



Pengembangan Media Komik *Digital* Berbasis Budaya Bali pada Materi Gaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD

I Wayan Dika Semara Kusuma^{1*}, Luh Putu Sri Lestari², I Kadek Edi Yudiana³

¹⁻³ Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Penulis Korespondensi: dikaseмара99@gmail.com

Abstrac: *This study aims to develop a Balinese culture-based digital comic learning media on the topic of force for fourth-grade elementary school students. The study also aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the media in improving students' learning outcomes. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that the developed digital comic had a very high level of feasibility based on evaluations from media and material experts. The media was also considered highly practical based on teachers' and students' responses. In addition, the effectiveness test using the One Group Pre-test Post-test design showed a significant improvement in students' learning outcomes after using the digital comic media. Therefore, the Balinese culture-based digital comic is considered feasible and effective as an alternative learning media for science and social studies (IPAS) on the topic of force in fourth-grade elementary school.*

Keywords: *Balinese Culture; Digital Comic; Force Material; Learning Outcomes; Research and Development.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis budaya Bali pada materi gaya untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Media ini juga dinilai sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik digital. Oleh karena itu, komik digital berbasis budaya Bali dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi gaya di kelas IV SD.

Kata kunci: Budaya Bali; Hasil Belajar; Komik Digital; Materi Gaya; *Research and Development*.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pesatnya perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, serta membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mendukung keberlanjutan pembangunan suatu negara (Pradipta et al., 2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat proses belajar perlu menjadi lebih kreatif, menarik, dan fokus pada kebutuhan siswa. Penanaman nilai-nilai dalam pendidikan karakter sangat penting karena perkembangan zaman membuat generasi muda semakin sulit diarahkan dan dibimbing dengan baik (Setiani et al., 2023).

Pembelajaran sebaiknya dirancang agar siswa aktif ikut serta, dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta merasa nyaman dan senang saat belajar (Pande et al., 2026). Keterlibatan belajar adalah hal penting dalam dunia pendidikan karena menunjukkan seberapa baik siswa berinteraksi dengan proses belajar (Ayu et al., 2025).

Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang mampu bersaing di tingkat global. Oleh karena itu, diperlukan pemerataan akses pendidikan yang disertai dengan peningkatan kualitasnya agar tujuan tersebut dapat tercapai (Dwiyanti et al., 2023). Setiap siswa memiliki tujuan dalam kegiatan belajarnya sehingga hal tersebut mendorong mereka untuk memiliki motivasi yang kuat agar dapat mencapainya (Banowati et al., 2023). Setiap individu perlu mendapatkan pendidikan yang baik agar memiliki wawasan yang luas dan keterampilan yang memadai. Seiring waktu, dunia pendidikan terus berkembang pesat, didukung oleh kemajuan teknologi yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Afifah et al., 2022).

Media berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan membantu pendidik menyampaikan materi secara inovatif, kreatif, dan komprehensif. Penggunaan media yang tepat dapat membangkitkan antusiasme siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sahib et al., 2023).

Dalam pembelajarannya, IPAS mempelajari hubungan antara makhluk hidup dengan benda mati di alam semesta, serta interaksi manusia dengan sesama dan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial (Sukmawati et al., 2024). Pembelajaran sains memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena melalui pembelajaran ini siswa didorong untuk menganalisis serta mencari solusi atas berbagai permasalahan yang berkaitan dengan alam dan lingkungan di sekitarnya (Nita Loka et al., 2025).

Namun, berdasarkan observasi dan wawancara pra penelitian di SD Negeri 4 Banyuning, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IV khususnya pada materi IPAS tentang gaya masih rendah. Hal ini diduga karena siswa lebih memilih bermain gadget dibandingkan belajar, serta proses pembelajaran yang masih cenderung satu arah (guru lebih banyak menjelaskan tanpa interaksi aktif dari siswa). Selain itu, siswa mengalami kesulitan memahami konsep gaya karena materi bersifat abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Komik, termasuk komik digital, dapat menjadi media alternatif karena memadukan visual, cerita, serta dialog singkat yang memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran. Selain meningkatkan ketertarikan siswa, komik juga dapat membantu memperkuat pemahaman melalui cerita dan ilustrasi.

