

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODIG
(KOMIK DIGITAL) DALAM MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA
SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

DELLA TALIA

NPM : 2114060253

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :
DELLA TALIA
NPM : 2114060253

Judul :

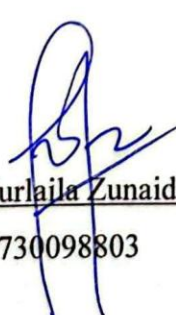
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODIG
(KOMIK DIGITAL) DALAM MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA
SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: Kediri, 2 Juli 2025

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
NIDN. 0730098803



Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si
NIDN. 0720088401

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :
DELLA TALIA
NPM : 2114060253

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KODIG
(KOMIK DIGITAL) DALAM MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA
SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 4**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal: 16 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
3. Penguji II : Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si



Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
KENIDN. 0024086901

MOTTO

*- Jika bukan karena Allah yang mampukan,
aku mungkin sudah lama menyerah.*

(Q.S Al-Insyirah: 05-06)

“Pendidikan tinggi tidak akan sia – sia bahkan untuk ibu rumah tangga”

(Maudy Ayunda)

*Jika kamu lelah, temuilah orang tuamu, maka kamu akan menemukan sejuta
alasan mengapa kamu tidak boleh menyerah*

PERSEMBAHAN

*Dengan penuh cinta dan rasa syukur,
karya sederhana ini kupersembahkan untuk
Ayah, Ibu, serta kakak tercinta,
yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih tanpa batas.
Terima kasih atas segala pengorbanan dan cinta yang tak ternilai.
Terimakasih juga untuk sahabat tersayang, orang tercinta, dan almamaterku
tempatku menimba ilmu..*

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Della Talia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/ Tgl. Lahir : Bojonegoro, 21 Juni 2003
NPM : 2114060253
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya-karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 10 Juli 2025

Yang menyatakan,



DELLA TALIA

NPM. 2114060253

RINGKASAN

DELLA TALIA: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4

Kata Kunci : Media, Kodig, Keragaman budaya.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, siswa lebih suka berbicara ketika pembelajaran berlangsung, dan menurunnya antusias dan minat siswa dalam belajar materi keragaman budaya. Guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi keragaman budaya hal tersebut sudah cukup efektif dalam penyampaian materi, namun penggunaan media yang maksimal sangat membantu untuk mendorong keterlibatan aktif siswa pada saat proses pembelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dan guru sudah menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, namun penggunaan media pembelajaran belum maksimal untuk pembelajaran di kelas.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni: (1) Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4. (2) Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4. (3) Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*). Subyek penelitian ini adalah guru dan 28 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, serta pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan adalah instrumen validasi, kepraktisan dan keefektifan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil uji kevalidan diperoleh skor kevalidan dari ahli materi sebesar 96% dan skor kevalidan dari ahli media sebesar 92%. Hasil validasi tersebut menjelaskan bahwa media sangat valid. (2) Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 94% dan skor respon siswa pada uji luas sebesar 94%. Nilai tersebut memenuhi kriteria dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan memperoleh nilai posttest 8 siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor sebesar 87,5% dan perolehan nilai posttest dari 20 siswa pada uji coba luas memperoleh skor sebesar 90%. Skor tersebut memperoleh kriteria sangat efektif.

Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan SKRIPSI ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4” merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Tutut Indah Sulistiyowati, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Karimatus Saidah, M.Pd, selaku validator materi.
7. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, selaku validator media pembelajaran.
8. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 yang telah ikut serta berpartisipasi.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 10 Juli 2025



