

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBANTUAN *WEBSITE STORYBOARD* THAT  
PAHLAWAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN 02  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

oleh

**Fanny Khairani**

**06131382126069**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBANTUAN *WEBSITE STORYBOARD* THAT  
PAHLAWAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN 02  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

oleh

**Fanny Khairani**

**06131382126069**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBANTUAN *WEBSITE STORYBOARD* THAT  
PAHLAWAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN 02  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

oleh

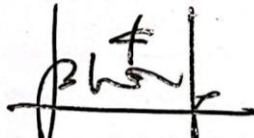
**Fanny Khairani**

**06131382126069**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Bunda Harini, M.Pd.**

**NIP. 198909132023212031**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBANTUAN *WEBSITE STORYBOARD* THAT  
PAHLAWAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN 02  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

oleh

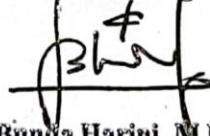
**Fanny Khairani**

**06131382126069**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing**



**Bunda Harini, M.Pd.**

**NIP. 198909132023212031**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan**  
  
**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**  
**NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Program Studi**

  
**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBANTUAN *WEBSITE STORYBOARD* THAT  
PAHLAWAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN 02  
INDRALAYA UTARA**

**SKRIPSI**

oleh

**Fanny Khairani**

**06131382126069**

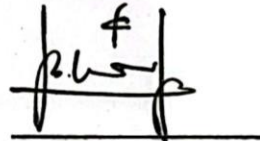
**Telah diujikan dan lulus pada;**

**Hari : Jumat**

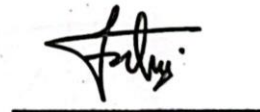
**Tanggal : 21 Februari 2025**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua: Bunda Harini, M.Pd.




2. Anggota: Fahmi Surya Adikara, M.Pd.



**Palembang, Maret 2025**

**Koordinator Program Studi**



**Prof. Dr. Sifi Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fanny Khairani

NIM : 06131382126069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Website StoryboardThat* Pahlawan Lingkungan Kelas IV SDN 02 Indralaya Utara", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan



Fanny Khairani

NIM. 06131382126069

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, berkat, ridho dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam selalu turunkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Salallahu'alaihi wa salam. Selama proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan bantuan dan dukungan dalam bentuk materi, moril, motivasi juga inspirasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kepada pintu surgaku, alasanku bertahan dalam setiap proses yang kujalani selama perkuliahan, ibunda Rita Heriani, terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasehat yang selalu diberikan. Terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan penguat paling hebat. Terima kasih telah memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi S1 di Universitas Sriwijaya.
2. Kepada cinta pertamaku ayahanda Marta Dinata, terima kasih karena selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan namun beliau senantiasa mampu memberikan yang terbaik, mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu sampai pada tahap ini.
3. Kepada kedua kakak tercintaku, Fathurrahman Wiranata dan Farhan Fadila, serta kakak iparku Ratna Dewi terimakasih selalu memberikan *support*, doa, serta canda tawa kepada penulis dan juga selalu memberikan bantuan baik material maupun non-material. Menjadi pendengar yang baik saat penulis memiliki keluh kesah dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada dosen pembimbing skripsi Ibu Bunda Harini, M.Pd. yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan.

