

BAB V

PEMBAHASAN

Pada tahap pembahasan disajikan hasil dari pengembangan komik digital sebagai media ajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada materi IPAS ramai karena bunyi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena sependapat dengan (Cahyadi, 2019) Model ini memiliki tahapan yang sederhana serta sistematis sehingga mudah diterapkan dalam lingkungan pendidikan. Media komik digital sudah berhasil dikembangkan dengan melalui beberapa proses validasi dari para ahli yang dinyatakan valid memenuhi unsur kelayakan. Media komik digital ini juga telah berhasil memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh maka pada tahap pembahasan ini akan menjawab rumusan masalah dengan mengacu kepada hasil dari penelitian serta pengembangan yang telah dilakukan. Adapun penjabaran hasilnya adalah sebagai berikut.:

A. Pengembangan Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

IPAS siswa kelas V sekolah dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran di SDN Tinap 2, khususnya pada kelas V, yang masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Dari hasil observasi menunjukkan media pembelajaran yang digunakan guru kurang interaktif, sehingga menyebabkan rendahnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat mempermudah guru dipergunakan sebagai perantara suatu proses pembelajaran untuk dapat memudahkan dalam menyampaikan materi disebut media pembelajaran (Ani Daniyati dkk., 2023). Pada proses pembelajaran IPAS di kelas V ini masih menggunakan media cetak berupa buku LKS. Namun, penerapan media ini kurang menarik dan terkesan biasa, sehingga perlunya pengembangan buku LKS berbentuk komik digital agar siswa tertarik sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Pengembangan ini melihat hasil observasi siswa kelas V yang memiliki karakteristik belajar yang beragam. Beberapa siswa menunjukkan ketertarikan mengenai media visual yang menarik perhatian mereka dengan tampilan yang variatif daripada media konvensional. Media pembelajaran yang interaktif dengan kemudahan dalam penggunaan media serta memiliki ketrampilan visual menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Murdianti, 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran digital dinilai sesuai dengan karakteristik siswa abad-21 yang lebih dekat berinteraksi dengan teknologi dan membutuhkan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Hasil observasi sarana dan prasarana di SDN Tinap 2 terbilang sudah memadai. Terdapat LCD proyektor, komputer, jaringan internet yang memadai serta ruangan kelas yang menunjang penerapan media digital diterapkan saat proses pembelajaran. Lingkungan sekolah sangat mendukung pengembangan siswa terutama pemanfaatan sarana dan prasarana yang dimiliki. Lingkungan belajar yang kondusif dengan keberadaan sarana dan prasarana yang memadai memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan efektivitas

pembelajaran terutama pada penggunaan media digital(Mustika & Hamidah, 2025).

Berdasarkan hasil observasi, guru kelas V di SDN Tinap 2 masih menggunakan media ajar berupa buku LKS terutama pada pembelajaran IPAS. Guru belum menggunakan media ajar lain selain buku LKS dikarenakan keterbatasan kemampuan guru untuk mencari atau membuat media baru. Guru berpusat kepada LKS sebagai media utama dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa diberi ruang untuk mengeksplorasi gaya belajar mereka. Pembelajaran yang hanya berpusat kepada guru dan menjadikan siswa sebagai penerima pengetahuan dapat mengakibatkan siswa pasif dan kurang terdorong untuk mengembangkan motivasi belajarnya(Mustika & Hamidah, 2025). Siswa merasa bosan karena guru hanya menjelaskan sesuai dengan materi didalam buku LKS tanpa adanya penggunaan media yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan kondisi tersebut pengembangan komik digital bisa menjadi salah satu inovasi media pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi belajar IPAS. Komik digital memiliki kelebihan dalam penyampaian materi dikarenakan memiliki visual melalui perpaduan teks dan ilustrasi yang memiliki alur cerita yang interaktif. Komik digital disajikan dengan memadukan ilustrasi yang menarik sehingga pembelajaran terkesan tidak monoton dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa(Mu'afifah dkk., 2024).

Media pembelajaran kontekstual berbasis digital dapat memperkuat pemahaman konsep sekaligus dapat menjadi faktor meningkatnya motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang efektif tidak hanya berfungsi mendukung proses pembelajaran, tetapi juga harus dapat digunakan oleh guru secara optimal agar tujuan pembelajaran tercapai. Maka dari itu, penggunaan media tersebut diharapkan dapat membantu pemahaman siswa mengenai konsep pembelajaran dengan baik. Pemilihan media pembelajaran didasarkan dari hasil analisis karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran agar media dapat di gunakan secara afektif dan bermakna (Alvian dkk., 2025).

