

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar merupakan pendekatan yang relatif baru dalam Kurikulum Merdeka yang memadukan dua mata pelajaran yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) ke dalam satu mata pelajaran terpadu (Nainggolan *et al.*, 2024). Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh kepada siswa mengenai berbagai fenomena di sekitar mereka, baik yang bersifat alamiah maupun sosial. Dengan kata lain, IPAS dirancang agar siswa tidak hanya mempelajari alam dan masyarakat secara terpisah, melainkan memahami bagaimana keduanya saling berhubungan dalam kehidupan yang nyata. Harapannya adalah terciptanya pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Siswa diharapkan dapat berperan secara aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta yang terlibat langsung dalam membangun pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak semata-mata difokuskan pada penyampaian informasi dari guru kepada siswa, melainkan juga diarahkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, siswa didorong untuk aktif bertanya, bereksperimen, serta mengeksplorasi secara mandiri guna memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Meskipun pendidikan saat ini telah mengalami perkembangan, proses pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai tantangan karena cakupan materi yang luas dan kompleks. Dalam proses pembelajaran, penyampaian materi seringkali masih berfokus pada penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama, sehingga dalam kegiatan proses pembelajaran menjadi kurang variatif. Selain itu, kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran terkadang menjadi terasa kurang menarik bagi siswa yang memiliki karakteristik dan gaya belajar yang beragam. Hal ini disebabkan karena terbatasnya interaksi selama proses pembelajaran, di mana guru lebih banyak menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa melibatkan siswa secara aktif.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suartama & Dainivetri, 2025) menjelaskan bahwa, *“Teachers still predominantly use lectures and textbooks as the main sources of learning, while students have diverse learning styles that require more innovative and contextual approach”*. Yang menjelaskan bahwa guru dominan menggunakan ceramah dan buku sebagai sumber belajar utama, sementara siswa memiliki gaya belajar yang beragam sehingga membutuhkan pendekatan kontekstual yang lebih inovatif. Akibatnya, suasana kelas menjadi membosankan dan partisipasi siswa pun cenderung rendah. Selain itu, penyajian materi yang bersifat deskriptif dengan mengandalkan buku teks dalam proses kegiatan pembelajaran sering kali menjadi kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, seperti kurang mampu dalam membangkitkan minat, antusiasme, dan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPAS karena tidak memberikan stimulasi visual dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Fauzi *et al.*, 2025). Sehingga, siswa sering mengalami kesulitan dalam mengingat berbagai materi IPAS, seperti

fenomena alam, peristiwa sejarah, pemahaman peta, lokasi geografis, serta materi lainnya. Kesulitan tersebut dapat berpengaruh pada pencapaian pembelajaran mereka, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mencapai target yang diharapkan.

Pada kenyataannya di lapangan pada SD Negeri 1 Kayuputih Melaka, khususnya pada siswa kelas IV masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Jumat, 16 Mei 2025 dengan guru wali kelas IV yang bernama bapak Robeth Agustin, S.Pd., mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses penyesuaian dalam penerapan Kurikulum Merdeka yang masih relatif baru, terutama dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi materi sesuai karakteristik siswa. Selain itu, dalam pengembangan perangkat ajar serta penerapan strategi asesmen yang sesuai memerlukan proses adaptasi dan pendalaman lebih lanjut agar pembelajaran IPAS dapat berlangsung secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya memahami materi mengenai Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha. Dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar umumnya dilakukan melalui penjelasan materi dan sesi tanya jawab dengan siswa. Karakteristik siswa yang kurang mendukung proses belajar, seperti sulit berkonsentrasi, cepat merasa bosan, dan rendahnya antusiasme terhadap materi, turut mempengaruhi tingkat motivasi, minat, serta pencapaian hasil

belajar siswa. Data hasil belajar siswa pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≤ 70	24	66,67%	Tidak Tuntas
2	≥ 70	12	33,33%	Tuntas
Jumlah		36	100%	

Salah satu penyebab yang memengaruhi kondisi tersebut adalah perlunya penyesuaian antara metode pembelajaran dengan karakteristik materi serta kebutuhan belajar siswa yang beragam. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka masih perlu dikembangkan agar lebih variatif dan interaktif, agar dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pada tabel 1.1, terlihat bahwa sebagian besar siswa (66,67%) belum tuntas dalam menguasai materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih memerlukan pengembangan agar dapat membantu siswa memahami materi secara lebih optimal. Terdapat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Biantara, Maylani, & Bayu, 2024) menyatakan bahwa “Selama ini kegiatan pembelajaran dikelas belum banyak menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan aktif”. Maka dari itu, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media komik digital berbasis *Flipbook* yang memadukan aspek visual, narasi cerita, serta unsur permainan (*game*) untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media ini diharapkan

mampu menyajikan materi sejarah dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, serta mudah dipahami sehingga berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan adanya hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna tetapi juga mampu mendorong keterlibatan siswa secara tidak langsung, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, maka dikhawatirkan akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa, rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta berlanjutnya rendahnya capaian hasil belajar pada materi-materi IPAS lainnya yang memiliki karakteristik serupa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar sekaligus menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pengembangan media komik digital berbasis *Flipbook* yang mengintegrasikan unsur visual, cerita, dan permainan edukatif dalam satu media pembelajaran. Penggunaan media tersebut dinilai relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna.

