

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Utomo (2023) menyatakan bahwa perkembangan teknologi di abad ke-21 telah mengubah paradigma pembelajaran, mendorong penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di tengah tantangan zaman. Pada saat ini, penerapan kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran yang berbasis pada minat siswa. Minat baca yang tinggi sangat penting karena dapat mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi dan memahami berbagai topik yang memperkaya kompetensi kognitif siswa. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran yang menarik dan relevan dengan minat siswa akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar sehingga jika siswa memiliki minat baca yang baik, mereka akan lebih mudah menyerap dan memahami materi pelajaran yang diberikan berujung pada hasil belajar yang lebih baik.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan kompetitif. Minat baca salah satu faktor penting yang mendukung pengembangan keterampilan kognitif. Siswa yang memiliki minat baca yang baik lebih cenderung untuk memperoleh pengetahuan lebih banyak yang secara langsung berhubungan dengan hasil belajar mereka. Selain itu, membaca juga mendukung pembentukan karakter yang lebih baik seperti

rasa ingin tahu, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam belajar. Peningkatan kualitas pendidikan untuk mendorong kemandirian belajar siswa di berbagai sekolah sangat penting agar pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dan berkualitas. Faktor yang mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal adalah adanya ketertarikan atau minat dari setiap individu. Salah satunya adalah ketertarikan atau minat baca (Dewi et al, 2021). Pendidikan di era digital saat ini memerlukan pendekatan yang inovatif dan kreatif untuk dapat menarik minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dan menarik bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu komik digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer atau *smartphone*. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik serta mudah dipahami.

Data hasil pengukuran PISA dari tahun 2000 hingga 2018 menunjukkan bahwa literasi sains siswa di Indonesia masih berada pada tingkat yang rendah (Fuadi et al, 2020). Tingkat literasi di Indonesia berada pada posisi yang memprihatinkan jika dibandingkan dengan negara lain. Selama hampir 20 tahun terakhir sejak PISA merilis hasil pengukuran kemampuan literasi sains siswa di seluruh dunia, Indonesia selalu menempati peringkat bawah. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran sains di Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara anggota OECD yang mengindikasikan bahwa kemampuan

siswa di Indonesia dalam bersaing di tingkat internasional masih perlu ditingkatkan. Pengukuran PISA ini bertujuan untuk mengevaluasi sistem pendidikan dengan menilai kinerja siswa, terutama dalam tiga bidang utama yaitu matematika, sains, dan literasi (Dadi Setiadi dalam Fuadi et al, 2020).

Rendahnya literasi sains mengakibatkan kurangnya keterampilan siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kreatif mereka dalam menerapkan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, kesulitan dalam memecahkan masalah, serta keterlambatan dalam membuat keputusan. Dampak lain dari rendahnya literasi sains adalah siswa kurang peka terhadap isu-isu dan perkembangan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar (Safrizal et al dalam Yusmar dan Fadilah, 2023). Oleh karena itu, rendahnya literasi sains terhadap minat membaca juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan minat baca siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat membaca siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Komik digital merupakan salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut sebab dengan tampilan visual yang menarik dan cerita yang menarik, komik digital dapat membuat siswa lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran. Kondisi saat ini, SD Negeri 2 Sukabumi, Bandar Lampung sudah menggunakan kurikulum merdeka ajaran 2024/2025. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. IPAS adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati, serta kehidupan

manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial (Rofiq dalam Allutfia dan Setyaningsih, 2023).

Materi gaya dan gerak dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) seringkali dianggap sulit oleh siswa sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat menyajikan konsep-konsep tersebut dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Nugraha dalam Putri & Istianah (2021) menjelaskan komik sains adalah media alternatif yang penggunaannya dengan cara belajar sambil bermain. Media komik pembelajaran IPAS menguraikan sebuah peristiwa maupun kejadian yang ada di kehidupan sehari-hari berdasarkan pengalaman dan observasi (Ernawati dalam Putri & Istianah, 2021).

Hasil observasi dan wawancara kepada salah satu guru SD Negeri 2 Sukabumi, Bandar Lampung menunjukkan minat baca peserta didik yang masih rendah, akses terhadap buku bacaan yang menarik dan beragam masih terbatas, baik di sekolah maupun di rumah. Selain itu, budaya membaca belum sepenuhnya tertanam dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini berdampak terhadap minat baca peserta didik yang juga mempengaruhi hasil belajar di sekolah. Meskipun ada upaya dari guru untuk mengintegrasikan kegiatan membaca ke dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan seringkali kurang kreatif dan inovatif sehingga belum sepenuhnya meningkatkan minat baca siswa. Kondisi fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa guru belum pernah sama sekali menggunakan media komik digital untuk menunjang proses pembelajaran dikarenakan minimnya infrastruktur sekolah yang kurang memadai.

