

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* PADA MATERI
PANCAINDERA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
DIGITAL KELAS IV SDN BANDAR LOR 3 KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH :

ARSYA PURNANINGTYAS

NPM 2214060018

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA KEDIRI**

2026

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

ARSYA PURNANINGTYAS

NPM : 2214060018

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* PADA MATERI PANCAINDERA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL KELAS IV SDN
BANDAR LOR 3 KEDIRI**

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : 20 Juli 2026

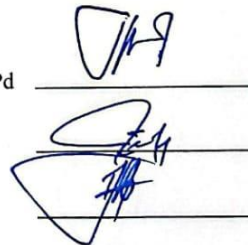
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd

2. Penguji I : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.

3. Penguji II : Dr. Ika Santia, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

ARSYA PURNANINGTYAS

NPM : 2214060018

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* PADA MATERI PANCAINDERA
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL KELAS IV SDN
BANDAR LOR 3 KEDIRI**

**Telah Disetujui Untuk Di Lanjutkan Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhir
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI**

Pada Tanggal : 3 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

Pembimbing II



Dr. Ika Santia, M.Pd
NIDN. 0702018801

MOTTO:

“Stay Hungry, stay Foolish”

(Steve Jobs)

“Aku menyerahkan urusanku kepada Allah”

(QS.Ghafir:44)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas perkenan-Nya, tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus tulusnya kepada:

1. Keluarga tercinta, terutama kedua orang tua, kakak, dan ponakan tersayang. Dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang, karya ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, memberikan doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta pengorbanan yang tak terhingga demi masa depan penulis. Terima kasih atas setiap nasihat, dukungan, dan kepercayaan yang selalu diberikan dalam setiap langkah kehidupan penulis. Kepada kakak tercinta, terima kasih atas perhatian, semangat, dan bantuan yang selalu diberikan sehingga penulis mampu melewati setiap proses penyusunan skripsi ini. Untuk ponakan tersayang, terima kasih telah menjadi penyemangat dengan tawa dan keceriaan yang selalu mampu menghapus rasa lelah selama proses penyelesaian skripsi. Semoga karya sederhana ini menjadi awal untuk membahagiakan keluarga dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan.
2. Sahabat sekaligus saudara di tanah rantau, Friska Yesi Oktavia dan Diana Yunita Dewi. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu hadir dalam setiap proses perjuangan ini. Terima kasih telah menemani penulis melewati suka dan duka selama menyelesaikan skripsi, menjadi tempat berbagi cerita, saling menguatkan ketika merasa lelah, serta selalu memberikan semangat dan keyakinan bahwa setiap proses akan berakhir dengan baik. Kehadiranmu telah menjadi anugerah dan bagian penting dalam perjalanan ini. Semoga persahabatan yang terjalin selalu terjaga hingga kapan pun.
3. Seseorang yang selalu menjadi tempat keluh kesah penulis. Terima kasih telah dengan sabar mendengarkan setiap cerita, keluhan, kecemasan, dan kebingungan penulis selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih atas setiap motivasi, perhatian, doa, dan dukungan yang diberikan hingga penulis mampu menyelesaikan setiap tantangan yang ada. Kehadiranmu menjadi penguat di saat penulis hampir menyerah.
4. Seluruh teman yang telah hadir dan senantiasa membantu. Terima kasih kepada seluruh teman yang telah menjadi bagian dari perjalanan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, bantuan, kerja sama, canda tawa, serta setiap dukungan yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat

balasan terbaik dari Allah SWT dan persahabatan ini tetap terjalin dengan baik di masa yang akan datang.

5. Untuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan tidak memilih menyerah meskipun sering merasa lelah, takut, dan ragu. Terima kasih telah terus melangkah, belajar dari setiap kesalahan, serta mampu melewati berbagai tantangan hingga akhirnya menyelesaikan perjalanan ini. Skripsi ini menjadi bukti bahwa setiap usaha, doa, dan kesabaran akan menemukan hasilnya pada waktu yang tepat. Semoga pencapaian ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik dan penuh keberkahan di masa depan.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Arsy Purnaningtyas
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl lahir : Jombang, 23 Maret 2003
Npm : 2214060018
Fakultas/Prodi : FKIP/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 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,

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text "LEPPRAD TEMPEL" and a number "76AOX071340698".