5. Kepada dosen penguji Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd. Terima kasih telah bersedia menjadi penguji ujian akhir saya dan memberikan masukan serta saran yang menunjang hasil penulisan skripsi menjadi lebih baik.
6. Kepada seseorang yang belum bisa penulis tulis dengan jelas namanya disini, namun sudah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz* untukku. Terima kasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa.
7. Kepada sahabatku Anggi, Karina, Nurkalima, Nabila, Liza, Thania, dan Ayu terimakasih telah mendengarkan keluh kesah penulis dan menjadi penghibur selama penulis menyusun skripsi ini.
8. Kepada Yuniarni, Resi Rahma Hanifa, dan Dea Adelia terimakasih atas segala motivasi, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit penulis. Terima kasih selalu mendengarkan keluh kesah penulis.  
*See you on top, guys!*
9. Kepada Sahabat onlineku Mira, April dan Sisil terima kasih untuk semua dukungan, motivasi serta canda tawa disaat penulis merasa sedih dan terpuruk, semoga suatu saat kita bisa *meet up* di bali!
10. Kepada teman-teman PGSD angkatan 2021, yang tak mampu penulis sebutkan satu persatu, bersama kalian penulis merasakan keindahan ditengah perbedaan. Dari kalian pula penyusun banyak belajar bahwa keikhlasan, kesabaran dan ketulusan adalah hal terindah dalam hidup.
11. Terakhir skripsi ini ku persembahkan untuk diriku sendiri Fanny Khairani, terima kasih sudah selalu kuat dan semangat dalam menjalani hari-hari. Terima kasih sudah selalu berusaha menjadi yang terbaik. Terima kasih sudah berusaha menjadi manusia, anak, adik dan teman yang baik bagi orang di sekelilingmu, mari kuatkan lagi bahu dan kencangkan lagi sepatumu agar mampu berlari lebih kencang lagi. Sekali lagi terima kasih Fanny kamu terbaik.



**MOTTO**

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.

**(Qs. Al-Insyirah: 5-6)**

*“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What i mean by that is, knowing what things to keep, and what things to release. Oftentimes the good things in your life are lighter anyway, so there’s more room for them. You get to pick what your life has time and room for. Be discerning. And i know it can be really overwhelming figuring out who to be, and when. Who you are now and how to act in order to get where you want to go. I have some good news: it’s totally up to you. I also have some terrifying news: it’s totally up to you.” – Taylor Swift*

## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Website Storyboard* That Pahlawan Lingkungan Kelas IV SDN 02 Indralaya Utara" disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Bunda Harini, M. Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Taufiq Marwa, S.E., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FKIP Unsri. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Bunda Harini, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, keluarga terutama orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat serta doa selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Maret 2025  
Yang Membuat Pernyataan



