

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Mengungkapkan Gagasan dalam Kalimat Siswa Fase A SD Negeri 64 Tobulung Kota Palopo

Adelia Anggun Nursyahbani¹, Edhy Rustan², Nurul Aswar³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital interaktif pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat untuk peserta didik Fase A SDN 64 Tobulung Kota Palopo. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan interaktif, mengingat pembelajaran mengungkapkan gagasan dalam kalimat pada jenjang Fase A masih banyak mengandalkan buku teks konvensional sehingga keterlibatan peserta didik selama proses belajar belum optimal. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan Mixed Method dan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran kelayakan produk secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validasi sebesar 91,67% dari ahli media, 90,78% dari ahli bahasa, dan 75% dari ahli materi dengan kategori valid hingga sangat valid. Hasil uji praktikalitas memperoleh persentase 93,34% berdasarkan respons guru dan 83,34% berdasarkan respons peserta didik dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji efektivitas memperoleh persentase 79,45% dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran komik digital interaktif dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat bagi peserta didik Fase A, sekaligus berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat diadaptasi guru di sekolah dasar lain dengan karakteristik peserta didik yang serupa.

Kata Kunci: media pembelajaran; komik digital interaktif; mengungkapkan gagasan dalam kalimat; Model 4D

Abstract

This study aims to develop an interactive digital comic learning media on the topic of expressing ideas in sentences for Phase A students at SDN 64 Tobulung, Palopo City. This research was motivated by the need for more engaging and interactive Indonesian language learning media, considering that instruction on expressing ideas in sentences at the Phase A level still relies heavily on conventional textbooks, resulting in suboptimal student engagement during the learning process. This study employed the Research and Development (R&D) method with a Mixed Method approach and the 4D development model, comprising the define, design, develop, and disseminate stages. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation, then analyzed both qualitatively and quantitatively to obtain a comprehensive picture of the product's feasibility. The results showed that the developed media obtained validation percentages of 91.67% from media experts, 90.78% from language experts, and 75% from material experts, categorized as valid to very valid. The practicality test results obtained percentages of 93.34% based on teacher responses and 83.34% based on student responses, categorized as very practical, while the effectiveness test results obtained a percentage of 79.45%, categorized as effective. Based on these results, the interactive digital comic learning media is declared valid, very practical, and effective for use as an Indonesian language learning medium on the topic of expressing ideas in sentences for Phase A students, and holds potential as an alternative learning medium that can be adapted by teachers at other elementary schools with similar student characteristics.

Keywords: learning media; interactive digital comics; expressing ideas in sentences; 4D Model

Corresponding Author
Adelia Anggun Nursyahbani,
Universitas Islam Negeri Palopo,
Indonesia. Email:
adlianggurnsyhbni@gmail.com

Article Information
Received: 6 July 2026
Accepted: 7 August 2026
Published: 14 August 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. This article is published under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan fondasi utama dalam perkembangan kognitif dan sosial peserta didik, terutama pada jenjang awal sekolah dasar (Ritonga & Rambe, 2022). Salah satu keterampilan berbahasa yang penting adalah kemampuan mengungkapkan gagasan dalam bentuk kalimat (Tarigan dkk., 2023). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A (kelas I dan II

SD) pada Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan mampu mengekspresikan pikiran, perasaan, atau informasi secara runtut dan sederhana dalam bentuk kalimat. Kemampuan ini tidak hanya penting untuk keberhasilan akademik, tetapi juga menjadi bekal komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga mendukung terjadinya proses belajar. Media visual menjadi salah satu bentuk media yang sesuai untuk peserta didik pada jenjang awal sekolah dasar karena penyampaian pesan melalui gambar dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Untuk mendukung penguasaan keterampilan tersebut, media pembelajaran yang digunakan juga harus sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, yaitu bersifat konkret, visual, menarik, dan memungkinkan terjadinya interaksi aktif (Syamsiah & Darmawan, 2025). Komik digital interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dinilai potensial. Komik digital memadukan unsur gambar dan teks dalam penyampaian cerita, serta pada beberapa bentuk dapat dilengkapi dengan animasi, efek suara, dan fitur interaktif yang memungkinkan peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran. Media ini memadukan unsur visual (gambar), narasi (teks), dan interaktivitas (klik, atau animasi sederhana), yang secara efektif dapat membantu anak memahami struktur kalimat dan konteks penggunaan bahasa. Secara ideal, pemanfaatan komik digital tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memfasilitasi peserta didik dalam menyusun dan mengekspresikan gagasannya dengan lebih terarah.