Arsy Purnaningtyas
NPM 22.1.40.60.018

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul " PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC* PADA MATERI PANCAINDERA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL KELAS IV SDN BANDAR LOR 3 KEDIRI" dengan baik.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Keterbatasan ilmu pengetahuan yang dimiliki penulis membuat skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan dukungan dari pihak lain. Maka dari itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UNP Kediri yang memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing dan mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Ika Santia, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Lukman Safarudin, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Bandar Lor 3 yang telah memperbolehkan saya melakukan penelitian pada sekolah yang beliau pimpin;
7. Pipit Wardiningsih, S.Pd. selaku guru kelas IV yang membantu proses penelitian ini; dan
8. Seluruh warga sekolah SDN Bandar Lor 3.

RINGKASAN

ARSYA PURNANINGTYAS, PENGEMBANGAN MEDIA E-COMIC MATERI PANCAINDRA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS IV SDN BANDAR LOR 3 KEDIRI. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: media pembelajaran, *E-Comic*, pancaindra, literasi digital.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media digital dalam pembelajaran materi pancaindera di kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri. Pembelajaran masih menggunakan buku teks, gambar, dan media sederhana meskipun tersedia laptop, LCD, dan proyektor. Oleh karena itu, dikembangkan media E-Comic yang memadukan gambar, teks, cerita, dubbing, navigasi, dan kuis interaktif untuk meningkatkan literasi digital siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas IV, dan 21 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, lembar observasi literasi digital, serta soal pre-test dan post-test. Data kevalidan dan kepraktisan dianalisis menggunakan perhitungan persentase, sedangkan data keefektifan dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan paired sample t-test dengan bantuan program SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media E-Comic memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 96,36% dan validasi ahli media sebesar 92,73%, sehingga termasuk kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media diperoleh dari respons guru sebesar 100%, respons siswa pada uji coba skala terbatas sebesar 93,33%, dan respons siswa pada uji coba skala luas sebesar 94,67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media E-Comic termasuk kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata hasil pre-test dan post-test. Hasil paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media E-Comic.

Berdasarkan hasil tersebut, media E-Comic dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPA yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vii
PRAKATA	viii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
2. E-Comic media visual digital.....	12
3. <i>E-Comic</i> sebagai Media Pembelajaran.....	14
4. Literasi Digital	15
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	17
C. Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Desain Pengembangan	25
D. Tempat dan Waktu Perancangan	26

E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Analisa Data.....	32
1. Kevalidan.....	32
2. Kepraktisan	35
3. Keefektifan	38
4. Analisis Uji Keefektifan Produk	39
G. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	42
1. Metode.....	42
2. Uji Coba.....	42
3. Validasi Produk	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	44
1. <i>Analysis</i> (analisis).....	44
2. <i>Design</i> (desain).....	53
3. <i>Development</i> (pengembangan)	54
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	56
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	57
B. Data Uji Coba dan Analisis Data	58
1. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	58
2. Uji Coba Skala Terbatas	61
3. Uji Coba Skala Luas	67
C. Revisi Produk	76
D. Kajian Produk Akhir	77
6. Spesifikasi Produk.....	77
7. Keunggulan, Inovasi, dan Kelemahan.....	79
BAB V PENUTUP.....	86
A. Simpulan.....	86
B. Saran.....	87
Daftar Pustaka	89
Lampiran-lampiran	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 : Hasil Penelitian Terdahulu.....	18
3.1 : Jenis data, instrument, dan responden	27
3.2 : Kisi-kisi angket kebutuhan guru	28
3.3 : Kisi-kisi angket kebutuhan siswa	29
3.4 : Kisi-kisi lembar angket wawancara guru.....	30
3.5 : Kisi-kisi lembar angket wawancara siswa	31
3.6 : Daftar aspek observasi guru.....	32
3.7 : Daftar aspek observasi siswa	32
3.8 : Kriteria Nilai Kevalidan.....	33
3.9 : Validasi Angket Ahli Media.....	34
3.10 : Validasi Angket Ahli Materi.....	35
3.11 : Kriteria Nilai Kepraktisan.....	36
2.12 : Angket Respon Guru	37
3.13 : Angket Respon Siswa	38
3.14 : Kriteria Nilai Keefektifan	39
3.15 : Angket Literasi Digital	41
3.16 : Lembar Observasi Literasi Digital.....	42
4.1 : Rekap Hasil Angket Kebutuhan Guru dan Siswa	46
4.2 : Hasil Wawancara Guru.....	48
4.3 : Hasil Wawancara Siswa.....	51
4.4 : Hasil Desain Produk <i>E-Comic</i>	54
4.5 : Angket Validasi Materi.....	58
4.6 : Angket Validasi Ahli Media	60
4.7 : Hasil Uji Coba Terbatas.....	62
4.8 : Hasil Angket Respon Siswa.....	64
4.9 : Hasil Angket Literasi Digital	65
4.10 : Hasil Observasi Literasi Digital.....	66
4.11 : Hasil Uji Coba Skala Luas.....	68
4.12 : Hasil Uji Normalitas	68