Berdasarkan fakta yang ditemukan di lapangan, kondisi ideal yang harus dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran mampu mendorong peningkatan motivasi siswa, membangkitkan minat belajar yang baru, serta

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan yang pada akhirnya turut berdampak positif terhadap kondisi psikologis siswa dalam mengikuti pembelajaran. Apabila suatu media pembelajaran mampu mendorong terjadinya perubahan perilaku pada siswa, hal tersebut menandakan bahwa media tersebut telah dirancang secara efektif dan tepat guna. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa, membantu memperjelas pemahaman melalui tampilan visual yang konkret, serta penyajian materi yang atraktif mampu membangkitkan motivasi siswa untuk lebih antusias dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Di era modern saat ini, siswa terbiasa berinteraksi dengan teknologi visual dan digital, namun materi sejarah masih banyak disampaikan melalui buku teks dan metode ceramah yang monoton, sehingga kurang mampu membangkitkan minat belajar (Amalia *et al.*, 2024). Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam memahami warisan budaya Nasional, seperti Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha. Padahal, materi tersebut penting untuk menanamkan nilai-nilai sejarah, identitas bangsa, dan rasa kebanggaan terhadap budaya lokal. Di sisi lain, belum banyak media pembelajaran yang secara khusus dirancang dengan menggunakan berbasis *Flipbook* dan format komik digital yang interaktif untuk konteks materi sejarah di jenjang sekolah dasar. Keterbatasan bahan ajar yang mampu memadukan unsur cerita visual, alur cerita, dan konteks lokal menjadi celah penting yang perlu dijawab. Oleh karena itu, pengembangan komik digital berbasis *Flipbook* berpotensi menjadi solusi inovatif yang mampu mengatasi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian, komik digital merupakan salah satu solusi efektif dari permasalahan yang sesuai dengan paparan di atas. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Hakeu *et al.*, (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbantuan Virtual pada Kelas V SD/MI”. Hasil penelitian tersebut yaitu komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% dengan kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik (Hakeu *et al.*, 2023).

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Hengkang & Saputro tentang “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik efektif meningkatkan nilai karakter siswa (Seselia *et al.*, 2024).

Berdasarkan pada dua kajian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik digital terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri 1 Kayuputih Melaka yang menyampaikan bahwa dibutuhkan adanya sumber belajar baru untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbentuk digital.

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan, termasuk pengembangan komik digital dengan berbasis *Flipbook* untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik digital efektif untuk memvisualisasikan materi dan mempermudah pemahaman konsep, sementara *Flipbook* mampu meningkatkan motivasi siswa. Namun, sebagian besar studi masih mengembangkan kedua metode ini secara terpisah, tanpa mengintegrasikan komik digital dan berbasis *Flipbook* ke dalam satu media pembelajaran yang saling melengkapi. Selain itu, kajian yang secara khusus membahas pengembangan media ini untuk materi sejarah pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di kelas IV SD masih sangat terbatas. Padahal, materi tersebut memerlukan media yang mampu menghadirkan visualisasi nyata, narasi kontekstual, serta interaksi yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Sebagian penelitian terdahulu belum mengukur secara komprehensif pengaruh integrasi unsur naratif komik dan elemen-elemen yang terdapat dalam komik terhadap motivasi belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan komik digital dan berbasis *Flipbook* secara terpadu untuk materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha yang dirancang khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan cerita visual dan menggabungkan elemen-elemen yang menarik, tetapi juga dalam media ini terdapat *Quis* berupa Wordwall yang berisi soal mengenai materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha, sehingga memberikan kontribusi baru bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan.

Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dikembangkan media Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran IPAS dengan materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Kayuputih Melaka. Penelitian

tentang pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV penting dilakukan karena menjawab kebutuhan nyata dalam dunia pendidikan dasar saat ini, yaitu perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital yaitu siswa sekolah dasar, khususnya kelas IV yang berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan stimulus visual, interaktif, dan naratif untuk memahami materi yang bersifat abstrak dan historis seperti Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha. Jika pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik, siswa akan kesulitan memahami makna penting dari materi sejarah, serta kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. Selain itu, rendahnya motivasi belajar berdampak langsung terhadap pencapaian hasil belajar. Melalui pendekatan komik digital yang digabungkan dengan unsur berbasis *Flipbook*, siswa tidak hanya diajak untuk menyimak materi, tetapi juga terlibat dalam pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memicu rasa ingin tahu. Penelitian ini juga penting karena belum banyak studi yang mengembangkan media sejenis dengan konten lokal sejarah Indonesia untuk jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kontribusi strategis dalam memperkaya sumber belajar digital, mendorong transformasi pedagogi yang lebih adaptif, serta mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Siswa memiliki motivasi belajar yang rendah khususnya pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang menarik yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dikarenakan dalam proses pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja.
3. Kurang tersedianya media pembelajaran IPAS berbasis digital karena proses pembelajaran hanya menggunakan media cetak seperti buku teks.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran digital. Maka penelitian ini dibatasi hanya pada Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV?
2. Bagaimanakah validitas komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV?

3. Bagaimanakah kepraktisan komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV?
4. Bagaimanakah efektivitas komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.
2. Untuk mengetahui validitas komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.
3. Untuk mengetahui kepraktisan komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.
4. Untuk mengetahui efektivitas komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa Komik Digital Berbasis *Flipbook* pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV. Media pembelajaran ini akan digunakan sebagai alat atau sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan komik digital berbasis *Flipbook* ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa komik digital berbasis *Flipbook* yang dirancang khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha. Komik digital berbasis *Flipbook* ini menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, dan audio yang dirancang agar dapat digunakan serta diimplementasikan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.
2. Pembuatan komik digital berbasis *Flipbook* ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan *Website Heyzine* sebagai *Software* utama dalam proses pengembangannya.
3. Komik digital berbasis *Flipbook* ini menempatkan siswa kelas IV SD Negeri 1 Kayuputih Melaka sebagai subjek utama dalam pembelajaran materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha, sehingga mereka didorong untuk terlibat secara aktif dan belajar secara mandiri selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Komik digital berbasis *Flipbook* ini bersifat fleksibel, artinya dapat dimanfaatkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, komputer, maupun *handphone*.

5. Media komik digital berbasis *Flipbook* yang dikembangkan ini dirancang untuk dapat digunakan baik dalam sistem pembelajaran daring (*online*) maupun luring (tatap muka). Dalam pembelajaran tatap muka, media ini dapat ditampilkan melalui LCD proyektor selama kegiatan belajar berlangsung di dalam kelas.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam proses mengembangkan produk yaitu sebagai berikut.

- a. Komik digital berbasis *Flipbook* yang menyajikan materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha mampu menarik minat dan semangat belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Penggunaan komik digital berbasis *Flipbook* pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha membantu siswa dalam memahami materi IPAS yang bersifat luas atau abstrak.
- c. Media komik digital berbasis *Flipbook* yang memuat materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha ini dapat diakses dan dimanfaatkan dengan mudah oleh siswa maupun guru di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, kapan pun dan di mana pun.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan komik digital berbasis *Flipbook* ini memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- a. Pengembangan komik digital berbasis *Flipbook* ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dirancang sesuai dengan situasi dan kondisi nyata yang ditemui di lapangan.
- b. Pengembangan media komik digital berbasis *Flipbook* dirancang khusus untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka.
- c. Produk yang dikembangkan adalah komik digital berbasis *Flipbook* terbatas hanya pada satu muatan pelajaran yaitu IPAS pada materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha.
- d. Uji coba produk komik digital berbasis *Flipbook* ini dilakukan hanya pada satu kelas yakni kelas IV di SD Negeri 1 Kayuputih Melaka.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu rangkaian proses atau tahapan yang dilakukan untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi antara guru dan siswa, dengan tujuan untuk mempermudah penyajian materi, memperkuat pemahaman siswa, serta menjadikan proses belajar lebih menarik dan bermakna.

3. Komik digital adalah sebuah media pembelajaran yang berisi gambar-gambar kartun atau animasi, alur cerita, warna, musik latar, serta ilustrasi yang mengungkapkan karakter dalam memerankan suatu cerita secara sistematis untuk memberikan sebuah hiburan kepada para pembacanya.
4. Berbasis *Flipbook* adalah media pembelajaran atau penyajian informasi digital yang berbentuk buku virtual interaktif. Tampilannya menyerupai buku fisik karena memungkinkan pengguna membalik halaman secara digital (efek *flipping*), serta mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan musik latar pada media.
5. Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha merupakan materi yang berisi berbagai bentuk warisan budaya Indonesia yang ditinggalkan oleh kerajaan-kerajaan yang menganut agama Hindu dan Buddha pada masa lalu.
6. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
7. Motivasi belajar merupakan semangat atau dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.