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran juga telah dikaji dalam beberapa penelitian terdahulu. Astutik, Rusijono, dan Suprijono mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter siswa kelas V SDN Galuran 1 Taman dengan menggunakan model pengembangan 4D (Astutik dkk., 2021). Ramadhani, Marlina Angkris Tambunan, Vita Riahi Saragih, Jumaria Sirait, Martua Reynhat Sitanggang Gusar mengkaji pengaruh media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek (Ramadhani dkk., 2022). Sementara itu, Hidayah mengembangkan media komik digital menggunakan Pixton disertai Quiz (Kahoot) pada konsep sistem gerak (Hidayah & Maulida, 2019). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan pemanfaatan komik digital dalam pembelajaran, tetapi memiliki perbedaan pada materi, tujuan, maupun karakteristik peserta didik dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini secara khusus mengembangkan media komik digital interaktif pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat untuk peserta didik Fase A.

Namun, berdasarkan kenyataan di lapangan, kemampuan peserta didik Fase A dalam mengungkapkan gagasan dalam kalimat masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 64 Tobulung Kota Palopo, ditemukan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat secara utuh. Mereka cenderung menuliskan frasa tidak lengkap, belum memahami struktur kalimat sederhana, serta belum mampu mengekspresikan gagasan secara teratur. Hal ini menunjukkan masih kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aspek dasar dalam keterampilan berbahasa.

Di sisi lain, sekolah tersebut juga belum menerapkan media pembelajaran komik digital interaktif dalam kegiatan pembelajarannya. Guru masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis atau buku teks. Kurangnya variasi media yang menarik menyebabkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi rendah (Amananda dkk., 2025). Padahal, media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar serta membantu pemahaman materi secara konkret.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil observasi lapangan, diketahui bahwa hampir setengah dari peserta didik Fase A di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan secara tertulis. Mereka kesulitan dalam menuangkan pikiran ke dalam kalimat yang runtut dan bermakna. Masalah ini tidak hanya disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga karena kurangnya media yang memfasilitasi proses belajar menulis secara kontekstual dan menyenangkan. Hal

tersebut sejalan dengan landasan teori yang menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan menyusun kalimat pada peserta didik Fase A sangat berkaitan dengan penggunaan media visual dan contoh konkret, sehingga penggunaan media seperti komik digital dapat membantu peserta didik memahami dan menyusun kalimat berdasarkan gambar atau alur cerita. Melihat berbagai kondisi tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan interaktif untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengungkapkan gagasan dalam kalimat. Komik digital interaktif dipandang sebagai salah satu alternatif media yang relevan dengan karakteristik peserta didik Fase A. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran tersebut agar dapat memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang ada di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital interaktif pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat untuk peserta didik Fase A di SD Negeri 64 Tobulung Kota Palopo menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pengembangan ini dilakukan sebagai upaya menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan *Mixed method*, yaitu penggabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam satu rangkaian penelitian. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital interaktif untuk membantu peserta didik Fase A dalam mengungkapkan gagasan melalui kalimat sederhana. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four-D Model*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Rustan, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 64 Tobulung Kota Palopo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian meliputi peserta didik kelas II sebagai pengguna utama media dan guru kelas sebagai pemberi masukan serta penilaian terhadap media. Objek penelitian adalah media pembelajaran komik digital interaktif pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat.