DELLA TALIA

NPM. 2114060253

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR MOTTO.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
RINGKASAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan Teori.....	10
C. Kerangka Berfikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Model Pengembangan.....	20
B. Prosedur Pengembangan	21
C. Desain Pengembangan	23
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	24
E. Instrumen Penelitian.....	25
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	42
B. Data Uji Coba.....	42
C. Analisis Data	51
D. Revisi Produk.....	54
E. Kajian Produk Akhir	56
BAB V PENUTUP	61
A. Simpulan	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN – LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	17
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 3. 2 Lembar Wawancara Guru	25
Tabel 3. 3 Angket Analisis Kebutuhan Guru	26
Tabel 3. 4 Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	27
Tabel 3. 5 Angket Respon Guru.....	28
Tabel 3. 6 Angket Respon Siswa	29
Tabel 3. 7 Angket Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3. 8 Angket Validasi Ahli Media	30
Tabel 3. 9 Kisi - Kisi Soal.....	31
Tabel 3. 10 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	36
Tabel 3. 11 Pedoman Penilaian Lembar Kepraktisan	37
Tabel 3. 12 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan.....	38
Tabel 4. 1 Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas.....	49
Tabel 4. 2 Hasil Post-test Uji Coba Terbatas	50
Tabel 4. 3 Angket Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas.....	52
Tabel 4. 4 Hasil Post-test Uji Coba Luas	53
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Produk	54
Tabel 4. 6 Kajian Produk Akhir	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	19
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Hidayat & Nizar, 2021).....	21
Gambar 4. 1 Validasi Ahli Materi.....	43
Gambar 4. 2 Saran Revisi dari Ahli Materi	44
Gambar 4. 3 Validasi Ahli Media	44
Gambar 4. 4 Saran Revisi dari Ahli Media	46
Gambar 4. 5 Kepraktisan Guru	47
Gambar 4. 6 Angket Kepraktisan Guru.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	67
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	70
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbing	71
Lampiran 5 Hasil Wawancara	73
Lampiran 6 Need Asessment Guru	77
Lampiran 7 Need Asessment Siswa	78
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	81
Lampiran 9 Hasil Validasi Media	113
Lampiran 10 Hasil Validasi Materi.....	116
Lampiran 11 Angket Respon Guru	119
Lampiran 12 Angket Respon Siswa	122
Lampiran 13 Hasil Posttest	125
Lampiran 14. Dokumentasi.....	130
Lampiran 15 Hasil Plagiasi	131
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sekolah dasar berfungsi sebagai landasan bagi pendidikan menengah, maka guru sekolah dasar mempunyai tanggung jawab yang besar untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan sistematis untuk menumbuhkan dan memaksimalkan kemampuan yang melekat pada siswa melalui proses perolehan pengetahuan dan keterampilan. Tujuan pendidikan adalah untuk menumbuhkan kapasitas bawaan anak dalam hal ketabahan beragama dan spiritual, disiplin diri, individualitas, kecerdasan, karakter berbudi luhur, dan kemampuan yang diperlukan untuk berfungsi sebagai anggota masyarakat yang produktif dan warga negara yang bertanggung jawab. Jenjang satuan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang paling mendasar. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan terpenting. Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi (Hayati, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah IPAS. Integrasi disiplin ilmu IPA dan IPS ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar didasarkan pada bahwa siswa melihat mata pelajaran ini secara holistik dan lebih memilih pendekatan yang disederhanakan. IPAS adalah pembelajaran terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan. Tujuan IPAS pada kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Anggita et al., 2023).

Keragaman budaya merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS. Keanekaragaman budaya mengacu pada keseluruhan sistem sosial dan keagamaan yang ada dalam suatu masyarakat. Budaya mencakup pengetahuan kolektif, kepercayaan, seni, dan kebiasaan yang diturunkan antar generasi dalam suatu masyarakat. Indonesia dicirikan oleh banyak peradaban yang berbeda. Berkembangnya keragaman budaya membawa manfaat akulturasi budaya, tanpa menghilangkan keunikan masing-masing individu. Sebaliknya, hal ini justru meningkatkan keragaman budaya Indonesia, sehingga menghasilkan lanskap budaya yang lebih kaya. Identitas nasional Indonesia ditentukan oleh kekayaan keragaman budayanya. Bangsa Indonesia terkenal dengan kekhasannya karena berhasil hidup berdampingan dalam satu negara yang terdiri dari beragam budaya (Antara, 2018).