Langkah awal yang proses pengembangan media komik digital dengan memilih aplikasi untuk mengedit komik, yaitu *Next G Toon Maker* berbantuan *Canva*. Peneliti mengembangkan desain yang ada dalam komik meliputi cover, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, isi materi dan penutup. Berikut uraian komik digital yang telah dikembangkan :



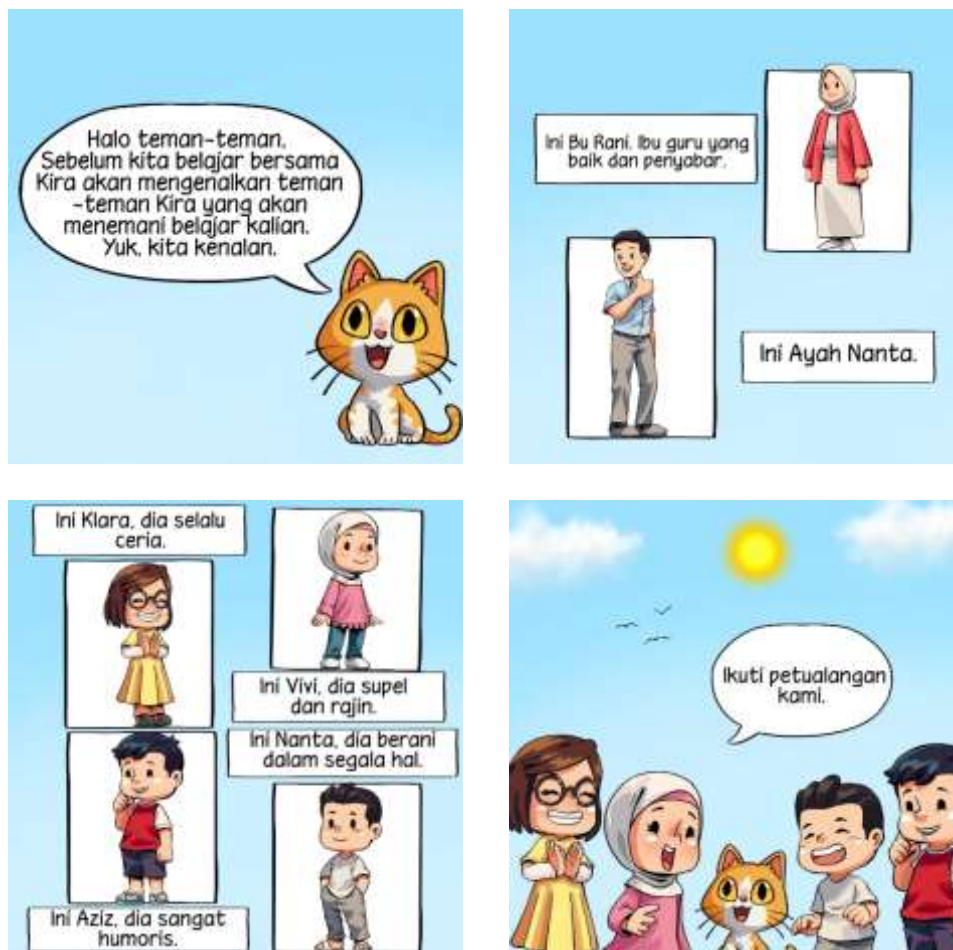
Gambar 5. 1 Halaman Cover

Gambar 5.1 merupakan halaman cover yang ditampilkan dengan ilustrasi gambar pertemanan empat anak yang memiliki visual menyenangkan dan ceria. Cover memberikan gambaran awal bagaimana isi mengenai tema dan gambar dalam komik. Sejalan dengan pendapat (Hafiar dkk., 2017) menyatakan bahwa pembaca cenderung beranggapan bahwa cover memiliki pesan yang mewakili isi cerita. Ilustrasi, warna, dan simbol yang terdapat pada cover digunakan untuk membangun kesan mengenai isi buku atau cerita yang akan dibaca.



Gambar 5. 2 Halaman Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Pada gambar 5.2 merupakan halaman informasi yang memuat mengenai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari materi yang diangkat di komik digital ini. Penyampaian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran penting untuk acuan dalam proses pengembangan serta sebagai acuan siswa agar mengetahui arah pembelajaran yang dicapai. Sejalan dengan (Jannah & Reinita, 2023) Penyusunan media yang mengacu pada tujuan pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan terarah.



Gambar 5. 3 Pengenalan Tokoh

Gambar 5.3 mengenalkan tokoh yang akan menemani pembaca dalam komik digital. Pengenalan tokoh bertujuan agar siswa mengetahui siapa tokoh yang terlibat didalam komik. Sejalan dengan pendapat (Arif dkk., 2023) menjelaskan bahwa tokoh dalam komik digital berperan sebagai media penyampai pesan dan nilai edukatif kepada pembaca.