Fanny Khairani  
NIM. 06131382126069

## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                        | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....                  | <b>I</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                   | <b>II</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....       | <b>III</b>  |
| <b>PERNYATAAN</b> .....                           | <b>IV</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....                | <b>V</b>    |
| <b>PRAKATA</b> .....                              | <b>VIII</b> |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                           | <b>IX</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                         | <b>XI</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                        | <b>XII</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                      | <b>XIII</b> |
| <b>ABSTRAK</b> .....                              | <b>XIV</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                    | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                           | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                          | 6           |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                        | 7           |
| 1.4 Manfaat.....                                  | 7           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....              | <b>8</b>    |
| 2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....               | 8           |
| 2.2 Hakikat Media Pembelajaran Komik Digital..... | 11          |
| 2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS.....                | 14          |
| 2.4 <i>Website StoryboardThat</i> .....           | 16          |
| 2.5 Penelitian yang Relevan.....                  | 18          |
| 2.6 Kerangka Berpikir.....                        | 20          |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....        | <b>23</b>   |
| 3.1 Jenis Pengembangan.....                       | 23          |
| 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....              | 23          |
| 3.3 Subjek Penelitian.....                        | 24          |
| 3.4 Prosedur Penelitian.....                      | 24          |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data .....        | 25        |
| 3.6 Instrumen Penilaian.....             | 27        |
| 3.7 Teknik Analisis Data.....            | 30        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>33</b> |
| 4.1. Hasil Penelitian.....               | 33        |
| 4.2. Hasil Pengembangan .....            | 33        |
| 4.3. Pembahasan.....                     | 60        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>   | <b>63</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....                     | 63        |
| 5.2. Saran.....                          | 63        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>              | <b>65</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                    | <b>68</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Instrumen Wawancara .....                                | 26 |
| Tabel 3.2 Lembar Instrumen Validasi.....                           | 28 |
| Tabel 3.3 Angket Respon Siswa .....                                | 29 |
| Tabel 3.4 Kategori Nilai Validasi.....                             | 30 |
| Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan .....                                 | 31 |
| Tabel 3.6 Kategori Nilai Kepraktisan .....                         | 31 |
| Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan .....                               | 32 |
| Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan .....                                 | 34 |
| Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Komik Digital ..... | 38 |
| Tabel 4.3 <i>Prototype</i> Media Pembelajaran Komik Digital.....   | 41 |
| Tabel 4.4 Daftar Validator .....                                   | 44 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Validator I .....                         | 45 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Validator II.....                         | 46 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Validator III.....                        | 47 |
| Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Validator.....               | 48 |
| Tabel 4.9 Revisi Validator .....                                   | 49 |
| Tabel 4.10 Perbaikan Kritik dan Saran Validator I .....            | 50 |
| Tabel 4.11 Perbaikan Kritik dan Saran Validator II .....           | 52 |
| Tabel 4.12 Perbaikan Kritik dan Saran Validator III.....           | 53 |
| Tabel 4.13 Hasil Akhir Media Komik Digital .....                   | 53 |
| Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Siswa.....                          | 59 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....                                 | 22 |
| Gambar 3.1 Modifikasi Model Pengembangan 3D.....                   | 24 |
| Gambar 4.1 Media Video Animasi .....                               | 33 |
| Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Komik Digital ..... | 37 |
| Gambar 4.3 <i>Website StoryboardThat</i> .....                     | 40 |
| Gambar 4.4 Uji Coba Produk.....                                    | 58 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi .....                                       | 69  |
| Lampiran 2 SK Pembimbing .....  | 70  |
| Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI .....                      | 72  |
| Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir..... | 73  |
| Lampiran 5 Surat Tugas Validator .....                                      | 74  |
| Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....              | 75  |
| Lampiran 7 Lembar Validasi Validator I .....                                | 76  |
| Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Validator I.....                       | 79  |
| Lampiran 9 Lembar Validasi Validator II.....                                | 80  |
| Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Validator II.....                     | 83  |
| Lampiran 11 Lembar Validasi Validator III.....                              | 84  |
| Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Validator III .....                   | 87  |
| Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba.....                                       | 88  |
| Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Peserta Didik .....                       | 89  |
| Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi .....                                   | 110 |
| Lampiran 16 Surat Pengecekan Similarity.....                                | 114 |
| Lampiran 17 Surat Bebas Plagiasi.....                                       | 115 |
| Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi.....                                    | 116 |
| Lampiran 19 Tabel Perbaikan Skripsi.....                                    | 117 |
| Lampiran 20 Surat Izin Penjilidan.....                                      | 122 |
| Lampiran 21 Media Pembelajaran Komik Digital.....                           | 123 |

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBANTUAN *WEBSITE STORYBOARDTHAT*  
PAHLAWAN LINGKUNGAN KELAS IV SDN 02  
INDRALAYA UTARA**

**Fanny Khairani (06131382126069)**  
[06131382126069@student.unsri.ac.id](mailto:06131382126069@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Bunda Harini, M.Pd.**  
[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik digital berbantuan *Website StoryboardThat* pada proses belajar mengajar materi isu kebersihan lingkungan di kelas IV SDN 02 Indralaya Utara. Media pembelajaran komik digital dikembangkan menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, tahapannya yaitu: *Define, Design, dan Development*. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan rata-rata nilai 92%, yang tergolong sangat valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada 21 siswa kelas IV, menghasilkan skor 203, dengan presentase 97%, yang juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran komik digital berbantuan *website StoryboardThat* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik Digital, *StoryboardThat* , Pahlawan Lingkungan.**



***DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA  
ASSISTED BY STORYBOARDTHAT WEBSITE ON  
ENVIRONMENTAL HEROES FOR FOURTH-GRADE  
STUDENTS AT SDN 02 INDRALAYA UTARA***

**Fanny Khairani (06131382126069)**  
[06131382126069@student.unsri.ac.id](mailto:06131382126069@student.unsri.ac.id)

**Mentor: Bunda Harini, M.Pd.**  
[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

***Elementary School Teacher Education Study Program***

***ABSTRACK***

*This study aims to develop a digital comic learning media assisted by the StoryboardThat website for teaching and learning about environmental cleanliness issues in fourth-grade students at SDN 02 Indralaya Utara. The digital comic learning media was developed using the 4D model, which was modified into 3D, consisting of the following stages: Define, Design, and Development. Validation results from three validators showed an average score of 92%, indicating that the media is highly valid and suitable for use. Furthermore, a practicality test was conducted by distributing response questionnaires to 21 fourth-grade students, resulting in a score of 203, with a percentage of 97%, which is also categorized as highly practical. Thus, this study demonstrates that the digital comic learning media assisted by the StoryboardThat website is feasible for use in the learning process.*