Berdasarkan hasil observasi melalui kegiatan pengamatan pembelajaran di kelas materi keragaman budaya, diketahui bahwa siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, siswa lebih suka berbicara ketika pembelajaran berlangsung, dan menurunnya antusias dan minat siswa dalam belajar materi keragaman budaya. Kemudian, diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN Mojoroto 4, diketahui bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi keragaman budaya hal tersebut sudah cukup efektif dalam penyampaian materi, namun penggunaan media yang maksimal sangat membantu untuk mendorong keterlibatan aktif siswa pada saat proses pembelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran di kelas, siswa tidak menyimak materi yang disampaikan oleh guru, dan guru sudah menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, namun penggunaan media pembelajaran belum maksimal untuk pembelajaran di kelas. Dari hasil analisis dokumen belajar siswa kelas IV materi keragaman budaya diketahui bahwa dari jumlah 28 siswa yang mendapatkan nilai di atas kktp adalah 8 siswa sedangkan yang mendapatkan nilai dibawah kktp sebanyak 20 siswa, nilai tersebut tergolong rendah dan masih berada di bawah KKTP.

Selain itu, hasil angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami materi apabila hanya dijelaskan secara lisan tanpa adanya media pendukung yang menarik. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami apabila disertai dengan media visual yang interaktif, seperti gambar, ilustrasi, atau media berbasis digital. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dan angket yang diberikan kepada guru, yang menyebutkan bahwa selama ini guru masih mengalami keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di kelas IV. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media yang seadanya karena keterbatasan waktu dan sumber daya, sehingga siswa kurang aktif dan cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Guru juga menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus dikembangkan untuk mendukung pemahaman siswa pada materi keragaman budaya. Akibatnya, proses pembelajaran belum berjalan secara maksimal dan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Berdasarkan keseluruhan data dari hasil observasi, wawancara, serta angket respon siswa dan guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya pada materi keragaman budaya.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran. Karena melalui media pembelajaran yang digunakan, akan membuat guru dan peserta didik menjadi lebih mudah berkomunikasi satu sama lain. Media Pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan oleh guru untuk dapat menyalurkan bahan ajar sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, perasaan serta pikiran peserta didik sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun (Rahmadani, 2023). Salah satu media yang dinilai sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media komik digital. Media ini tidak hanya menyajikan informasi melalui teks,

tetapi juga dilengkapi dengan elemen visual seperti gambar, warna, dan alur cerita yang menarik, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Komik digital mempermudah guru dalam menyampaikan materi abstrak menjadi lebih konkret, serta membantu siswa memahami isi materi secara menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada dalam tahap berpikir konkret dan visual, media komik digital sangat sesuai karena dapat menyajikan materi secara naratif dan visual sekaligus, yang memudahkan siswa dalam mengingat serta memahami konsep yang diajarkan. Alur cerita dalam komik juga membentuk konteks pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga meningkatkan relevansi dan pemaknaan terhadap materi. Selain itu, penggunaan media berbasis digital selaras dengan perkembangan teknologi saat ini, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan interaktif.

Dukungan dari hasil observasi, wawancara, serta angket yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi dan kurang termotivasi dalam pembelajaran, semakin memperkuat bahwa komik digital dapat menjadi solusi yang tepat. Komik digital mampu menjawab kebutuhan akan media yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi keragaman budaya di sekolah dasar.

