

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
PADA MATERI WARISAN BUDAYA
KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nuraina Dewi

NIM : 06131282126051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
PADA MATERI WARISAN BUDAYA
KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nuraina Dewi

NIM : 06131282126051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
PADA MATERI WARISAN BUDAYA
KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Nuraina Dewi

NIM: 06131282126051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

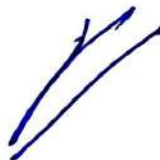


Bunda Harini, M.Pd.

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 *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
PADA MATERI WARISAN BUDAYA
KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Nuraina Dewi

NIM : 06131282126051

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Bunda Harini, M.Pd.

NIP. 198909132023212031

Mengetahui,

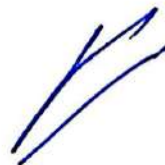
Ketua Jurusan



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 *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
PADA MATERI WARISAN BUDAYA
KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Nuraina Dewi

NIM : 06131282126051

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari: Jum'at

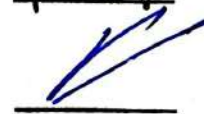
Tanggal: 14 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Bunda Harini, M.Pd.



2. Anggota : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Indralaya, Maret 2025

Koordinator Program Studi



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

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nuraina Dewi
NIM : 06131282126051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Artificial Intelligence* pada Materi Warisan Budaya Kelas V SDN 72 Palembang", 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.

Indralaya, Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan



Nuraina Dewi

NIM. 06131282126051

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillahirabbil'alam, dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, berkat, ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana yang bernama skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Salallahu'alaihi wa salam. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Tiada lembar paling inti dalam laporan skripsi kecuali lembar persembahan. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Teristimewa kedua orangtuaku yaitu cinta pertamaku Ayahanda Burmawan dan pintu surgaku Ibunda Jahara. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan, serta doa yang tak hentinya dilangitkan untuk kebaikan dan kebahagiaan anaknya. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar ini untuk ayah dan ibu, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis.
2. Ketiga adik perempuanku yaitu: Nur Azizah yang setia mendengar keluh kesah penulis, yang selalu ada untuk mengerti dan memahami penulis, Lia Madina, dan Rahma Rofi'a yang menghibur penulis dengan cerita dan tingkah laku lucu uniknya. Terima kasih untuk semua canda, tawanya, serta dukungan kalian.
3. Ibu Bunda Harini, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi. Terimakasih atas saran, arahan, serta bimbingan kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kepada dosen penguji Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. yang telah bersedia menjadi penguji ujian akhir saya dan memberikan masukan serta saran yang menunjang hasil penulisan skripsi menjadi lebih baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sriwijaya, terima kasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.

6. Kepala SDN 72 Palembang Yanti Pratiwi, M.Pd. terima kasih telah mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian di SDN 72 Palembang. Terimakasih kepada seluruh keluarga besar SDN 72 atas bantuannya selama pelaksanaan penelitian.
7. Sobatku sedari SMA, Sekar Adelia Kusmiati dan Mohammad Simar Kurniawan yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan menjadi pendengar keluh kesah, serta pemberi semangat selama ini.
8. Teman seperjuanganku, Reyta Nur Adilla, Putri Ayu Sagita, dan Fahrunisya yang kebersamaan masa perkuliahanku serta membantu dalam kerumitan dalam menyusun skripsi penulis. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik yang selalu memberikan motivasi, dukungan, arahan sehingga sampai pada penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
9. Seluruh teman PGSD angkatan 2021 yang telah kebersamaan saya melewati setiap fase dalam perkuliahan. Masa-masa kita akan terus dikenang.
10. Seseorang belum diketahui namanya, namun sudah jelas tertulis di *Lauhul Mahfudz*. Terima kasih sudah menjadi salah satu motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai bagian dari upayaku dalam memantaskan diri. Meskipun penulis belum tahu keberadaanmu di belahan bumi bagian mana, sedekat atau sejauh apapun dirimu berada. Seperti kata pepatah "Asam di gunung, garam di laut, akhirnya bertemu di belanga".
11. Terakhir tapi tidak kalah penting saya ucapkan kepada diri sendiri, kamu kuat kamu hebat.

MOTTO

“Libatkan Allah dalam Segala Urusanmu.”

PRAKATA

Skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Artificial Intelligence* pada Materi Warisan Budaya Kelas V SDN 72 Palembang" 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.