Prosedur pengembangan mengikuti empat tahap model 4D. Tahap *define* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi analisis kurikulum, analisis kebutuhan pendidik, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, alur komik digital interaktif *storyboard*, pembuatan animasi dengan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), penyusunan media dengan menggunakan aplikasi Canva, serta menambahkan interaktif menggunakan aplikasi PowerPoint. Tahap *develop* dilakukan dengan mengembangkan rancangan menjadi produk, kemudian melakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, revisi berdasarkan masukan validator, serta uji coba kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan. Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyerahkan media kepada guru kelas II dan menyebarluaskan media berbasis website agar dapat diakses sebagai alternatif media pembelajaran.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kendala, kebutuhan media, serta masukan setelah uji coba. Angket digunakan untuk memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan media serta respons guru dan peserta didik terhadap kepraktisan media. Tes diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengukur keefektifan media berdasarkan kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan dalam kalimat.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa data peserta didik, foto kegiatan, hasil validasi, angket, hasil tes, dan produk yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta komentar, kritik, dan saran dari validator dan guru dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menjadi dasar revisi media. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase skor yang diperoleh dari lembar validasi ahli, angket kepraktisan, dan hasil tes. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

3. Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik digital interaktif pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat untuk peserta didik Fase A di SD Negeri 64 Tobolung Kota Palopo. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Maryani dkk., 2026). Subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas II dan 18 peserta didik kelas II. Hasil pengembangan pada setiap tahap disajikan sebagai berikut.

3.1 Tahap *Define*

Tahap *define* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta analisis tujuan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesulitan peserta didik dalam mengungkapkan gagasan dalam kalimat dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas, kondisi yang sejalan dengan temuan Kudadiri (2023) dan Nuryanah dkk. (2021) yang juga melaporkan minimnya variasi media komik digital pada pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Temuan pada tahap ini menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media, materi, dan aktivitas pembelajaran yang dikembangkan.

3.2 Tahap *Design*

Tahap *design* menghasilkan rancangan awal media pembelajaran komik digital interaktif. Perancangan meliputi penyusunan materi, alur cerita, storyboard, karakter, ilustrasi, dialog, tampilan media, navigasi, audio, dan latihan interaktif. Materi yang dikembangkan diarahkan pada kemampuan mengidentifikasi kalimat yang mengungkapkan gagasan, menentukan gagasan berdasarkan gambar atau ilustrasi, membedakan kalimat yang mengungkapkan gagasan dan bukan gagasan, serta melengkapi kalimat yang mengungkapkan gagasan. Instrumen penelitian dan soal evaluasi juga disusun pada tahap ini, mengacu pada prinsip perancangan media komik digital yang dikemukakan Widhinata dan Ganing (2022) serta Icahayati dkk. (2024) yang menekankan pentingnya keselarasan antara alur cerita, ilustrasi, dan muatan materi pembelajaran.

3.3 Tahap *Develop*

Pada tahap *develop*, media yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1

Hasil Validasi Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif

Validator	Skor perolehan	Skor maksimum	Persentase	Kategori
Ahli Media	88	96	91,67%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	69	76	90,78%	Sangat Valid
Ahli Materi	60	80	75%	Valid

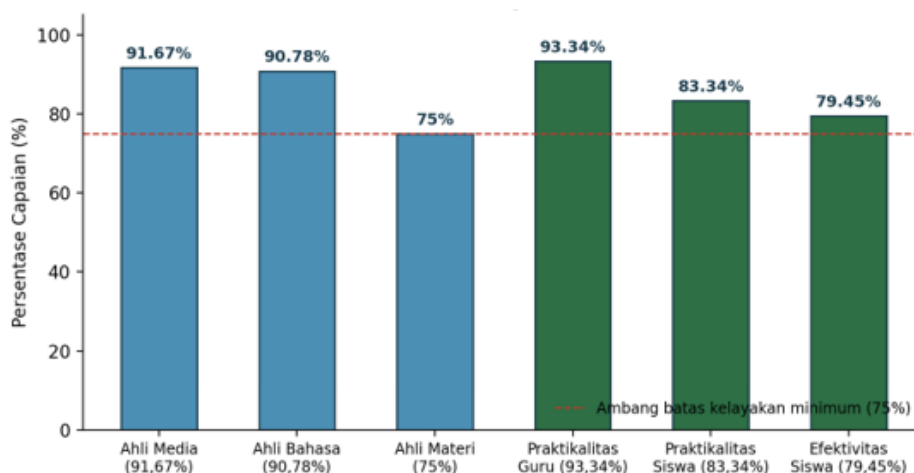
Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 60 dari skor maksimum 80 dengan persentase 75% dan kategori valid. Validasi ahli media memperoleh skor 88 dari skor maksimum 96 dengan persentase 91,67% dan kategori sangat valid. Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh skor 69 dari skor maksimum 76 dengan persentase 90,78% dan kategori sangat valid, hasil yang sejalan dengan standar kelayakan media komik kontekstual yang dilaporkan Melliyaniti dan Suniasih (2022) (Samawati & Rahayu, 2021).

