PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN MRICAN 2

SKRIPSI

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

OLEH :

INTAN FITRIANING TIYAS

NPM : 2114060138

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi Oleh:

INTAN FITRIANING TIYAS

NPM : 2114060138

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN MRICAN 2

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2025

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd	Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M. Pd
NIDN. 0006096801	NIDN. 0702078502

Skripsi oleh:

INTAN FITRIANING TIYAS

NPM : 2114060138

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMIK DIGITAL PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SDN MRICAN 2

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skrips

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd
2. Penguji I : Kukuh Andri Aka, M. Pd
3. Penguji II : Dr. Poppy Rahmatika Primandiri, M. Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Wilodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: INTAN FITRIANING TIYAS
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/ Tgl. Lahir	: 17 Desember 2002
NPM	: 2114060138
Fak/Jur/Prodi	: FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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, 14 Juli 2025
Yang menyatakan,

INTAN FITRIANING TIYAS
NPM : 2114060138

MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupanny

Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. ”

(Q.S AI-Baqarah:286)

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S AI-Insyirah:5-6)

“ Setiap tetes keringat orang tuaku adalah ribuan langkahku untuk terus maju.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas izin dan karuniaNyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Terimakasih untuk Ayah dan Ibuku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.
3. Terimakasih untuk Kakek dan Nenek atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala.
4. Kepada Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.
5. Kepada Dr. Poppy Rahmatika Primandiri M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, Ikhlas, dan tulus.

6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan memberikan support baik Sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dengan baik.
7. Kepada Dicky Arinta Anantama, S.M. Terimakasih atas dukungan, semangat, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Terimakasih atas waktu, doa yang senantiasa dilangitkan, dan seluruh hal baik yang diberikan selama ini.
8. Kepada Adikku, Arestu Liftya Kusuma Putri terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh Pendidikan selama ini, terimakasih atas semangat, doa, dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis.
9. Terimakasih kepada Ana Ummi Sulthona yang telah memberikan waktu, semangat dan sebagai penghibur ketika peneliti sedang dalam proses menyelesaikan skripsi.
10. Teruntuk teman-teman PGSD Angkatan 2021 yang saling memotivasi menyemangati tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
11. Untuk diri saya sendiri, Intan Fitrianing Tiyas atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang sudah kuat melewati lika liku kehidupan hingga sekarang.

RINGKASAN

INTAN FITRIANING TIYAS: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komik Digital Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN Mrican 2
Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Komik Digital, Daur Hidup

Penelitian ini dilatar belakangi karena siswa kurang memperhatikan instruksi guru dan banyak yang tidak mampu menjawab pertanyaan tentang materi daur hidup hewan. Hasil asesmen kebutuhan menunjukkan bahwa 59,2% siswa mengalami kesulitan memahami materi daur hidup hewan. Dalam mengajarkan materi daur hidup hewan, guru tidak menggunakan media pembelajaran dan lebih banyak menggunakan teknik ceramah untuk menjelaskan materi. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam belajar, terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada penilaian harian materi daur hidup hewan adalah 65, masih di bawah Standar Kompetensi Minimal (KKM) sehingga berdampak pada hasil belajar. Solusi yang diberikan untuk mengatasi permaslahan tersebut yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini yakni : (1) Untuk mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2.(2) Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2. (3) Untuk mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2.

Penelitian yang akan dilakukan yaitu Design Research tipe *Development Research* (DR). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini tipe *development studies* dengan uji Formative Tessmer. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mrican 2 yang berjumlah 27 siswa. Instrumen data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data meliputi lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli, serta pretest dan posttest.

Hasil penelitan ini menunjukkan bahwa. (1) Diperoleh skor kevalidan dari ahli media sebesar 84% dan skor kevalidan dari ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid.(2) Hasil uji kepraktisan diperoleh skor respon guru sebesar 92% dan rata-rata skor respon 27 siswa *Field test* sebesar 96,6% dengan kategori sangat praktis. (3) Hasil uji keefektifan, dari nilai pretest 39% siswa mencapai ketuntasan. Kemudian, hasil posttest menunjukkan 100% siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komik digital

Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2 yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran materi daur hidup hewan di kelas IV SDN Mrican 2.