Gambar 5. 4 Judul Sub-Bab Cerita

Pemberian cover disetiap sub-bab berguna sebagai pembatas atau tanda cerita komik disetiap materinya. Hal ini memudahkan siswa untuk bisa membantu siswa mempersiapkan diri terhadap materi yang akan dipelajari, meningkatkan keteraturan penyajian materi, serta membuat tampilan komik lebih menarik dan tidak monoton. Dengan adanya pembatas antar subbab, pembaca dapat mengikuti alur pembelajaran secara lebih sistematis dan terarah. Sejalan dengan (Narestuti dkk., 2021b) Pemberian cover per subbab pada komik digital bertujuan untuk memberikan penanda pergantian materi atau topik pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami struktur isi komik.



Gambar 5. 5 Isi Materi Sub-Bab Bunyi dapat Merambat pada Benda Padat

Pada gambar 5.5 menjelaskan materi bunyi dapat merambat pada benda padat dengan tokoh Ayah Nanta dan Nanta dengan kejadian ban sepeda Nanta yang Meletus di pinggir jalan yang terdengar hingga didalam rumah. Permasalahan tersebut disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar dapat membantu siswa mudah memahami materi ini. Sejalan dengan (Cahyani dkk., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata siswa mampu meningkatkan pemahaman konsep karena siswa dapat mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka.



Gambar 5. 6 Isi Materi Sub-Bab Tempat Merambat Bunyi

Gambar 5.6 menjelaskan materi tempat merambat bunyi dengan tokoh Vivi, Klara, Nanta dan Aziz yang bermain tebak-tebakan mengenai partikel apa saja yang dapat dilalui oleh bunyi. Menghubungkan materi pembelajaran dengan masalah nyata dapat membantu siswa menemukan dan memahami konsep secara lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Daulay dkk., 2026) melalui pengalaman langsung pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna serta relvan dalam kehidupan siswa.



Gambar 5. 7 Isi Materi Sub-Bab Memantulkan dan Meredam Bunyi

Gambar 5.7 berisi tentang percakapan Guru dan siswa mengenai bagaimana proses memantul dan meredam bunyi. Pada materi ini disajikan percakapan guru dan siswa yang disesuaikan dengan contoh nyata yang disesuaikan dengan pembahasan materi. Pemilihan alur cerita ini membantu siswa dalam menangkap konsep materi dengan baik. (Herlina dkk., 2025) menegaskan dengan mengkaitkan konteks kehidupan sehari-hari menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Peneliti mengembangkan desain yang ada dalam komik meliputi cover, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, isi materi dan penutup. Setelah

media dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Saran dari para ahli digunakan untuk panduan memperbaiki produk sebelum dilakukan uji lapangan kepada siswa.

Setelah dilakukan perbaikan, produk pengembangan di uji coba lapangan kepada seluruh siswa kelas V dan guru untuk melihat respon dari penerapan media komik digital. Sebelum pelaksanaannya, peneliti menyiapkan beberapa peralatan seperti LCD proyektor, Laptop, HP, dan komik digital. Komik tersebut diproyeksi berbantuan LCD Proyektor agar dapat dilihat bersama oleh siswa. Selain itu, sebagian siswa mengakses komik digital menggunakan laptop dan HP sehingga mereka dapat berinteraksi dan lebih leluasa dalam menggunakan komik digital.

Setelah di implementasikan selesai, peneliti menyebar angket respon kepada siswa dan guru yang berisi aspek penting meliputi indikator motivasi belajar selama proses pembelajaran menggunakan komik digital. Merujuk pada (Jahring dkk., 2022) data yang sudah diperoleh dari hasil angket selanjutnya dilakukan analisis agar mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan hingga akhirnya dapat dinyatakan layak untuk digunakan..

Evaluasi menjadi tahap terakhir dalam proses pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian berdasarkan umpan balik yang diberikan terhadap produk pengembangan melalui proses validasi oleh para ahli (Latip, 2022). Validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang memberikan penilaian serta saran mengenai keakuratan isi media, kualitas penyajian media dan kelayakan bahasa dalam komik digital. Selain itu,

tanggapan serta saran dari guru dan siswa diperlukan untuk memperkuat penilaian kelayakan media.

Selanjutnya, peneliti menganalisis masukan tersebut secara sistematis untuk mengetahui kekurangan dan aspek yang perlu diperbaiki. Perbaikan yang dilakukan meliputi pembenahan baik materi maupun tampilan dalam komik. Tujuan dari perbaikan media ini untuk memastikan media dapat digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pengguna (Susanti dkk., 2024). Hasil akhir dari tahap evaluasi inimedia tidak hanya efektif serta menarik, tetapi juga praktis yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran dikelas maupun secara mandiri.