Indralaya, Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan



Nuraina Dewi

NIM. 06131282126051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II PEMBAHASAN	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.5 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	12
2.2 Komik.....	13
2.2.1 Definisi Komik	13
2.2.2 Jenis Jenis Komik	14
2.2.3 Definisi Komik Digital	15
2.2.4 Keunggulan dan Kelemahan Komik Digital.....	16
2.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	17

2.3.1 Definisi IPAS	17
2.3.2 Pembelajaran IPAS Materi Warisan Budaya.....	17
2.3.3 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS	18
2.4 Artificial Intelligence (AI).....	19
2.4.1 Definisi AI	19
2.4.2 AI dalam Pendidikan	19
2.4.3 Tantangan dan Peluang AI dalam Pembelajaran	19
2.4.4 Manfaat AI dalam Pembelajaran di SD	20
2.4.5 Pembuatan Komik Digital menggunakan AI.....	21
2.5 Kajian Penelitian yang Relevan.....	22
2.6 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Jenis Pengembangan.....	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.3 Subjek Penelitian.....	26
3.4 Prosedur Penelitian.....	27
3.4.1 <i>Define</i> (Pendefinisian)	27
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan)	27
3.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	27
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	28
3.5.1 Observasi	28
3.5.2 Wawancara.....	28
3.5.3 Dokumentasi	29
3.5.4 Lembar Validasi.....	29
3.5.5 Angket.....	30
3.6 Teknik Analisis Data	31
3.6.1 Analisis Data Observasi dan Wawancara	31
3.6.2 Analisis Data Lembar Validasi	32
3.6.3 Analisis Data Angket Respon Peserta Didik	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34

4.2	Hasil Pengembangan	34
4.2.1	Pendefinisian (<i>Define</i>)	34
4.2.2	Perancangan (<i>Design</i>)	36
4.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.2	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA		67
Lampiran		74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 CP dan TP IPAS.....	18
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi	29
Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Instrumen Validasi	29
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik Kategori Nilai Validasi	32
Tabel 3. 4 Instrumen Angket Respon Peserta Didik Kategori Nilai Validasi.....	32
Tabel 3. 5 Kategori Nilai Validasi	32
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan.....	32
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan.....	33
Tabel 3. 8 Kriteria Angket	33
Tabel 4. 1 Storyboard Layout.....	38
Tabel 4. 2 Produk Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital	48
Tabel 4. 3 Daftar Validator	54
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Validator I	54
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Validator II	56
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Validator III.....	57
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Validator.....	58
Tabel 4. 8 Revisi Validator	58
Tabel 4. 9 Perbaikan Revisi Validator	59
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	25
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi	74
Lampiran 2 SK Pembimbing	75
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI	77
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol	78
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	79
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	80
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli I	81
Lampiran 8 Lembar Validasi Validator I.....	82
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Validator I.....	85
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Ahli II	86
Lampiran 11 Lembar Validasi Validator II	87
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Validator II	90
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Ahli III	91
Lampiran 14 Lembar Validasi Validator III	92
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Validator III	95
Lampiran 16 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	96
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba.....	97
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	114
Lampiran 19 Surat Bebas Pustaka	119
Lampiran 20 Surat Pengecekan Similarity.....	120
Lampiran 21 Surat Bebas Plagiasi	121
Lampiran 22 Tabel Perbaikan Ujian Skripsi	122
Lampiran 23 Bukti Perbaikan Ujian Skripsi	128
Lampiran 24 Surat Izin Penjilidan Skripsi	129
Lampiran 25 Media Pembelajaran Komik Digital	130

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* PADA MATERI
WARISAN BUDAYA KELAS V SDN 72 PALEMBANG**

Nuraina Dewi (06131282126051)

06131282126051@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Bunda Harini, M.Pd.

harini.bunda@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik digital berbantuan *artificial intelligence* pada proses belajar mengajar materi warisan budaya di kelas V SDN 72 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D (*Define, Design, Development*). Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan rata-rata nilai 95%, yang tergolong sangat valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada 17 peserta didik di kelas VD, menghasilkan skor 167 dari maksimum 170 poin, atau rata-rata kepraktisan sebesar 98,23%, yang juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran materi warisan budaya.