Setelah validasi, media direvisi berdasarkan masukan validator sebelum dilakukan uji praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan melalui respons guru dan peserta didik. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2
Hasil Uji Praktikalitas dan Efektivitas

Pengujian	Skor perolehan	Skor maksimum	Persentase	Kategori
Praktikalitas Guru	56	60	93,34%	Sangat Praktis
Praktikalitas Peserta Didik	480	576	83,34%	Sangat Praktis
Efektivitas Peserta Didik	143	180	79,45%	Efektif

Uji praktikalitas guru memperoleh skor 56 dari skor maksimum 60 dengan persentase 93,34% dan kategori sangat praktis. Uji praktikalitas peserta didik memperoleh skor 480 dari skor maksimum 576 dengan persentase 83,34% dan kategori sangat praktis. Uji efektivitas dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media terhadap 18 peserta didik. Hasil tes memperoleh total skor 143 dari skor maksimum 180 dengan persentase 79,45% dan kategori efektif.



Gambar 1

Hasil Validasi Ahli dan Uji Praktikalitas-Efektivitas Media Komik Digital Interaktif

Gambar 1 memperlihatkan bahwa seluruh komponen penilaian, mulai dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, hingga uji praktikalitas guru, praktikalitas peserta didik, dan efektivitas pembelajaran, berada di atas ambang batas kelayakan minimum sebesar 75%. Capaian tertinggi diperoleh pada aspek praktikalitas guru, sedangkan capaian terendah meskipun tetap memenuhi kategori valid berada pada validasi ahli materi, sehingga bagian materi menjadi fokus utama penyempurnaan pada tahap revisi sebelum media disebarluaskan.

3.4 Tahap Disseminate

Tahap disseminate dilakukan melalui penyebaran media secara terbatas di SD Negeri 64 Tobulung Kota Palopo sebagai lokasi penelitian. Penyebaran dilakukan setelah media melalui proses validasi, revisi, uji praktikalitas, dan uji efektivitas.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital interaktif yang dikembangkan melalui model 4D dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat bagi peserta didik Fase A. Temuan tersebut terlihat dari proses pengembangan yang dimulai melalui analisis kebutuhan, perancangan media, validasi oleh para ahli, uji praktikalitas, uji efektivitas, hingga penyebaran produk. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan pendidik, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan karakteristik materi yang disampaikan (Rustan, 2023).

Pada tahap define, hasil analisis menunjukkan bahwa pendidik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, sedangkan sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan ke dalam kalimat sederhana. Peserta didik juga menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang menggunakan gambar dan cerita. Kondisi tersebut menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media yang dikembangkan. Temuan ini sejalan dengan (Akbar dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa analisis kebutuhan merupakan tahap penting dalam pengembangan media karena kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik menjadi pertimbangan dalam menentukan rancangan produk. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan memiliki keterkaitan yang lebih jelas dengan permasalahan pembelajaran yang hendak diatasi.

Pada tahap design, hasil analisis kebutuhan kemudian diterjemahkan ke dalam rancangan media berupa penyusunan materi, storyboard, ilustrasi karakter, tampilan komik, dialog, audio, serta aktivitas interaktif. Pemilihan karakter guru dan peserta didik dalam cerita juga didasarkan pada kedekatannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga konteks pembelajaran lebih mudah dikenali (Bismar & Putra, 2025). Perancangan tersebut sejalan dengan (Handayani dkk., 2023) yang menjelaskan bahwa tahap design dalam pengembangan komik digital mencakup penyusunan materi, storyboard, tampilan media, dan instrumen penelitian. Temuan ini memperlihatkan bahwa perancangan media tidak hanya berkaitan dengan aspek visual, tetapi juga perlu mengintegrasikan materi dan aktivitas pembelajaran agar produk memiliki arah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kelayakan produk selanjutnya ditunjukkan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan media, dan penggunaan bahasa (Aswar dkk., 2024). Masukan yang diberikan validator juga digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum media diujicobakan kepada pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa proses validasi tidak hanya berfungsi untuk memberikan penilaian terhadap produk, tetapi juga menjadi bagian dari proses penyempurnaan media agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Oktaviana & Ramadhani, 2023).