Penggunaan media komik digital di kelas IV menunjukkan potensi yang besar meskipun masih menghadapi beberapa tantangan. Saat ini, penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya dioptimalkan. Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap komik digital karena formatnya yang menarik dan interaktif, namun akses terhadap perangkat dan bahan bacaan digital masih terbatas. Guru di SD Negeri 2 Sukabumi, Bandar Lampung belum sepenuhnya terlatih dalam memanfaatkan komik digital sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Integrasi teknologi dalam kurikulum juga belum merata, sehingga belum semua kelas memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses komik digital. Meskipun demikian, inisiatif untuk memperkenalkan media pembelajaran yang inovatif seperti komik digital mulai mendapat perhatian lebih dari pihak sekolah, yang berupaya mencari solusi untuk meningkatkan akses dan keterampilan penggunaan teknologi di kalangan guru dan siswa. Dengan dukungan yang tepat, penggunaan komik digital di SDN 2 Sukabumi dapat menjadi salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Hasil belajar IPAS di SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung menunjukkan variasi yang cukup signifikan di antara siswa. Beberapa siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPAS. Minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS juga bervariasi, dengan sebagian siswa menunjukkan minat yang merasa kurang tertarik. Upaya peningkatan hasil belajar IPAS dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Dengan dukungan yang tepat dari guru, orang tua, dan fasilitas yang lebih baik hasil belajar

IPAS di SDN 2 Sukabumi, Bandar Lampung dapat terus meningkat dan siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari materi yang diberikan di sekolah dasar.

Budaya Lampung memiliki kekayaan warisan yang sangat penting untuk dikenalkan kepada generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar. Salah satu cara efektif untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya ini adalah melalui integrasi dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, selain memahami konsep-konsep ilmiah seperti gaya dan gerak, peserta didik juga dapat mengenal dan menghargai nilai-nilai budaya lokal. Data observasi juga menunjukkan banyak peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Sukabumi, Bandar Lampung belum memahami budaya Lampung. Hal ini dikarenakan peserta didik berasal dari berbagai macam suku seperti suku Jawa, suku Sunda, suku Batak, dan suku Minang sehingga perlu dikenalkan budaya Lampung.

Penyebab dari rendahnya pemahaman siswa terhadap budaya Lampung dapat melibatkan beberapa faktor seperti minimnya ketersediaan buku teks dan sumber belajar lain yang berkaitan dengan budaya Lampung masih terbatas sehingga peserta didik kurang mendapatkan informasi yang mendalam dan bervariasi. Kurangnya keterlibatan guru dalam mengajarkan budaya Lampung karena tidak adanya pelatihan dan sumber daya untuk mengajarkan materi ini secara efektif. Pengaruh budaya luar daerah atau luar negeri yang lebih mendominasi sehingga bisa mengurangi minat peserta didik terhadap budaya Lampung. Kurangnya dukungan dari keluarga dalam mengajarkan atau melestarikan budaya Lampung di rumah.

Pengembangan komik digital berbasis budaya Lampung bertujuan untuk meningkatkan minat membaca dan hasil belajar IPAS di kalangan siswa jenjang sekolah dasar dengan pendekatan yang inovatif dan kreatif. Komik digital dapat menjadi solusi untuk menyajikan materi gaya dan gerak dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan gambar dan ilustrasi yang menarik, komik digital dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, cerita dalam komik digital dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga untuk meningkatkan hasil belajar mereka dengan menyajikan materi dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini akan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa telah dilakukan pengembangan media pembelajaran komik digital sebagai media pembelajaran yang secara keseluruhan memperoleh hasil penilaian yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Beberapa penelitian tersebut di antaranya melakukan pengembangan media komik digital berbasis *problem based learning* (Laksmi & Suniasih, 2021), pengembangan media komik digital berbasis pendekatan kontekstual (Dasi & Putra, 2022), dan media komik elektronik terintegrasi *augmented reality* (Ningrum et al, 2022).

Hasil dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dan pemanfaatan media komik digital dipertimbangkan karena media ini dapat menarik

minat baca siswa dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan minat baca siswa akan memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Jadi, dapat dikatakan bahwa media komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Komik digital membuat siswa merasa lebih tertarik untuk belajar. Cerita yang menarik dan visual yang menarik membuat siswa lebih termotivasi untuk membaca dan memahami materi. Komik digital juga dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami teks dengan menyajikan materi dalam bentuk visual, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penggunaan komik digital juga dapat mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat membaca komik digital kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kenyamanan mereka. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengulangi materi jika diperlukan. Komik digital juga dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar. Guru dapat menggunakan komik digital sebagai media untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, komik digital juga dapat digunakan sebagai bahan diskusi di kelas.