Kata Kunci: RnD, Media Pembelajaran, Komik Digital, AI, Warisan Budaya

***DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC LEARNING MEDIA ASSISTED BY
ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON CULTURAL HERITAGE MATERIALS
CLASS V SDN 72 PALEMBANG***

Nuraina Dewi (06131282126051)

06131282126051@student.unsri.ac.id

Supervisor: Bunda Harini, M.Pd.

harini.bunda@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to produce digital comic learning media products assisted by artificial intelligence in the teaching and learning process of cultural heritage materials in grade V of SDN 72 Palembang. This research is a type of Research and Development (R&D) with a 4D model modified into 3D (model of the Define, Design, and Development). The validation results by the three validators showed an average score of 95%, which is classified as very valid and feasible to use. Furthermore, the practicality test was carried out by giving a response questionnaire to 17 students in the VD class, resulting in a score of 167 out of a maximum of 170 points, or an average practicality of 98.23%, which was also categorized as very practical. Thus showing that digital comic learning media products are suitable for use in the learning process of cultural heritage materials.

Keywords: RnD, Learning Media, Digital Comics, AI, Cultural Heritage

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam melestarikan budaya bangsa di tengah era globalisasi yang pesat. Pendidikan yang berkualitas dapat membekali generasi muda dengan kemampuan untuk menyaring pengaruh budaya asing dan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai lokal. Sebagaimana dijelaskan (Fahira, dkk., 2023) bahwa pendidikan merupakan kunci untuk menjaga keseimbangan antara modernisasi dan pelestarian budaya, sehingga identitas bangsa tidak tergerus oleh arus globalisasi. Pelestarian budaya melalui pendidikan tidak hanya menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya, tetapi juga membentuk karakter anak bangsa sebagai penerus bangsa yang berbudaya. Dengan demikian, pendidikan menjadi sarana yang efektif untuk memastikan bahwa warisan budaya tetap hidup dan relevan di tengah arus modernisasi yang sering kali mengancam keberadaan warisan budaya tersebut. Oleh karena itulah dibutuhkan kurikulum sebagai pedoman bagi pendidikan untuk mencapai hal tersebut.

Kurikulum merupakan sistem perencanaan dan pengaturan yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum mengintegrasikan nilai-nilai budaya, sejarah, dan seni. Kurikulum juga dapat membuat generasi muda memahami dan menghargai akar sejarah budaya. Peserta didik akan mempunyai rasa memiliki dan tanggung jawab untuk melestarikan budaya dengan mengenal warisan budaya. Hal itu sebagaimana yang diungkapkan oleh Zahrika, dkk. (2023) bahwa pendidikan budaya tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi juga penanaman nilai-nilai luhur yang menjadi fondasi karakter bangsa. Kurikulum memfasilitasi integrasi muatan lokal ke dalam mata pelajaran yang memiliki unsur kebudayaan. Mata pelajaran yang dimaksud yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS mengalami penggabungan dengan satu pembelajaran lain. Penggabungan tersebut yaitu penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal tersebut merupakan bagian dari perubahan yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk jenjang pendidikan dasar (SD) dan menengah (SMP) dalam bagian dari Kebijakan Kurikulum Merdeka. Kebijakan tersebut mulai diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023. Mata pelajaran IPAS di SD terdapat kegiatan *transfer of knowledge* pada materi warisan budaya yang membosankan bagi peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dharin, dkk. (2020) bahwa kegiatan *transfer of knowledge* dapat menimbulkan kejenuhan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dari pendidik untuk menyampaikan materi yang tidak monoton dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat memotivasi peserta didik, sehingga peserta didik tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru dalam sebuah pengajaran sebagai penyalur materi pelajaran ke peserta didik. Media pembelajaran terdiri dari beberapa macam yaitu media cetak dan non-cetak. Semua jenis media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan serta memaksimalkan potensi pemahaman peserta didik secara optimal. Sebagaimana dikemukakan oleh Ramadani, dkk. (2023) bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

Media pembelajaran di sekolah dasar merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu peserta didik di setiap tingkatan kelas, mulai dari kelas I hingga kelas VI. Media pembelajaran dapat berupa poster, media digital, atau bahkan media yang dibuat oleh guru sendiri untuk membantu proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Afrom, dkk. (2023) bahwa media pembelajaran di sekolah dasar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan

oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Kompetensi profesional yang memadai untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, seperti pembuatan media pembelajaran, dituntut dari guru di era digitalisasi sekarang ini.

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan sekolah dasar, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran. Perkembangan teknologi mengubah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Teknologi membantu pembelajaran tidak lagi hanya berupa gambar poster cetak atau buku cerita statis, melainkan telah menggunakan media berbasis teknologi yang lebih inovatif dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Febrina & Fitria (2023) bahwa implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar telah mengubah cara guru menyampaikan materi ajar, dari media cetak menjadi media digital yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan SD N 72 Palembang di kelas V mata pelajaran IPAS berbentuk poster, *powerpoint*, dan juga video animasi maupun video pembelajaran. Media pembelajaran yang telah diterapkan berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, pemahaman peserta didik serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut agar memiliki keterampilan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan kelas dan menyediakan variasi media pembelajaran bagi peserta didik.