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 93,34% berdasarkan respons guru dan 83,34% berdasarkan respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, uji efektivitas memperoleh persentase 79,45% dengan kategori efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang telah melalui proses validasi dapat digunakan dalam pembelajaran dan memperoleh respons positif dari pengguna. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Sari & Wiratama, 2024) yang menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid, praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan tersebut memperkuat temuan bahwa komik digital dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran ketika dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran yang memadukan unsur visual, teks, cerita, audio, dan interaktivitas dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi peserta didik, sebagaimana juga dibuktikan Nurafrilian

dkk. (2022) pada materi sumber energi, Ratnasari dan Ginanjar (2020) pada materi kebencanaan, serta Restian dan Sari (2019) dalam konteks gerakan literasi sekolah dasar (Fadil dkk., 2025). Dalam konteks pembelajaran mengungkapkan gagasan dalam kalimat, komik digital interaktif memberikan konteks berupa gambar dan alur cerita yang dapat digunakan peserta didik sebagai dasar untuk memahami dan mengungkapkan gagasan, sejalan dengan temuan Willya dkk. (2023) bahwa media komik digital efektif menumbuhkan minat baca siswa sekolah dasar, Solihah dkk. (2022) yang membuktikan efektivitas komik digital bermuatan pendidikan karakter, Ramadhany dkk. (2024) yang mengintegrasikan komik digital dengan literasi budaya dan kewargaan, serta Wulandari dan Suniasih (2022) yang menekankan pentingnya konteks lokal dalam media komik literasi. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media digital yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengintegrasikan konteks cerita dan aktivitas interaktif dengan materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat pada peserta didik Fase A.

Secara praktis, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi pendidik dalam menyediakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bervariasi. Media juga dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai media pendukung pembelajaran karena produk telah disebarluaskan secara terbatas kepada pihak sekolah dan guru kelas. Penyajian media melalui barcode yang terhubung dengan penyimpanan digital juga memberikan alternatif akses bagi guru dalam menggunakan produk sesuai kebutuhan pembelajaran (Maharani, 2024).

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup penyebaran produk yang dilakukan secara terbatas di SD Negeri 64 Tobulung Kota Palopo. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menguji penggunaan media pada subjek dan konteks sekolah yang lebih luas untuk memperoleh gambaran penggunaan media pada karakteristik peserta didik yang lebih beragam. Pengembangan berikutnya juga dapat mempertimbangkan pengembangan fitur interaktif dan pengujian dengan rancangan penelitian yang memungkinkan pengukuran perubahan kemampuan peserta didik secara lebih komprehensif.

5. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran komik digital interaktif pada materi mengungkapkan gagasan dalam kalimat untuk peserta didik Fase A di SDN 64 Tobulung Kota Palopo melalui model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dan guru, kemudian melalui proses validasi, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Media memperoleh hasil praktikalitas sebesar 93,34% berdasarkan respons guru dan 83,34% berdasarkan respons peserta didik dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji efektivitas memperoleh persentase 79,45% dengan kategori efektif. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa juga menunjukkan kategori valid hingga sangat valid sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mengungkapkan gagasan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa komik digital interaktif yang dikembangkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik fase A, khususnya dalam pembelajaran mengungkapkan gagasan dalam kalimat. Kontribusi penelitian ini terletak pada tersedianya media pembelajaran digital yang memadukan ilustrasi, alur cerita, dialog sederhana, dan latihan interaktif dalam satu media yang dapat diakses secara digital. Penyebarluasan secara terbatas melalui kode QR yang terhubung dengan Google Drive juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengakses dan menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran di sekolah.

