan pendekatan ini, diharapkan *E-comic* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan dan mendalami materi tentang kekayaan budaya Indonesia kepada siswa. Validitas pada media *E-comic* pada pembelajaran IPS Bab 6 Kekayaan Budaya Indonesia telah dilaksanakan, pengembangan produk media *E-comic* dikategorikan valid berdasarkan penilaian

ahli materi dengan presentase 84%, ahli media dilakukan 2 tahap, yang pertama mendapat presentase sebesar 55% dikategorikan kurang valid, lalu pada tahap kedua mendapatkan rata rata presentase 88% dengan kategori sangat valid, lalu ahli bahasa mendapatkan presentase sebesar 70%. Praktikalitas dari responden siswa dan responden guru terhadap media *E-comic* telah dikatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV, pada presentase angket respon siswa medapatkan 98% dan presentase angket respon guru 81%.

## REFERENCE

- Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R (2023). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar “E-komik” Di Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407-41
- Asnawi Asnawi, Mayasari, Desi, Juliati Juliati, and Sukirno Sukirno. "Analisis penanaman nilai karakter toleransi melalui kearifan lokal masyarakat Aceh di SD Negeri 6 Langsa." *Journal of Basic Education Studies* 2, no. 1 (2019): 1-1.
- Asnawi, Asnawi, and Fadhil Sidiq. "Implementasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Kearifan Lokal Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 1, no. 1 (2018): 1-7.
- Ary Kiswanto Kenedi, Hendri, Sherlyane, Refiona Handika, and Dini Ramadhani. "Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Enginiring, Mathematic Untuk Calon Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2395-2403.
- Ary Kiswanto Kenedi, Hamimah, Hamimah, Zuryanty Zuryantyand Nelliarti Nelliarti. "The development of the 2013 student curriculum book based on thinking actively in social context for elementary school students." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 6, no. 2 (2019): 159-176.
- Ayudia, Inge, and Cyndi Prasetya. "Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2023): 48-59.
- Ayudia Inge, Sidiq, Fadhil, Tri Mustika Sarjani, and Juliati Juliati. "Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Desain Kelas Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 3, no. 3 (2023): 69-75.
- Bunga Mulyahati, Kenedi, Ary Kiswanto, Dini Ramadhani, and Ronald Fransyaigu. "Mathematical Connection Ability of Elementary School Students During The Covid-19 Pandemic." *In 2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)*, pp. 269-271. Atlantis Press, 2021.
- Bunga Mulyahati, Asnawi, Asnawi, and Ronald Fransyaigu. "Konsep pembelajaran terpadu dalam kurikulum 2013 di sekolah

- dasar." Seunebok Lada: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan 3, no. 2 (2016): 84-93.
- Dini Ramadhani, Hendri, Sherlyane, Refiona Handika, and Ary Kiswanto Kenedi, "Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis *Science, Technology, Enginiring, Mathematic* Untuk Calon Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2395-2403.
- Dini Ramadhani, Devi Wurjani, and Sukirno Sukirno. "Pengaruh Teknik Pembelajaran *Ice Breaking* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa." *Journal of Basic Education Studies* 2, no. 1 (2019): 68-68.
- Juliati Juliati, Sidiq, Fadhil, Inge Ayudia, and Tri Mustika Sarjani. "Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Desain Kelas Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 3, no. 3 (2023): 69-75.
- Juliati Juliati, Mayasari, Desi, Asnawi Asnawi, and Sukirno Sukirno. "Analisis penanaman nilai karakter toleransi melalui kearifan lokal masyarakat Aceh di SD Negeri 6 Langsa." *Journal of Basic Education Studies* 2, no. 1 (2019): 1-1.
- Mufti Riyani, Batubara, Fitriana, Asnawi Asnawi, and Sukirno Sukirno. "Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Pada Sub Tema "Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku" Negeri 7 Langsa." *Journal of Basic Education Studies* 2, no. 1 (2019): 23-23.
- Mahlianurrahman, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. Attadib: *Journal of Elementary Education*, 4(1), 1-13.
- Mahlianurrahman, dan Aprilia R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, 4(1), pp. 43-49.
- Mahlianurrahman, M. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Ar-riayah: Jurnal Pendidikan Dasa*, 1(1), 87-106.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), pp. 130-138.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Maisarah, Maisarah, and Cyndi Prasetya. "Pengaruh Media Digital Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Bernalar Kritis di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): 3118-3130.
- Maisarah, Maisarah, Cyndi Prasetya, and Mulyani Mulyani. "Gerakan Literasi Digital Dalam Penguatan *Hard Skill* dan *Soft Skill* Siswa di MUQ Langsa." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN* 4, no. 3 (2023): 139-146.

- Rafli, Muhammad Febri. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 4, no. 1 (2021): 4434-4439.
- Rafli, Muhammad Febri, and Shelvy Nurima Yanti. "Pengaruh Penggunaan Model Advance Organizer terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Langsa Lama." *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 2 (2022): 1751-1759.
- Rapita Aprilia, and Mahlianurrahman, Mahlianurrahman, "Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka." *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 4 (2022): 1377-1384.
- Rapita Aprilia and Mahlianurrahman, Mahlianurrahman, "Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar." *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 01 (2022): 8-17.
- Ronald Fransyaigu, Asnawi, Asnawi, and Bunga Mulyahati. "Konsep pembelajaran terpadu dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar." *Seunebok Lada: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan* 3, no. 2 (2016): 84-93.
- Ronald Fransyaigu, Asnawi, Asnawi, and Bunga Mulyahati,. "Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar "E-komik" Di SD." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 407-412.
- Sari, C. K. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal Karie Beureuat Untuk Siswa/i Kelas VII SMP 2 Aceh Jaya Kabupaten Aceh.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
- Sidiq, Fadhil, and Lailatussyukriyah Lailatussyukriyah. "Analisis Penggunaan Buku Ajar Tematik Pada Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Se-kecamatan Langsa Barat." *In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. 2017.