Komik digital dapat menjadi sarana penyampaian materi dalam pembelajaran. Komik digital mampu memvisualisasikan materi atau konsep-konsep yang abstrak dalam materi pembelajaran dengan efektif. Media komik mampu memvisualisasikan materi ilmu pengetahuan sosial melalui penggunaan komik elektronik yang memadukan unsur gambar dan teks naratif. Komik digital merupakan cerita bergambar yang disertai teks dan dialog singkat, disajikan melalui media elektronik tertentu. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Tyas & Aeni (2024) bahwa komik digital memuat gambar dan dialog singkat yang dapat menjadi

strategi yang efektif untuk menyampaikan serta memahami sebuah cerita atau informasi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Komik digital juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Komik digital perlu dikembangkan agar sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. *Artificial intelligence* (AI) dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

AI atau juga dikenal sebagai kecerdasan buatan memiliki potensi besar dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk materi warisan budaya bagi peserta didik kelas V SD. Teknologi AI menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Holmes, dkk. (2019) dalam buku yang berjudul *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning* menyatakan bahwa teknologi AI memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang adaptif dan interaktif, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman. AI memungkinkan pembuatan animasi, ilustrasi, dan bahkan permainan edukatif yang menampilkan cerita budaya, tokoh tradisional, atau praktik budaya dengan cara yang menyenangkan. Komik digital berbantuan AI dapat membuat peserta didik tidak hanya mengenal warisan budaya secara visual, tetapi juga mendapat pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Selain itu juga dapat memperkuat rasa cinta terhadap budaya lokal sejak usia dini.

Beberapa penelitian yang memiliki relevansi signifikan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Penelitian yang dilakukan oleh (Yunitha Ike Christyowati, Rofi'i, Ujang Rohman, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik dengan berbantuan *artificial intelligence* (AI) pada materi sistem pernafasan manusia layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Diva Nadiyah Shahwa, Mustamiroh Mustamiro, Iksam Iksam, Tri Wahyuningsih (2024) menemukan bahwa pengembangan bahan ajar e-comic melalui aplikasi canva berbantuan AI pada mata pelajaran IPAS layak

digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berbantuan AI layak digunakan dalam pembelajaran di SD. Penelitian sebelumnya mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan ai namun materi yang dibahas tentang pernafasan bukan warisan budaya. Sedangkan penelitian lainnya mengembangkan komik digital berbantuan ai namun sebagai bahan ajar. Selain itu, materi yang dibahas sama tentang warisan budaya. Namun, bahasan materi tentang warisan budaya Indonesia secara umum belum secara spesifik membahas satu daerah tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Artificial Intelligence* pada Materi Warisan Budaya Kelas V SDN 72 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi warisan budaya kelas V SDN 72 Palembang?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi warisan budaya kelas V SDN 72 Palembang?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi warisan budaya kelas V SDN 72 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian terhadap rumusan masalah yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi warisan budaya kelas V SDN 72 Palembang.
2. Menguji kevalidan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi warisan budaya kelas V SDN 72 Palembang.
3. Menguji kepraktisan dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi warisan budaya kelas V SDN 72 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami materi.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan guru dan membantu dalam penyampaian materi, serta memfokuskan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran.
3. Bagi sekolah, peneliti mengharapkan produk media pembelajaran komik digital yang dihasilkan dari peneliti ini dapat menjadi media tambahan yang memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.
4. Bagi peneliti, peneliti mengharapkan dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan mengenai cara pembuatan dan pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan *Artificial Intelligence* pada materi warisan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. V., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPAS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Afrom, dkk. (2023). *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dasar)*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Nurul Malahayati, E., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Arsyad, Azhar. (2023). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.
- Artanegara, I. M. S., Agung, A. A. G., Ambara., D. P. (2024). Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 7, No. 1, pp. 235-245).
- Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Educati on and Development*, 9(3), 542-554.
- Ayunin, R. Q., Maruti, E. S., & Syamsiyah, N. (2023). Pengembangan Media E-Book Interaktif Berbasis Budaya Lokal Ponorogo Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 4, 683–692.
- Budiyanto, B., & Haryati, T. (2023). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 4(1).
- Cuga, C., Syah, M., Ismail, R. P., Sarlin, M., & Pomalingo, S. (2024). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Danial, A. S., & Zulkifli, H. (2024). Pembelajaran Berasaskan Komik untuk Topik Bulan Penyucian Jiwa Menggunakan Perisian Pixton [Comics-Based Learning For Topic Month Of Purification Using Pixton