4.13	: Hasil Uji Homogenitas.....	69
4.14	: Hasil <i>Paired Samples T-test</i>	70
4.15	: Angket Respon Guru.....	71
4.16	: Angket Respon Siswa	73
4.17	: Angket Literasi Digital	74
4.18	: Hasil Observasi Literasi Digital.....	75
4.19	: Revisi Produk dan Saran	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Berfikir	21
3.1 : Model Pengembangan ADDIE	22
4.1 : Komentar Dan Saran Ahli Materi	59
4.2 : Komentar Dan Saran Ahli Media.....	61
4.3 : Komentar Dan Saran Guru.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Lembar Pengajuan Judul	94
2 : Lembar Surat Izin Penelitian	96
3 : Surat Keterangan Penelitian SD.....	97
4 : Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	98
5 : Berita Acara Bimbingan Skripsi	99
6 : Perangkat Pembelajaran	101
7 : Surat Pengantar Validasi Ahli Media	122
8 : Hasil Validasi Ahli Media	123
9 : Surat Pengantar Validasi Ahli Materi	126
10 : Hasil Validasi Ahli Materi	127
11 : Angket Respon Guru.....	130
12 : <i>Pre-Test</i>	133
13 : <i>Post-Test</i>	135
14 : Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas Dan Uji Coba Luas	137
15 : Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	139
16 : Lembar Observasi Literasi Digital.....	149
17 : Angket Literasi Digital	151
18 : Angket Kebutuhan Guru.....	155
19 : Angket Kebutuhan Siswa	157
20 : Rekap Hasil Angket Kebutuhan Guru	159
21 : Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	161
22 : Hasil Observasi Guru	167
23 : Hasil Observasi Siswa.....	168
24 : Hasil Wawancara Guru	169
25 : Hasil Wawancara Siswa	170
26 : Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	171
27 : Hasil Cek Plagiasi	172
28 : Dokumentasi.....	173

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi adalah sesuatu yang bisa membantu seluruh manusia di seluruh dunia untuk membantu menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di Kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Selain itu menurut Sadriani et al., n.d. (2023), posisi pendidikan saat ini menjadi hal utama dalam pembangunan peradaban bangsa serta ujung tombak untuk melestarikan nilai-nilai kehidupan masyarakat. Menurut Marliani & Isnaningrum (2024), teknologi dalam pendidikan bukan hanya memberikan keuntungan bagi siswa, tetapi juga bagi guru dan institusi pendidikan secara keseluruhan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pembelajaran khususnya juga untuk meningkatkan minat literasi.

Adapun beberapa literasi salah satunya yaitu literasi digital. Literasi digital merupakan keterampilan dalam menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan zaman yang semakin maju maka literasi digital keahlian yang harus dikuasai. Menurut Safitri, dkk (2020) menyatakan bahwa literasi digital dapat dikembangkan dengan delapan elemen diantaranya yaitu kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis, serta bertanggung jawab secara sosial. Literasi digital juga diharapkan menjadi fondasi utama Pendidikan sebagai wahana bagi peserta didik untuk lebih mengenal dunia digital secara kontekstual dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga literasi digital menjadi suatu hal yang wajib bagi tiap peserta didik. Salah satu pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi dalam jenjang SD yaitu pembelajaran IPA, dimana pengadaan hal secara konkrit dalam pembelajaran IPA tidak dapat di berikan secara menyeluruh.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana yang aktif, khususnya dalam pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Menurut

Rahmawati & Amal (2021), keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan alam sangatlah penting, karena pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan wawasan, keterampilan, serta memanfaatkan berbagai jenis teknologi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam proses pembelajarannya IPA ini penting menggunakan media pembelajaran. Materi materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA banyak yang memerlukan gambaran secara jelas dan tidak hanya berupa angan-angan. Misalnya materi pancaindera, dalam materi tersebut peserta didik perlu mengetahui secara jelas macam-macam serta fungsi pancaindera, jika hanya melalui penjabaran tanpa ada media peserta didik akan merasa sulit untuk mengingat dan memahami materi tersebut. Siswa memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran- gambaran tersebut secara jelas dan nyata agar apa yang disampaikan guru dapat tersampaikan secara utuh dan menyeluruh. Namun tak hanya itu saja, siswa memerlukan sebuah media yang dapat memberikan sebuah kesenangan, yang mana tidak monoton seperti itu-itu saja, siswa akan merasa bosan jika disajikan sebuah media yang biasa.