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dapat dikembangkan melalui penggunaan komik digital. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi gaya dan gerak sangat relevan. Dengan tingkat minat baca yang masih rendah, diperlukan inovasi dalam metode



pengajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Menurut Suparya et al (2022) faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan hasil survei PISA dan TIMSS adalah sebagai berikut. 1) penggunaan buku ajar siswa, 2) miskonsepsi siswa, 3) pembelajaran tidak kontekstual, 4) rendahnya kemampuan membaca, 5) lingkungan dan iklim belajar, 6) kurangnya infrastruktur sekolah yang memadai.

Berdasarkan pernyataan yang telah dipaparkan banyak daerah yang mengalami faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang sudah diuraikan. Setelah dilakukan pengamatan, hal ini terjadi di Provinsi Lampung tepatnya di Kota Bandar Lampung pada Kecamatan Sukabumi yang masih banyak di jenjang sekolah dasar yang melakukan proses kegiatan belajar mengajar monoton dan hanya menggunakan buku cetak sehingga siswa merasa bosan serta tidak menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, banyak guru yang tidak membuat media pembelajaran karena hanya mengandalkan penggunaan buku ajar siswa sebab kurangnya infrastruktur sekolah yang memadai. Jadi, perlunya sebuah inovasi pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dengan mengikuti perkembangan teknologi sesuai pada abad ke-21 untuk meningkatkan minat baca siswa yang juga bisa berdampak pada hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Pengembangan komik digital juga memberikan peluang bagi para profesional di bidang pendidikan, teknologi, dan seni untuk bekerja sama dengan kolaborasi antara penulis cerita, ilustrator, animator, dan pengembang perangkat lunak, dapat tercipta komik digital yang berkualitas dan efektif sebagai media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang berbasis penelitian, diharapkan dapat

dikembangkan komik digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di Indonesia. Hal ini akan membantu dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Perkembangan komik digital juga sejalan dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, pengembangan komik digital juga dapat membantu mengurangi kesenjangan digital di Indonesia dengan menyediakan akses terhadap media pembelajaran digital untuk semua siswa termasuk yang berada di berbagai wilayah daerah-daerah di Indonesia salah satunya Provinsi Lampung yang dapat belajar dengan efektif dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran juga dapat membantu dalam menciptakan budaya membaca yang lebih baik di Indonesia dengan menyajikan materi dalam bentuk cerita yang menarik, siswa akan lebih tertarik untuk membaca dan mengembangkan kebiasaan membaca yang positif. Dalam jangka panjang, pengembangan media pembelajaran komik digital dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dengan menggunakan media yang menarik dan efektif, siswa dapat belajar dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang optimal. Selain itu, pengembangan komik digital juga dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Hal ini akan membantu dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dengan menggunakan media yang menarik dan

efektif. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, diperlukan sistem pendidikan yang mampu menahan tantangan dan perubahan zaman.

Di era digital saat ini, tantangan yang dihadapi dunia pendidikan semakin kompleks. Hasil penelitian Sulastri et al (2020) menyatakan bahwa penggunaan *platform* digital yang dominan digunakan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan terlaksana dengan baik. Penggunaan *platform* teknologi pendidikan diharapkan untuk membentuk generasi yang cakap teknologi, sehingga meskipun pembelajaran dalam masa pandemi, tetapi proses belajar harus tetap dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi *platform* digital baik yang disediakan oleh Kemendikbudristek maupun dari teknologi pendidikan yang lainnya. *Platform* digital diharapkan mampu menjaga motivasi belajar siswa maupun kecakapan teknologi siswa guna menghadapi tantangan global Revolusi Industri 4.0.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

### 1. Rendahnya Minat Baca Siswa

Minat baca siswa kelas IV sekolah dasar cenderung rendah, yang dapat mengubah kemampuan mereka dalam memahami dan mengembangkan minat

terhadap literasi dan juga bisa berdampak terhadap hasil belajar salah satunya pada mata pelajaran IPAS.

## 2. Kurangnya Media Pembelajaran Menarik

Media pembelajaran yang tersedia di sekolah kurang menarik dan tidak memadai untuk mempertahankan minat siswa dalam membaca, terutama dalam konteks visual dan interaktif.

## 3. Kurangnya Inovasi dalam Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran

Meskipun teknologi berkembang pesat, penggunaannya dalam pembelajaran masih terbatas. Kurangnya inovasi dapat menghambat pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

## 4. Kurangnya Sumber Daya dan Pelatihan untuk Guru

Guru mungkin tidak memiliki sumber daya atau pelatihan yang cukup untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital seperti komik digital dengan efektif.