PRAKATA

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

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD.

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. Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terlaksananya skripsi ini.
5. Dr. Poppy Rahmatika Primandiri M. Pd, selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan serta bimbingan agar terlaksananya skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ilmu dan memberikan support baik Sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dengan baik.
7. Linda Dwiyanti, M.Pd, selaku Dosen validator media.
8. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, selaku Dosen validator materi
9. Dra. Elmi Kurniatun, M.MPd, selaku Kepala Sekolah SDN Mrican 2 yang telah memberikan izin penelitian.
10. Bapak/Ibu guru wali kelas IV SDN Mrican 2 yang telah memberikan izin serta dukungan selama melakukan penelitian
11. Kepada Ayah dan Ibuku tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, doa dan segala dukungan yang telah diberikan baik secara material maupun spiritual.

12. Kepada Kakek dan Nenek atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini. Terimakasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terimakasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala.
13. Teruntuk teman-teman PGSD Angkatan 2021 yang saling memotivasi menyemangati tanpa henti sehingga secara tidak langsung membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 14 Juli 2025

INTAN FITRIANING TIYAS

NPM : 2114060138

DAFTAR ISI

Halaman

SKRIPSI i
Skripsi Oleh: ii
skripsi oleh: iii
PERNYATAAN iv
MOTTO v
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
RINGKASAN viii
PRAKATA ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 3
C. Rumusan Masalah 4
D. Tujuan Penelitian 4
E. Manfaat Penelitian 4
BAB II KAJIAN PUSTAKA 6
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 6
B. Multimedia Interaktif 7
C. Komik Digital 9
D. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar 11
E. Materi Daur Hidup Hewan 13
F. Kerangka Berfikir 16
BAB III METODE PENELITIAN 17
A. Model Pengembangan 17
B. Prosedur Pengembangan 17
C. Desain Pengembangan 20
D. Tempat dan Waktu 22
E. Instrumen Penelitian 22
F. Teknik Analisis Data 25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 29
A. Preliminary 29
B. Prototyping 31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 44
A. Simpulan 44
B. Saran 45
DAFTAR PUSTAKA 46

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 13

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Media 22
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi 23
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Siswa 24
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Guru 24
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Pretest dan Posttest 25
Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan 25
Tabel 3. 7 Pedoman Penilaian Kepraktisan 26
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan 27

Tabel 4. 1 Hasil Produk Awal 30
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media 32
Tabel 4. 3 Revisi Produk dari Ahli Media 33
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi 34
Tabel 4. 5 Revisi Produk dari Ahli Materi 35
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa 36
Tabel 4. 7 Hasil Pretest dan Posttest One-to-One 37
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa 38
Tabel 4. 9 Hasil Pretest dan Posttest Small group 39
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Guru 40
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa 41
Tabel 4. 12 Hasil Pretest dan Posttest field test 42
Tabel 4. 13 Hasil Produk Akhir 43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hidup ayam..... 14
Gambar 2. 2 Metamorfosis Sempurna..... 14
Gambar 2. 3 Siklus hidup belalang..... 15
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir 16

Gambar 3. 1 Tahapan Model Tessmer 17
Gambar 3. 2 Kerangka multimedia interaktif berbasis komik digital 21

Gambar 4. 1 Desain Tampilan Judul 30
Gambar 4. 2 Desain Halaman Menu 30
Gambar 4. 3 Halaman Identitas Materi 31
Gambar 4. 4 Halaman Profil Pengembang..... 31
Gambar 4. 5 Halaman Petunjuk Penggunaan..... 31
Gambar 4. 6 Desain Komik..... 31
Gambar 4. 7 Halaman Kuis Latihan..... 31
Gambar 4. 8 Halaman Penutup..... 31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul 49
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Bimbingan 50
Lampiran 3 Hasil Plagiasi 52
Lampiran 4 Surat Bebas Plagiasi 53
Lampiran 5 Lembar Angket Kebutuhan 54
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi 56
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Media 58
Lampiran 8 Lembar Angket Validasi Materi 62
Lampiran 9 Surat Pengantar/ Izin Penelitian 66
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian 67
Lampiran 11 Surat Pemanfaatan Produk 68
Lampiran 12 Perangkat Pembelajaran 69
Lampiran 13 Nilai Pretest dan Posttest 105
Lampiran 14 Dokumentasi Uji Skala *One-to-One* 111
Lampiran 15 Dokumentasi Uji Skala *Small Group* 112
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Skala *Field Test* 113