- Software]. *International Journal of Contemporary Education, Religious Studies and Humanities*, 4(1), 42-54.
- Dharin, A., Aziz, K. D., & Waseso, P. H. (2020). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar berwawasan sosial-budaya. *Portal Ejournal IAIN Purwokerto*, 25(1), 1-14.
- Diantama, S. (2024). Pemanfaatan Artificial Intelegent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 11-17.
- Effendhie, M. (2019). Arsip, Memori, dan Warisan Budaya. *Publikasi Dan Pameran Arsip*.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fahira, H., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Peran Pendidikan Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Sekitar Bagi Peserta Didik. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 63-72.
- Febrina, H., & Fitria, Y. (2023). IMPLEMENTASI TIK SEBAGAI SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6811-6821.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Dengan Teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14.
- Hidayati, S. & Rahman, A. (2022). Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Budaya di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 75-88
- Holmes, W. (2020). Artificial intelligence in education. In *Encyclopedia of education and Information Technologies* (pp. 88-103). Cham: Springer International Publishing.
- Homsinah, S., Kandriasari, A., & Yulianti, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Non Individual Service dalam Mata Kuliah Penataan dan Pelayanan Restoran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10319-10336.

- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.
- Ike, Y. I. C., & Rohman, U. (2024). Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 468-477.
- Juneli, J. A., Sujana, A., & Julia, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Sd Kelas V. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1093-1102.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Lase, T., & Hutahean, R. (2024, June). Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Drama. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1945-1949).
- Magdalena, Ina. (2023). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV Jejak. Hal. 31-35.
- Masrichah, S. (2023). Ancaman Dan Peluang Artificial Intelligence (AI). *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(3), 83-101.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Melisa, I., & Sutarini, S. (2025). Pengembangan Media Animasi Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Dongeng Kelas V Upt Sd 060925 Medan Amplas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 237-246.
- Mesra, R. (2023). *Research & development dalam pendidikan*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256-263.
- Mirayanti, N. L. D. (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kerajaan Bercorak

- Hindu-Budha Kelas IV SD Negeri 2 Kaliakah (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Mutaqin, F. M., Jubaedah, I., Koestianto, H., & Setiabudi, D. I. (2022). Efektif Artificial Intelligence (AI) dalam Belajar dan Mengajar. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 128-138.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Norenza, Z., & Zunurahma, F. C. (2024). Analisa Penggunaan Perangkat Digital dalam Pembuatan Komik Digital: Chat GPT. *Jurnal Kreatif: Karya Pengabdian untuk Masyarakat Aktif dan Inovatif*, 1(02), 89-103.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Patty, J., & Lekatompessy, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SD Negeri Tiakur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 4(3).
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.
- Rahmi, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Kelas V Tema VIII di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.

- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Romadhona, Firda. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Saku Jurang Bagi Siswa Kelas II SD Negeri 141 Palembang. *Skripsi*. Tidak diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNSRI: Ogan Ilir.
- Sabrina, N. S., Sya, M. F., & Utami, I. I. S. (2024). Konsep perencanaan pembelajaran dan model pengembangan perangkat desain pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5203-5211.
- Safira, A. N., Istiningasih, S., & Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Bangun Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4).
- Santika, M., & Lestari, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Komik Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Tema 7 Energi Dan Perubahannya Kelas III SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 23-35.
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), 1-5.
- Shahwa, D. N., Mustamiroh, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 225-242.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyowati, K. A., Santi, N. N., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Materi Menjaga Kelestarian

- Lingkungan Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Suprpto, S. (2006). Peningkatan Kualitas Pendidikan melalui Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi di Sekolah. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 3(1), 17250.
- Tyas, L. F., & Aeni, K. (2024). Pengembangan Media Komik Melalui Artificial Intelligence Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngaliyan 02 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3276-3289.
- Wardi, I. N. (2008). Pengelolaan Warisan Budaya Berwawasan Lingkungan: Studi Kasus Pengelolaan Living Monument di Bali. *Jurnal Bumi Lestari*, 8(2), 193-204.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15-20.
- Zahrika, N. A., & Andaryani, E. T. (2023). Kurikulum Berbasis Budaya untuk Sekolah Dasar: Menyelaraskan Pendidikan dengan Identitas Lokal. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 163-169.