***Keywords: Development, Learning Media, Digital Comics, StoryboardThat, Environmental Heroes.***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan kehidupan. Menurut Munir (2020), pendidikan bukan hanya tentang pengembangan kecerdasan intelektual, tetapi juga mengenai pembentukan karakter dan moral yang baik. Pendidikan tidak hanya mengajarkan keterampilan akademik, tetapi juga nilai moral, sosial, dan budaya yang diperlukan untuk berkontribusi pada masyarakat. Era globalisasi dan kemajuan teknologi menjadikan pendidikan semakin krusial untuk mencetak generasi yang inovatif, adaptif, dan berpikir kritis. Pendidikan juga berperan sebagai alat untuk mengurangi kesenjangan sosial dan ekonomi, menciptakan peluang yang lebih adil bagi semua lapisan masyarakat.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi masa depan yang berpengetahuan, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan zaman. Pendidikan dasar menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan kognitif dan afektif anak-anak. Menurut teori Konstruktivisme terbaru, seperti yang diungkapkan oleh Duffy dan Jonassen (2019), pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang mereka alami. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, karena memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembentukan makna dan pemahaman.

Pemerintah melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui pengembangan kurikulum. Kurikulum Merdeka diperkenalkan untuk memberikan keleluasaan kepada guru dan sekolah dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa. Kurikulum Merdeka menekankan pendekatan yang berpusat pada siswa. Siswa diharapkan mampu mengeksplorasi pengetahuan secara lebih mandiri dan aktif melalui pembelajaran berbasis proyek, konteks, dan eksplorasi. Kurikulum Merdeka

mendorong siswa untuk menjadi lebih kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah nyata, termasuk masalah lingkungan, yang sesuai dengan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut Kemdikbudristek (2021), kurikulum ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan dengan membekali mereka keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengintegrasikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sehingga siswa dapat memahami hubungan antara alam dan masyarakat secara holistik. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat mengembangkan kesadaran siswa terhadap isu-isu lingkungan dan sosial, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Sejalan dengan hal ini, Suwandi (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperkaya keterampilan berpikir kritis dan reflektif mereka dalam menghadapi tantangan sosial dan lingkungan. Materi “Pahlawan Lingkungan” dalam mata pelajaran IPAS dapat menjadi topik yang menarik dan relevan karena siswa diajak untuk memahami peran dalam menjaga lingkungan. Pembelajaran IPAS yang menyentuh isu-isu seperti ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Siswa kelas IV sekolah dasar berada pada rentang usia antara 9 hingga 10 tahun, hal itu merupakan fase penting dalam perkembangan kognitif dan sosial. Siswa mampu memahami hubungan sebab-akibat dan mulai mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks. Siswa di usia ini sangat responsif terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran ketika diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan materi melalui cara yang kreatif. Siswa juga mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, membuat hubungan antara informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Penelitian terbaru oleh Pianta, et al. (2021) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan pemikiran yang lebih kompleks, termasuk

kemampuan untuk menghubungkan informasi yang mereka terima dengan pengalaman mereka sebelumnya, yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial mereka melalui pembelajaran berbasis pengalaman dan eksplorasi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu menyampaikan materi secara lebih efektif. Media ini dapat berwujud berbagai bentuk, mulai dari media cetak seperti buku, hingga media digital seperti video, aplikasi, atau komik interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan penyampaian konsep-konsep pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga memungkinkan mereka belajar secara lebih mandiri dan fleksibel. Proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan relevan dengan memanfaatkan media yang variatif dan inovatif. Penelitian oleh Sari dan Hidayat (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media digital, khususnya yang interaktif seperti aplikasi dan komik, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplorasi materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, siswa kelas IV di SDN 02 Indralaya Utara telah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum tersebut memberikan kebebasan bagi para siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan. Siswa menggunakan media pembelajaran berupa video animasi pada saat proses pembelajaran. Media ini memberikan efek positif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memiliki sifat yang menarik dan interaktif. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep yang lebih abstrak. Meskipun video animasi memiliki daya tarik, siswa sering kali kesulitan untuk tetap fokus pada materi yang disampaikan. Interaksi yang terbatas dan kecepatan penyampaian informasi dalam video kadang