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup kajian tentang makhluk hidup dan benda mati di dalam kosmos, interaksinya, dan kajian tentang eksistensi manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Ayu & Putra, 2022). Dalam mempelajari IPAS, siswa diharapkan dapat menumbuhkan minat terhadap fenomena yang terjadi dan berkontribusi secara efektif terhadap pemeliharaan dan pelestarian sumber daya di sekitarnya. Meskipun demikian, hanya sedikit siswa yang dapat menumbuhkan minat tersebut dan mewujudkannya melalui tindakan nyata (Elmi, 2023). Salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS adalah materi daur hidup hewan.

Hasil observasi siswa kelas IV SDN Mrican 2 menunjukkan bahwa siswa kurang memperhatikan instruksi guru dan banyak yang tidak mampu menjawab pertanyaan tentang materi daur hidup hewan. Hasil asesmen kebutuhan menunjukkan bahwa 59,2% siswa mengalami kesulitan memahami materi daur hidup hewan. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Mrican 2 menunjukkan bahwa dalam mengajarkan kurikulum daur hidup hewan, guru tidak menggunakan perangkat pembelajaran dan lebih banyak menggunakan teknik ceramah untuk menjelaskan materi. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam belajar, terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada penilaian harian materi daur hidup hewan adalah 65, masih di bawah Standar Kompetensi Minimal (KKM) sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Masalah-masalah yang disebutkan di atas menunjukkan bahwa siswa menunjukkan kekurangan dalam antusiasme dan minat dalam kegiatan belajar, khususnya dalam pelajaran sains yang berfokus pada siklus hidup hewan, yang mengakibatkan berkurangnya keterlibatan selama proses pendidikan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media interaktif yang menarik

untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pendekatan ini memastikan bahwa konten instruksional lebih mudah dipahami oleh siswa, menyelaraskan proses pembelajaran dengan harapan guru. Kelas Sains sering kali dianggap sebagai topik yang menantang bagi siswa untuk dipahami. Hal ini disebabkan oleh berbagai sifat materi ilmiah, yang memerlukan eksperimen atau pengamatan langsung. Melalui pengamatan, siswa akan mendapatkan pengalaman praktis, yang memungkinkan mereka untuk memahami konten secara menyeluruh. Pemilihan pendekatan instruksional tidak diragukan lagi akan memengaruhi tingkat pemahaman siswa. Akibatnya, inisiatif yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja akademis mencakup pembuatan multimedia interaktif yang menarik dalam disiplin ilmu sains.

Multimedia merupakan salah satu jenis media edukasi yang memadukan beberapa komponen media yang ditampilkan pada komputer. Multimedia interaktif mengacu pada multimedia yang memiliki perangkat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, yang memungkinkan pengguna untuk memilih tindakan selanjutnya yang diinginkan (Dayyana et al., 2022).

Fungsi multimedia interaktif dalam meningkatkan proses pendidikan di sekolah dasar sebagai sarana untuk membantu pengajaran dan pembelajaran. Penggabungan multimedia interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, berfungsi sebagai alat pendukung untuk desain pengetahuan, menyediakan informasi yang membantu siswa, memfasilitasi ekspresi argumen, meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, dan berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan (Meilani, 2023).