Penelitian ini memanfaatkan budaya lokal Bali sebagai dasar pengembangan komik digital. Melalui pengintegrasian unsur budaya Bali ke dalam materi gaya, diharapkan siswa merasa lebih dekat dengan materi, sehingga motivasi dan hasil belajar dapat meningkat. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul: *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Budaya Bali Pada Materi Gaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan penelitian dimulai dari tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya pada tahap desain, peneliti merancang alur media, storyboard, flowchart, dan instrumen penilaian.

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat komik digital menggunakan aplikasi Canva hingga menjadi media pembelajaran yang siap digunakan. Setelah itu, media diuji coba kepada siswa kelas IV melalui kegiatan pembelajaran pada tahap implementasi. Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu menilai kualitas media dari segi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas melalui hasil pretest dan posttest.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket untuk mengetahui validitas dan kepraktisan media, serta tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Data kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji statistik seperti uji normalitas, homogenitas, dan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media komik *digital* berbasis budaya Bali digital pada muatan IPAS dengan topik gaya di kelas IV Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa memperoleh rata-rata skor ahli media sebesar 4,73 kualifikasi validitas “sangat tinggi”, dan rata-rata skor ahli materi sebesar 4,8 dengan kualifikasi validitas “sangat tinggi”, tingkat pencapaian kepraktisan oleh guru sebesar 94% dengan kualifikasi “sangat tinggi” dan tingkat pencapaian kepraktisan oleh siswa sebesar 95% dan 97 % pada respon perseorangan dan kelompok kecil sehingga keduanya dengan kualifikasi “sangat tinggi”, serta media komik *digital* berbasis budaya Bali efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan ipas dengan topik gaya di kelas IV Sekolah Dasar.

Pengembangan komik digital berbasis budaya Bali memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Media ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, lebih kontekstual, dan mendorong siswa belajar secara aktif. Karena media tersedia dalam bentuk digital, siswa dan guru juga dapat memanfaatkannya berulang kali baik di kelas maupun belajar mandiri di rumah. Selain bermanfaat bagi siswa, media ini juga membantu guru dalam menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus mendukung pembelajaran berbasis budaya lokal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis budaya Bali pada materi gaya berhasil dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas IV SD. Media yang dikembangkan juga memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.

Selain itu, media ini dinilai sangat praktis digunakan dalam pembelajaran karena mendapat respons positif dari guru dan siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media komik digital berbasis budaya Bali layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Auliaty, Y., Siregar, R., & Alawiyah, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif alat indra pendengaran berbasis literasi sains pada muatan IPA untuk kelas IV sekolah dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 31–42. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p31-42>
- Ayu, G., Widiyanti, P., Antara, A., Yudianta, I. K. E., & Dasar, J. P. (2025). Development of interactive media assisted by Articulate Storyline 3 to stimulate learning engagement in science in grade III elementary schools students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(3), 659–671. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i3.110295>
- Banowati, B., Lestari, L. P. S., & Putri, D. A. W. M. (2023). Efektivitas konseling kelompok model realita untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 564. <https://doi.org/10.29210/1202322952>

- Dwiyanti, N. K. E. M., Rati, N. W., & Lestari, L. P. S. (2023). Dampak model *problem based learning* berbantuan Liveworksheet terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 285–294. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i2.60494>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Nita Loka, C., Wibawa, C., & Lestari, S. (2025). Webtoon media with problem-based learning model in improving elementary school science learning outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(2), 346–355. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i2.95643>
- Pande, N., Jayanta, I. N. L., & Yudiana, I. K. E. (2026). Pengembangan media pembelajaran Accordion Book berbasis permainan Jelita untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar.
- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis *project based learning* pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47545>
- Sahib, M., Syahrudin, S., & Saleh, M. S. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Setiani, N. K. D., Gading, I. K., & Lestari, L. P. S. (2023). Pengembangan perangkat layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 676. <https://doi.org/10.29210/1202322869>
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7941>
- Sukmawati, Agustiana, T., & Lestari, S. (2024). Model pembelajaran OPPEMEI terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(1), 60–67. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i1.76554>