membuat siswa kesulitan untuk mencerna isi pelajaran secara mendalam.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Daryanto (2021), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran terbukti tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, terutama pada siswa tingkat dasar. Teknologi digital, seperti komik digital, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan dalam menyajikan materi, sehingga siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran, seperti motivasi belajar yang rendah atau pemahaman siswa terhadap materi yang kurang, sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Komik digital merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan elemen visual, teks, dan narasi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik. Handayani (2021), menyebutkan media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara mandiri, sehingga mereka dapat memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Komik digital memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara lebih konkret, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Komik digital juga memungkinkan terdapat interaksi yang lebih personal dengan materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Komik digital memungkinkan siswa mempelajari materi dengan cara yang lebih perlahan, sambil tetap mempertahankan aspek visual yang menarik. Siswa dapat lebih fokus karena dapat mempelajari materi secara mandiri, membaca sesuai kecepatan masing-masing, dan terlibat lebih aktif dalam memahami setiap konsep yang disampaikan.

*StoryboardThat* merupakan salah satu platform digital yang memudahkan pembuatan komik berbasis web dengan fitur-fitur yang mendukung pengajaran visual. Platform ini menawarkan alat bantu visual yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk membuat cerita bergambar yang relevan dengan materi

pembelajaran. Komik digital memudahkan siswa untuk memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret dan interaktif. Menurut penelitian oleh Sudaryanto dan Purnomo (2020), penggunaan media digital berbasis komik dalam pembelajaran efektif meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi. Fitur-fitur seperti yang disediakan oleh *Website StoryboardThat* memungkinkan guru dan siswa untuk membuat materi visual yang menarik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga mendukung peningkatan efektivitas proses belajar-mengajar di kelas.

Penggunaan *Website StoryboardThat* sebagai alat untuk mengembangkan komik digital memberikan berbagai keuntungan. *Website StoryboardThat* menyediakan berbagai template, gambar, dan alat desain yang mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Guru dapat menciptakan komik yang tidak hanya edukatif tetapi juga memiliki kualitas visual yang baik tanpa memerlukan keahlian desain profesional dengan bantuan *Website StoryboardThat*. Siswa dapat menikmati dan mempelajari materi yang telah dirancang dengan visual menarik dan mudah dipahami sehingga memungkinkan terjadi pembelajaran yang lebih interaktif. Jones (2018), menemukan bahwa penggunaan *StoryboardThat* dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembuatan narasi visual, serta memperkaya pengalaman belajar mereka melalui eksplorasi kreatif.

Integrasi teknologi digital melalui komik berbantuan *Website StoryboardThat* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang akrab dengan teknologi. Media ini juga mendukung pembelajaran yang inklusif, di mana siswa dengan berbagai gaya belajar seperti visual, kinestetik, atau auditori dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rahmadani dan Yuniarti (2021), dalam pembelajaran komik digital memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan komik digital memungkinkan penyajian materi yang lebih menarik dan mudah diakses, serta membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena merasa materi yang disampaikan relevan dengan dunia mereka yang akrab dengan teknologi. Komik digital juga mendukung pembelajaran yang inklusif dengan mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa.

Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran secara efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Visual yang menarik dan juga alur cerita yang interaktif, komik digital membuat materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Siswa dapat belajar sesuai kecepatan mereka sendiri, yang mendukung pemahaman lebih mendalam. Media visual seperti komik terbukti meningkatkan daya ingat dan retensi informasi, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien. Penelitian oleh Wahyu (2021), menunjukkan bahwa penggunaan komik digital pada mata pelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *Website StoryboardThat* dengan tema pahlawan lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 02 Indralaya Utara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran yang digunakan siswa kelas IV SDN 02 Indralaya Utara?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan *website StoryboardThat* Pahlawan Lingkungan kelas IV SDN 02 Indralaya Utara?
3. Bagaimana validitas dan kepraktisan media pembelajaran komik digital berbantuan *website StoryboardThat* Pahlawan Lingkungan kelas IV SDN 02 Indralaya Utara?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan siswa kelas IV SDN 02 Indralaya Utara.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan *website StoryboardThat* Pahlawan Lingkungan untuk siswa kelas IV SDN 02 Indralaya Utara.
3. Untuk menguji validitas dan kepraktisan media pembelajaran komik digital berbantuan *website StoryboardThat* Pahlawan Lingkungan di kelas IV SDN 02 Indralaya Utara.