Dengan kemajuan teknologi canggih, media komik telah beralih dari format cetak ke format digital, menggunakan karakter dan grafik animasi untuk meningkatkan daya tariknya dalam menyebarkan informasi yang dapat diakses melalui media elektronik. Manfaat membuat media komik elektronik dibandingkan komik cetak meliputi penghematan biaya, penyimpanan yang mudah, tahan sobek, dan daya tahan yang lebih baik dibandingkan dengan media berbasis kertas (Ayu & Putra, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian Fatimah & Ningsyih (2021) menyatakan, media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan media komik dapat membantu siswa dan pendidik dalam proses pendidikan di sekolah. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Syilviana & Qurrotani, 2024) Dengan mengintegrasikan materi ke dalam media pembelajaran berbasis komik digital, para pendidik dapat memanfaatkan pendekatan inovatif ini untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya proses belajar mengajar tetapi juga membantu siswa memahami dan mengapresiasi warisan sejarah dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Ini merupakan langkah maju dalam modernisasi pendidikan yang menggabungkan teknologi dengan kebutuhan pedagogis saat ini. Meskipun sudah dalam penelitian sejenis. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu 1) fitur media yang dikembangkan berbeda, pada penelitian ini terdapat fitur tombol dan kuis latihan soal. 2) materi dan subyek yang dijadikan penelitian berbeda.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komik Digital Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN Mrican 2".** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis komik digital yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV SDN Mrican 2.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian difokuskan pada permasalahan belum ada pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar materi daur hidup hewan. Pemecahan masalah yang dilakukan dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis komik digital yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPAS materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SDN Mrican 2.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan masalah adalah :

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis komik digital pada materi daur hidup hewan kelas IV SDN Mrican 2

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tentang pembuatan multimedia interaktif yang berasal dari komik digital ini bertujuan untuk menjadi sumber daya untuk produksi media pendidikan tambahan, khususnya dalam konteks ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (IPAS) tentang siklus hidup hewan untuk siswa sekolah dasar kelas empat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Ini dapat berfungsi sebagai alat pedagogis di kelas, menumbuhkan minat dan menawarkan pengalaman belajar multimedia interaktif melalui komik digital yang membantu siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dan ilmu sosial yang terkait dengan siklus hidup hewan..

b. Bagi Guru

Dapat memberikan panduan kepada para pendidik dalam penggunaan multimedia interaktif, termasuk komik digital, untuk meningkatkan pengalaman belajar tentang siklus hidup hewan dan menjadi sumber untuk membuat materi pendidikan yang inovatif, sehingga membuat kelas ilmiah tentang siklus hidup hewan lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Multimedia interaktif ini, yang berasal dari komik digital, dapat berfungsi sebagai referensi materi pendidikan yang dapat diterapkan dalam lingkungan belajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Agustriandi, H., Sugiatno, & Suratman, D. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ANDROID BERSTRUKTUR PROBLEM POSING DALAM MATERI OPERASI ALJABAR SMP*.

Arikunto, S. (2013). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.

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.

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, *11*(9), 1841–1854.

Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, *7*(1), 78–84. https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104

Aprilia, H. M., Aka, K. A., & Permana, E. P. (2021). Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar. *Semdikjar*, 304–309.

Ayu, W. N. M. P., & Putra, D. B. K. N. S. (2022). Pengemabangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*, *4*(8), 460–469.

Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia*, *15*(1), 109. https://doi.org/10.17509/pedagogia.v15i1.6576

Dayyana, S., Haryadi, H., & N, D. L. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal. *Asas: Jurnal Sastra*, *11*(2), 163. https://doi.org/10.24114/ajs.v11i2.37161

Elmi, D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Radar Kudus*, *6*(2), h. 1.

FAJARWATI, D. S. (2023). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD N 2 PASURUAN KECAMATAN PENENGAHAN LAMPUNG SELATAN*.

Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca

Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *7*(4). https://doi.org/10.58258/jime.v7i4.2400

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

Handayani, D. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Gallery Walk Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SDN Panton Luas Baru Aceh Selatan*.

Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(5), 3140–3147. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121

Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1–12. https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33

Meilani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 7175–7185.

Misdawati, M. (2023). *Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo*.

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

Mukarromah, H., Istyadji, M., & Hafizah, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Topik Klasifikasi Materi dan Perubahannya Kelas VII SMP Development of Interactive Learning Media Using Articulate Storyline Topic Classification Material and Its Changes Class VI. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan*, *1*(1), 119–130.

Nabunome, D., Arifin, & Hastuti, S. (2020). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Minat Membaca Bagi Anak Tunagrahita Ringan Siswa Kelas Xi Di Slb Pembina Kupang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, *3*(2), 16–22.

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

Najwa, A., Dewi, R. S., & Lestari, R. Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Kewarganegaraan*, *6*(1), 1637–1646.