Komik merupakan salah satu bentuk karya sastra yang dinikmati oleh individu dari segala usia, mulai dari balita hingga orang dewasa. Pemilihan media komik pada pengembangan ini dikarenakan media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang mampu membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas (Nafala, 2022). Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan

sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa. Menyajikan suatu situasi melalui grafis dapat secara efektif membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu untuk membaca. Komik akan dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman konten keanekaragaman budaya bagi siswa. Dengan menggunakan bahasa, visual, dan narasi yang disesuaikan dengan keadaan dan konteks saat ini, memudahkan asimilasi pengetahuan bagi siswa (Andini & Satria, 2022). Media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman tentang budaya Indonesia dan menurunkan tingkat kejenuhan siswa, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Syahmi et al., 2022) dapat diketahui bahwa Komik digital memberi siswa alat yang nyaman, menarik, dan memotivasi untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka di kelas. Komik digital ini akan menumbuhkan minat membaca di kalangan siswa sehingga mereka dapat memahami prinsip-prinsip moral yang tergambar dalam komik tersebut. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wijaya et al., 2020), penelitian menunjukkan bahwa siswa merasakan aksesibilitas yang lebih besar terhadap materi ini kapan saja dan dari lokasi mana saja. Selain itu, hasil belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan komik dikaitkan dengan manfaat komik, khususnya sebagai alat pembelajaran visual yang mudah dipahami.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi keragaman budaya.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diperoleh batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis kodig (komik digital) yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran materi keragaman budaya.
2. Materi yang dikembangkan ini dalam media pembelajaran kodig (komik digital) dibatasi pada materi keragaman budaya yang diajarkan pada siswa kelas IV sekolah dasar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 28 siswa.
4. Aspek yang akan dianalisis pada cakupan ini yaitu mencakup kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran.
5. Uji coba dilakukan dalam dua tahapan, yaitu uji coba terbatas untuk melihat respon awal dari Sebagian siswa dan uji coba luas untuk mengetahui efektivitas media secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Kodig (Komik Digital) Dalam Materi Keragaman Budaya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kodig (komik digital), khususnya dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Guna menarik keingintahuan siswa dan menawarkan pengalaman edukatif dengan memanfaatkan materi pembelajaran berbasis Kodig (komik digital), yang dapat mengajarkan mereka tentang ilmu pengetahuan dan teknologi terkait keanekaragaman budaya.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan panduan kepada para pendidik tentang cara terbaik untuk memasukkan materi pembelajaran berbasis kodig (komik digital) ke dalam sains dan pelajaran sains tentang keanekaragaman budaya. Hal ini juga dapat berfungsi sebagai model untuk menciptakan modul pengajaran baru yang menjadikan

pembelajaran sains dan sains tentang keanekaragaman budaya menjadi menarik.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis komik digital yang baru diciptakan, dapat menjadi sumber media pendidikan secara umum di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adreyani, L. O., & Wahyudi. (2024). Pengembangan Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Make and Match untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Gaya pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(September), 723–731.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar Abstrak. *JPGSD*, 9(6), 2670–2684.
- Andini, U. O., & Satria, T. G. (2022). *Pengembangan Media Komik Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri Trans Ciptodadimusi Rawas*. 2(2), 67–78.
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Antara, M., & Vairagya, M. (2018). Keragaman budaya Indonesia sumber inspirasi inovasi. *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, 2.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Kronik : Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 39–44.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Hayati, Z. (2018). Pendidikan Sekolah Dasar dan Peningkatan SDM Yang

- Berkualitas. *Primary Education Journal (Pej)*, 2(1), 66–71.
<https://doi.org/10.30631/pej.v2i1.13>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember*. 12, 135–141. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Lestari, D. F. (2023). *Implementasi Metode Diskusi Kelompok Kecil Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MI Muhammadiyah Semondo Kecamatan Gombang Kabupaten Kebumen.pdf*.
- Lingga, G., Kusuma, A., Agung, A., Bagus, N., & Yudha, K. (2021). *Penggunaan Komik Digital Sebagai Sarana Bisnis Digital Pada Media Sosial Instagram*. 1(2), 44–49.
- Maghfirah, U. (2019). *Pengembangan Media Lift the Flap Book Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Kelas Iv Sdn Tambangan 01 Mijen*.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Intan Nurhasana. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229.
- Nurhayati, I., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of

- Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–72.
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572–5578. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia Abstrak. *JPGSD*, 11(10), 2172–2182.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Kedua). In *Alfabeta* (Vol. 3, Issue 2).
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4, 67–78.