### 1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, Media komik digital diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran, terkhusus yang berkaitan dengan lingkungan.
2. Bagi Sekolah, Media komik digital diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di SDN 02 Indralaya Utara. Melalui media yang menarik, sekolah dapat meningkatkan reputasi dan daya tarik sebagai institusi pendidikan yang inovatif.
3. Bagi Guru, Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Menggunakan media komik digital, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, Penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada penggunaan teknologi dalam pendidikan. Penelitian lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian serupa di konteks atau subjek yang berbeda.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilla, C. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa*. *Thinking Skills and Creativity Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(2), 52-62. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30042>
- Ardiansyah, F. (2019). *Pengaruh Komik Digital Terhadap Pembelajaran Mandiri*. Bandung: Widya Press.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak*. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104. doi: <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>
- Daryanto. (2021). *Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran: Dampaknya terhadap Motivasi dan Pemahaman Siswa Tingkat Dasar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (2019). *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. Routledge.
- Farhan Saefudin Wahid, O., Mutaqin, A., & Muhadi Setiabudi, U. (2021.). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar*. <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>
- Hamalik, O. (2020). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, T. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. doi: <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Hasan, M. (2020). *Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital*. Jakarta: Pustaka Pendidikan.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education.
- Irwansyah, A., & Sahid, A. (2020). *Penggunaan Komik Digital dalam Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek). (2021). *Kurikulum Merdeka: Menjawab Tantangan Pendidikan Abad 21*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kusuma, F. (2020). *Aksesibilitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Pustaka Widya.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model 4D dalam Pendidikan Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Kurikulum*, 17(1), 25-34.
- Munir. (2020). *Pendidikan Holistik dalam Pengembangan Karakter dan Akhlak*. Bandung: Alfabeta.
- Noh, N., & Handayani, T. (2021). *The Effectiveness of Digital Comic as a Visual Learning Tool for Enhancing Student Engagement and Comprehension*. *Journal of Education and Learning Technologies*, 15(3), 75-83.
- Pianta, R. C., et al. (2021). *The development of thinking in childhood: Cognitive skills and educational attainment*. *Journal of Cognitive Development*, 23(1), 40-56.
- Rahardjo, A. (2019). *Kolaborasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmadani, D., & Yuniarti, L. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital untuk Mendukung Gaya Belajar Siswa yang Beragam*. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Indonesia*, 13(2), 102-112.
- Rahmawati, S. (2020). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran IPAS di Era Pendidikan Abad 21*. Yogyakarta: Lembaga Penerbitan Universitas.
- Rahman, A. (2019). *Visualisasi dalam Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Rahman, A. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Edukasi.
- Rosmiati, N. (2019). *Penerapan Media Storyboard dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 17(2), 145-152.
- Safitri, F., Wahyuni, D., & Putra, R. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 52-60.

- Santoso, H. (2019). *Project-Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPAS*. Surabaya: Penerbit Pendidikan Maju.
- Sari, M., & Hidayat, H. (2020). *The impact of interactive digital media on student engagement in learning*. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 89-105.
- Sari, P. (2019). *Peran media pembelajaran berbasis komik digital dalam meningkatkan kreativitas siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 23-30.
- Senjaya, R. P. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. doi: <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Setiawan, A. (2019). *Pendidikan Karakter Berbasis Lingkungan: Konsep dan Implementasi di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 8(2), 35-47.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sudaryanto, S., & Purnomo, M. (2020). *Pengaruh Penggunaan Komik Digital Terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 178-185.
- Suryana, B. (2021). *Interaktifitas dalam Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suryani, N. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Inovasi di Era Digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 115-127.