## 5. Rendahnya Pemahaman Siswa Terhadap Budaya Lampung

Minimnya ketersediaan buku teks dan sumber belajar lain yang berkaitan dengan budaya Lampung masih terbatas sehingga peserta didik kurang mendapatkan informasi yang mendalam dan bervariasi. Kurangnya keterlibatan guru dalam mengajarkan budaya Lampung karena tidak adanya pelatihan dan sumber daya untuk mengajarkan materi ini secara efektif. Pengaruh budaya luar daerah atau luar negeri yang lebih mendominasi sehingga bisa mengurangi minat

peserta didik terhadap budaya Lampung. Kurangnya dukungan dari keluarga dalam mengajarkan atau melestarikan budaya Lampung di rumah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini akan membatasi cakupan pada upaya peningkatan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pada mata pelajaran IPAS yang diambil cakupan materi IPA mengenai gaya dan gerak pembahasan di semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.
2. Batasan masalah akan difokuskan pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.
3. Fokusnya akan pada inovasi dalam penggunaan teknologi seperti komik digital.
4. Penelitian akan membatasi diri pada evaluasi kebutuhan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan oleh guru kelas IV sekolah dasar dalam menerapkan media pembelajaran digital.
5. Komik digital berbasis budaya Lampung untuk menanamkan warisan budaya yang harus dipahami peserta didik sejak dini. Peneliti memilih identitas budaya Lampung yang kuat karena memiliki aspek yang dianggap ikon paling dikenal seperti menara siger, tarian cangget agung, pakaian tapis, seruit, dan permainan tradisional ciri khas budaya Lampung.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2. Mengukur validitas media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
3. Mengukur kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
4. Mengukur efektivitas pada media pembelajaran komik digital berbasis budaya Lampung pada materi gaya dan gerak untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan bermanfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

#### 1.7 Manfaat teoretis

Secara umum, penelitian ini menambah literatur tentang penggunaan media digital dalam pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal ini relevan dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi dalam dunia pendidikan, memberikan wawasan baru tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini juga memperkaya teori tentang media pembelajaran inovatif, memberikan bukti empiris tentang efektivitas komik digital dalam meningkatkan minat membaca dan hasil belajar siswa. Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman tentang pengaruh media komik digital pada pembelajaran IPAS, terutama pada materi gaya dan gerak berbasis budaya Lampung.

### 1.9 Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam bentuk media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar di sekolah. Adapun manfaat praktis bagi pihak-pihak berikut.

#### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat mengimplementasikan komik digital sebagai media pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Selain itu, membantu sekolah dalam integrasi teknologi dalam kurikulum, mendukung upaya modernisasi dan digitalisasi pendidikan serta memberikan panduan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa di mata pelajaran lain.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menyediakan alat bantu yang menarik dan interaktif untuk menyampaikan materi gaya dan gerak sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran digital. Memberikan sarana untuk mendapatkan *feedback* langsung dari siswa tentang pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

#### c. Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan komik digital yang menarik dapat meningkatkan minat baca dan hasil belajar IPAS peserta didik yang berdampak positif pada kebiasaan membaca mereka secara keseluruhan. Menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif sehingga membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar yang dapat membantu untuk memahami konsep



gaya dan gerak dengan visualisasi yang lebih jelas dan narasi yang mudah dipahami.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan teori mengenai efektivitas media digital dalam pendidikan khususnya pada jenjang sekolah dasar dan menyediakan temuan yang dapat dijadikan referensi bagi penelitian lebih lanjut yang bisa dimodifikasi untuk penelitian serupa di konteks atau subjek lain.

### 1.9 Spesifikasi Produk

Dalam pengembangan komik digital berbasis budaya Lampung menggunakan aplikasi *pixton* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Spesifikasi produk meliputi ukuran komik dengan format halaman A4 (210 X 297 mm) untuk tampilan digital yang sesuai dengan layar laptop. Resolusi 72 dpi yang digunakan dalam format gital seperti PDF atau web dengan 27 halaman termasuk sampul. Pada tata letak dan panel komik meliputi 2-4 panel per halaman untuk menjaga keterbacaan dan kelancaran alur cerita dengan menggunakan susunan *grid* sederhana supaya mudah diikuti oleh peserta didik serta memiliki warna cerah dan kontras tinggi untuk meningkatkan daya tarik visual dan keterbacaan. Selain itu, jenis font yang digunakan *comic sans ms* dengan ukuran 16-20 pt warna *font* yang disesuaikan dengan latar panel seperti teks hitam di atas latar terang. Desain karakter menggunakan fitur *pixton* untuk membuat karakter kartun yang ekspresif dan gerakan dibuat lebih dinamis untuk menampilkan emosi yang mudah dikenali oleh peserta didik. Latar cerita dan objek dalam komik

mengandung unsur budaya Lampung seperti siger, rumah adat, permainan tradisional dan pakaian adat Lampung.