Realitas yang ada penggunaan perangkat digital masih sangatlah minim digunakan pada sekolah dasar. Sehingga dampak yang bisa dilihat siswa masih sangatlah minim literasi digital. Menurut Safitri, dkk (2020), dalam implementasi literasi digital di sekolah, diperlukan pengembangan program yang terintegrasi dengan kurikulum. Siswa perlu dilatih keterampilan literasi digitalnya, guru perlu dilatih agar meningkat kreatifitasnya dan pimpinan sekolah mendukung dan memfasilitasi gerakan literasi digital di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari kamis tanggal 8 Mei 2025 yang telah dilakukan dengan wali kelas 4 SDN Bandar Lor 3 saat pembelajaran diketahui bahwa guru sudah menggunakan media yaitu gambar, video, buku paket, LKPD/LKS. Adapun fasilitas seperti LCD dan proyektor namun sangat jarang digunakan. Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan belum tersedia media yang dikembangkan berdasarkan

kebutuhan sekolah, Media belum mendukung literasi digital secara langsung, Belum ada penggabungan teks, gambar, dan suara, dan Media digital yang digunakan masih sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran IPA untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan peserta didik. Berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan pemahaman yang memadai terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran materi pancaindera. Hal ini mengindikasikan bahwa indikator literasi digital dalam aspek pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung proses belajar belum tercapai secara optimal pada kelompok siswa tersebut. Dari situlah didapatkan hasil yang akurat tentang kurangnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber digital untuk memahami konsep pancaindera.

Berdasarkan Pemaparan permasalahan di atas maka diperlukan solusi untuk mengatasinya dengan mengembangkan media *E-Comic* untuk meningkatkan literasi digital. Menurut Zainiyati (2017:63), media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah komik. Menurut Siregar, dkk. (2018), komik merupakan karya seni berupa kumpulan panel berisi gambar dengan susunan sedemikian rupa membentuk alur cerita, dengan dialog antar tokoh dimuat dengan balon kata. *E-Comic* yang dapat menampilkan visualisasi menarik menggunakan teknologi sesuai perkembangan zaman (Apandini, 2023). *E-Comic* adalah bentuk komik yang dapat diakses dan dinikmati melalui perangkat elektronik, seperti computer, tablet, atau smartphone (Savitri & Kholiq, 2023). *E-Comic* menggabungkan elemen-elemen komik tradisional, seperti gambar dan teks, dengan teknologi digital untuk memberikan pengalaman yang unik kepada pembaca. Hal ini sejalan dengan pengakuan siswa yang menyatakan bahwa belum pernah

menggunakan media *E-Comic* saat pembelajaran. Walaupun *E-Comic* menjadi media yang baru, akan tetapi guru menyatakan siswa akan tertarik jika materi pelajaran disajikan dalam bentuk *E-Comic*, siswa menyatakan merasa senang dan akan bersemangat membaca jika materi pelajaran disajikan dalam bentuk *E-Comic*.

Penggunaan media *E-Comic* telah menjadi salah satu alternatif yang menarik dalam dunia pendidikan dan komunikasi modern. Media pembelajaran berbentuk e- komik dapat menyampaikan informasi instruksional secara terstruktur. Dalam konteks pembelajaran, e-komik berperan sebagai sarana komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (Afriana & Prastowo, 2022). Sebagai media visual yang menggabungkan gambar dan teks dalam bentuk cerita, *E-Comic* mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, terutama oleh kalangan pelajar dan remaja. Dalam konteks pembelajaran, *E-Comic* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan alur cerita yang interaktif. Media ini juga efektif dalam menyampaikan pesan moral, nilai-nilai sosial, maupun materi pelajaran tertentu secara ringan namun bermakna. Selain itu, aksesibilitasnya yang mudah melalui perangkat digital membuat *E-Comic* menjadi media yang fleksibel dan relevan di era digital saat ini. Dengan demikian, penggunaan media *E-Comic* mampu menjadi sarana edukatif yang inovatif dan komunikatif. Novelty utama media ini tidak hanya berupa adanya dubbing, tetapi berupa integrasi antara cerita komik, visualisasi proses kerja pancaindra, audio yang dapat dikendalikan, navigasi mandiri, latihan interaktif, umpan balik langsung, dan aktivitas literasi digital dalam satu media pembelajaran yang dirancang khusus untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar dengan judul **“Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi Pancaindra Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan, maka dibutuhkan pembatasan masalah guna dalam proses penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus terhadap masalah-masalah yang ingin diselesaikan. Penelitian ini berfokus pada:

1. Kelas IV SD Negeri Bandar Lor 3 Kediri.
2. Penggunaan Media *E-Comic*.
3. Mata Pelajaran IPA Materi Pancaindera
4. Literasi Digital :
 - a. *Functional Skills And Beyond*
 - b. *Creativity*
 - c. *Collaboration*
 - d. *Communication*
 - e. *Search For and Select Relevant Information*
 - f. *Critical Thinking and Evaluation*
 - g. *Cultural And Social Understanding*
 - h. *E- Safety*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang sudah dijelaskan diatas, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kevalidan produk Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi Pancaindera Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri?
2. Bagaimana tingkat keefektifan produk Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi Pancaindera Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan produk Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi Pancaindera Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan produk Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi Pancaindera Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.
2. Mengetahui keefektifan produk Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi Pancaindera Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.
3. Mengetahui kepraktisan produk Pengembangan Media *E-Comic* Pada Materi Pancaindera Untuk Meningkatkan Literasi Digital Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kediri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan bermanfaat untuk menambah wawasan dalam mengembangkan media E-Comic pancaindera pada mata pelajaran IPA.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa Mampu mendukung siswa agar lebih aktif dan berfikir kritis dalam proses pembelajaran dan meningkatkan Literasi Digital terkait mata pelajaran IPA.
 - b. Bagi Guru Dengan adanya penelitian terkait media E-Comic diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pancaindera serta penggunaan media tersebut dapat mengupayakan peningkatan terhadap literasi digital siswa.
 - c. Bagi Sekolah Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA SD Negeri Bandar Lor 3, sebagai dasar pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran e-comic dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41–56.
- Aini, K., Misbahudholam AR, M., Sama', Hodairiyah, Arifah, S., & Astutik, C. (2023). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pengembangan E-Comic bagi Guru SDN Kebunagung II Sumenep. *JABB*, 4(2).
- Arifin, B., Salim, A. N., Muzakki, A., Suwarsito, & Arifudin, O. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Cahyono, B., Rohman, A. A., Dzakiyyah, R. I., & Setyawati, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Etnomatematika dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Geometri MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(2), 2283–2295.
- Dinata, K. B. (2021). Analisis kemampuan literasi digital mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 105–119. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kasih, P. P., Muhaimin, & Hariyadi, B. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-komik IPA pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas VIII SMP. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(1), 159–166. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.17593>

- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Marliani, N., & Isnaningrum, I. (2024). Penerapan teknologi digital pada pendidikan matematika pasca pandemi Covid-19. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 168–174. <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i2.555>
- Muhammad, R. A., & Ambarwati, R. (2021). Pengembangan e-book keanekaragaman hayati sebagai sumber belajar dan untuk melatih literasi digital peserta didik kelas X SMA. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 10(2), 326–334.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media pembelajaran. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Rahayu, I., & Nurmilawati, M. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran komik bergambar pada mata pelajaran PPKn kelas 3 SDN Petungroto.
- Rahmata, A., & Ekawati, R. (2021). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Bermuatan Etnomatematika Materi Aritmetika Sosial. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(1), 32–44.
- Rahmata, A., Tuljannah, L., Chotimah, S. C., & Fiangga, S. (2020). Validitas E-Comic matematika berbasis pemecahan masalah pada materi kesebangunan. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2020.5.1.53-65>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.

<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>

- Ratno, S., Amelia, F. R., Bangun, S. L., Sidauruk, D., Sebayang, S. C., Andani, L. D., Siregar, I., & Ginting, E. T. B. (2024). Analisis minat siswa pada pembelajaran IPA pada materi pancaindra kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Motivasi*.
- Riza, A., Sahari, S., & Salim, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi nilai-nilai Pancasila mata pelajaran PPKn.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM*, 11(2), 57–60.
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran Guru dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke-62*.
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 176–180.
- Siregar, N., Suherman, Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran e-comic dalam pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics Education (JaMES)*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Siregar, T. (2023). Tahapan model penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
- Tiyas, I. F., & Nurmilawati, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komik Digital pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN Mrican 2. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, dan Pembelajaran*, 4.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1).