Komik digital ini memiliki kelebihan berupa desain interaktif yang memudahkan siswa memahami materi melalui tampilan visual berwarna. Selain itu, materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kondisi kehidupan siswa agar materi dapat dipahami dengan baik. Penggunaan komik ini sangat mudah, memiliki alur cerita yang runtut serta dapat diakses secara offline yang memudahkan dalam mengaplikasikannya.

Komik digital juga memiliki kekurangan dikarenakan materi yang disajikan hanya pada materi Ramai karena Bunyi. Komik digital ini memerlukan perangkat digital untuk dapat mengakses komik. Sejalan dengan pendapat (Miyarso, 2018) bahwa pengembangan yang berkelanjutan ditujukan agar dapat melakukan perbaikan serta penyempurnaan agar pembelajaran lebih inovatif dan afektif.

**B. Kelayakan media komik digital untuk meningkatkan motivasi belajar
IPAS siswa kelas V sekolah dasar**

Kelayakan media komik digital dinilai berdasarkan masukan serta penilaian dari validator ahli. Validator dalam pengembangan ini meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain penilaian dari para ahli, kelayakan media juga diperoleh melalui hasil respons siswa dan guru setelah penerapan komik digital tersebut.

Hasil penilaian dari ahli media memperoleh hasil bahwa komik digital dinyatakan sangat layak untuk diterapkan. Indikator penilaian tersebut meliputi aspek tampilan (visual), aspek tipografi (teks), aspek interaktivitas dan media digital, aspek penyajian media, dan aspek kelayakan media yang dimana semua skor dari indikator tersebut menunjukkan hasil yang sangat baik. Walaupun masih adanya revisi dari saran dan kritikan validator, media komik digital sudah sangat sesuai tujuan pengembangan.

Selanjutnya, penilaian ahli materi mendapatkan penilaian sangat layak dengan indikator penilaian meliputi kesesuaian materi, keakuratan materi, penyajian materi, dan kelayakan materi. Akumulasi skor dari beberapa penilaian dari indikator menunjukkan skor yang sangat sesuai dengan tujuan pengembangan. Hal ini menunjukkan materi pada komik digital sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat diterapkan. Namun demikian, masih diperlukan beberapa pembenahan dan penambahan materi agar komik digital lebih lengkap saat diterapkan.

Hasil penilaian ahli bahasa menunjukkan penggunaan bahasa yang digunakan dalam komik sangat layak. Hasil akumulasi ini dilihat dari indikator

penilaian meliputi kesesuaian bahasa dengan siswa, kejelasan bahasa, ketetapan kaidah kebahasaan, dan sesuai dengan media komik digital. Walaupun demikian, beberapa revisi mengenai tanda baca dan pembenahan bahasa perlu di perbaiki yang disesuaikan dengan pedoman Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Berdasarkan hasil keseluruhan skor dari para ahli, media komik digital ini memiliki skor 90,20%. Nilai tersebut dikategorikan sangat layak untuk dapat diterapkan. Dengan hasil tersebut komik digital ini dikatakan sangat valid dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS.

Setelah melakukan validasi media kepada para ahli, peneliti melaksanakan uji coba lapangan kepada seluruh siswa kelas V di SDN Tinap 2 yang berjumlah 22 siswa pada hari Kamis, 17 Mei 2026. Peneliti menyebarkan angket respon yang berisikan indikator motivasi belajar kepada siswa. Indikator penilaian meliputi dorongan atau keinginan siswa dalam belajar, kegiatan pembelajaran yang menarik, suasana belajar yang lebih menyenangkan, lingkungan yang kondusif, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Perolehan rata-rata keseluruhan skor siswa adalah 82,84%. Berdasarkan hasil perolehan rerata tersebut, media komik digital dinyatakan sangat layak dipergunakan sebagai media yang membantu proses pembelajaran terutama dalam peningkatan motivasi untuk belajar bagi siswa kelas V.

Hasil angket respons guru memperoleh skor sebesar 92,50%. Berdasarkan skor yang didapatkan menunjukkan bahwa komik digital ini dapat diterapkan karena sudah sesuai dengan tujuan penelitian dimana media ini digunakan untuk dapat membantu guru dalam proses pembelajara. Penilaian ini mencakup

kelayakan materi, aspek tampilan, ketepatan kebahasaan, kemudahan penggunaan media, serta manfaat media komik dalam membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil respon siswa dan guru dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan komik digital sudah sesuai dengan tujuan pengembangan. Media komik digital sudah dinyatakan sangat valid digunakan untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS. Media ini juga membantu proses penyampaian materi lebih menarik sehingga siswa mampu memahami tujuan pembelajaran.