6. Daftar Pustaka

- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media komik digital penerapan sila Pancasila berbasis masalah dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160–167. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.133>
- Amananda, N., Fatmaryanti, S. D., & Anjarini, T. (2025). Analisis keterampilan guru dalam mengadakan variasi media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Borobudur Educational Review*, 5(1), 70–79. <https://doi.org/10.31603/bedr.13312>
- Astutik, A. F., Rusijono, & Suprijono, A. (2021). Pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPS sebagai penguatan karakter peserta didik kelas V SDN Geluran 1 Taman. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 543–554. <https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894>
- Aswar, N., Silpia, P., & Zainuddin, F. (2024). Pengembangan e-book berbasis flipbook maker pada materi PAI kelas VII SMP Negeri 3 Palopo. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1497–1508. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1878>
- Bismar, A. F., & Putra, M. D. T. (2025). Peran guru dalam menanamkan pendidikan karakter melalui media pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 53–63. <https://journal.globresco.com/index.php/JIRE/article/view/61>
- Fadil, A., Rahmadila, M. K., Nurafifah, A., & Mustaqim, A. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa MI Adabiyah 2 Palembang. *Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 64–69. <https://doi.org/10.59966/x2kwc327>
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan bahan ajar komik digital berbasis web Pixton pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 613–621. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.1575>
- Hidayah, K., & Maulida, K. (2019). *Pengembangan media komik digital menggunakan Pixton disertai quiz (Kahoot) pada konsep sistem gerak* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i2.78017>
- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan komik digital materi budaya lokal pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
- Maharani, N. (2024). Implementasi model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada mata kuliah produksi ternak perah di Prodi Peternakan Universitas Lampung. *Media Didaktika*, 10(2), 59–66. <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/didaktika/article/view/8111>
- Maryani, I., Martaningsih, S. T., Setyawan, F., & Dessty, A. (2026). *R&D dalam bidang pendidikan (teori, model, dan implementasinya)*. Ika Maryani.
- Melliyanti, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Kelayakan dan efektivitas media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44587>
- Nuryanah, Zakiah, L., Fahrurrozi, & Hasanah, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran webtoon untuk menanamkan sikap toleransi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Nurafrilian, S., Sukamanasa, E., & Suchyadi, Y. (2022). Pengembangan media komik digital berbasis Canva pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi sumber energi. *Didaktik, Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2108–2118. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.509>

- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090>
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. *JBSI, Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Ramadhany, E. P., Darmayanti, M., Kurniasih, K., & Syaripudin, T. (2024). Development of digital comic media based on Education for Sustainable Development (ESD) to improve cultural and citizenship literacy of elementary students. *Jurnal Kependidikan, Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 10(1), 353–363. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i1.10866>
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *NATURALISTIC, Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>
- Restian, A., & Sari, E. K. (2019). Pengembangan media “Comic Life” untuk gerakan literasi siswa kelas III di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 159. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13187>
- Ritonga, S., & Rambe, R. N. (2022). Penggunaan media big book dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1266–1272. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3129>
- Rustan, E. (2023). *Desain instruksional dan pengembangan pembelajaran bahasa*. Selat Media. <https://repository.uinpalopo.ac.id/6947/>
- Samawati, Z., & Rahayu, Y. S. (2021). Profil validitas dan kepraktisan E-LKPD tipe flipbook berbasis contextual teaching and learning untuk melatih keterampilan berpikir kritis pada materi transpor membran. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 10(2), 385–396. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n2.p385-396>
- Sari, I. W., & Wiratama, N. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Komidi (komik digital) pada mata pelajaran bahasa Indonesia sekolah dasar. *Prosiding New SNASPPM*, 9(1), 602–610. <https://prosiding.unirow.ac.id/index.php/new-snasppm/article/view/2430>
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan media komik digital bermuatan pendidikan karakter materi membangun persatuan dan kesatuan pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Edukatif, Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Syamsiah, S., & Darmawan, A. (2025). Peningkatan kualitas pembelajaran pengenalan buah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz bagi guru KB TK Taruna Prima Jagakarsa. *Community, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10–16. <https://doi.org/10.51878/community.v5i1.4735>
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya keterampilan berbahasa Indonesia pada kegiatan pembelajaran sekolah dasar. *Didaktik, Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Widhinata, I. G. N. A. I., & Ganing, N. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 18–25. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4223>
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449–454. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>
- Wulandari, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media komik literasi berbasis kontekstual materi hak dan kewajiban muatan PPKn kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.45286>