Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 02, Juni 2026

PERKEMBANGAN SIPAS KOMIK SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI BACA DI SEKOLAH DASAR

Mita Aswatun[1], Muliani[2], Miftahul Jannah 74[3], Miftahul Jannah 75[4]
Syafruddin Muhdar[5]
[1,2,3,4,5]PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
mithaaswatun@gmail.com[1], mulyani151005@gmail.com[2]
huljannahm06@gmail.com[3], mfthjnnh.24@gmail.com[4]
Rudybastrindo@gmail.com[5],

ABSTRACT

The low reading literacy ability of elementary school students in Indonesia remains a major challenge, especially in the learning of Natural and Social Sciences (IPAS), which is still dominated by the use of conventional media with less variety. This study aims to produce SIPAS Comics as an innovative learning media to improve the reading literacy of elementary school students. The study applies the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of the study were third-grade students of SD Negeri 35 Ampenan. Data collection techniques included observation, interviews, validation questionnaires, and pre-test and post-test tests. The results showed that SIPAS Comics obtained a very feasible category based on validation by material experts of 93.3%, media experts 90%, and language experts 94.4%. Product implementation showed a high level of practicality in learning. The effectiveness test showed an N-Gain value of 82.5% in the limited test and 76.28% in the experimental class with a high category. These results demonstrate that SIPAS Comics is effective in improving students' reading literacy through the presentation of contextual, visual, and appropriate science and science materials tailored to the characteristics of elementary school students. SIPAS Comics can be used as an alternative, innovative learning medium to support the continuous strengthening of reading literacy.

Keywords: SIPAS Comics, reading literacy, IPAs, development, elementary school.

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia masih menjadi tantangan utama, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang masih didominasi oleh penggunaan media konvensional kurang variatif. Penelitian ini bertujuan menghasilkan SIPAS Komik sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 35 Ampenan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi, serta tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SIPAS Komik memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi sebesar 93,3%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 94,4%. Implementasi produk

menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dalam pembelajaran. Uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 82,5% pada uji terbatas dan 76,28% pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi. Hasil tersebut membuktikan bahwa SIPAS Komik efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa melalui penyajian materi IPAS yang kontekstual, visual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. SIPAS Komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung penguatan literasi membaca secara berkelanjutan.

Kata Kunci: SIPAS Komik, literasi membaca, IPAS, pengembangan, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Tingkat literasi di indonesia masih tergolong rendah, yang di tandai oleh rendahnya minat baca serta keterbatasan pemahaman siswa terhadap isi bacaan (Ramadhani et al, 2025). Kondisi tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku teks (Seprie, 2024). Penggunaan buku teks secara berulang menyebabkan kejenuhan pada siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa (Hendratno, Istiq'faroh, Sukartinin ingsih, & Fierdiansyah, 2024). Kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya kemampuan literasi membaca siswa (Mursak, Edwita, Yatimah, Abduh, & Usbah, 2024). Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kurang menarik, sehingga menurunkan minat siswa dalam membaca dan memahami materi pembelajaran (Hidayat et al., 2025). Penggunaan media visual berupa komik dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat baca siswa (Muhaimin, Ni'mah, & Listryanto, 2023). Media komik

menyajikan informasi melalui perpaduan gambar dan teks yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Nurhadifah Amaliyah & Ransi Rande, 2024). Pengembangan media komik tersebut perlu diarahkan pada integrasi materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Integrasi materi IPAS dalam media komik diwujudkan melalui pengembangan komik SIPAS sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Media SIPAS komik merupakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar yang mengintegrasikan materi IPA dan Sains ke dalam bentuk komik (Putri, Agesti, Ali, & Rohmani, 2024). Media tersebut membantu siswa memahami konsep ipa dan sains secara lebih menarik dan mudah dipahami karena penyajian materi disusun secara sistematis melalui alur cerita yang kontekstual (Purnamasari, Latip, & Nurhakim, 2024). Penyajian visual yang menarik membantu siswa memusatkan perhatian dan mengurangi kejenuhan selama kegiatan belajar (Tanjung & Namora, 2022). Media komik mendukung proses berpikir siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak melalui representasi visual yang konkret (Wicaksono, Jumanto, & Irmade, 2022). Selain itu, penggunaan komik dalam pembelajaran mendorong siswa untuk aktif membaca, menafsirkan informasi, dan mengembangkan kemampuan literasi membaca secara bertahap (Wiharja, Ibrahim, & Hudhana, 2025).

Penelitian pengembangan media komik telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif. (Ayu & Al., 2021) menyatakan bahwa komik digital memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan penilaian ahli dan uji coba, sehingga layak digunakan di sekolah dasar. (Handayani, 2021) menunjukkan bahwa media komik digital berbasis STEM tergolong sangat layak dan praktis, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan respons rata-rata yang sangat tinggi. Temuan tersebut diperkuat oleh (Syafrudin, Profithasari, Azizah, & Shailia, 2026) yang menyimpulkan bahwa media komik digital berbasis STEM sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA. (Oktaviana & Ramadhani, 2023) menambahkan bahwa pengembangan media komik digital

melalui tahapan sistematis menghasilkan media yang sangat layak, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sehingga mendorong guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Pranata (2023) menunjukkan bahwa media komik pada materi siklus air dinyatakan layak, praktis, dan efektif, dengan validasi media 95,31%, materi 92,5%, bahasa 93,75%, respons siswa 91,07%, serta peningkatan hasil belajar dengan n-gain 0,71 (kategori tinggi) yang berdampak positif terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Ma'ruf (2022) menyatakan bahwa media komik berbasis cetak model ADDIE juga layak digunakan, dengan validasi ahli materi 91,66%, media 80,76%, bahasa 87,5%, dan praktisi 94,4%, serta efektif meningkatkan pengetahuan siswa dari nilai rata-rata pretest 50,85% menjadi posttest 90,71% dengan n-gain 0,80 (kategori tinggi). (Alwanda, 2025) menegaskan bahwa komik digital efektif sebagai media pembelajaran IPA yang mampu membantu proses pembelajaran dan meningkatkan penguasaan konsep siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar.

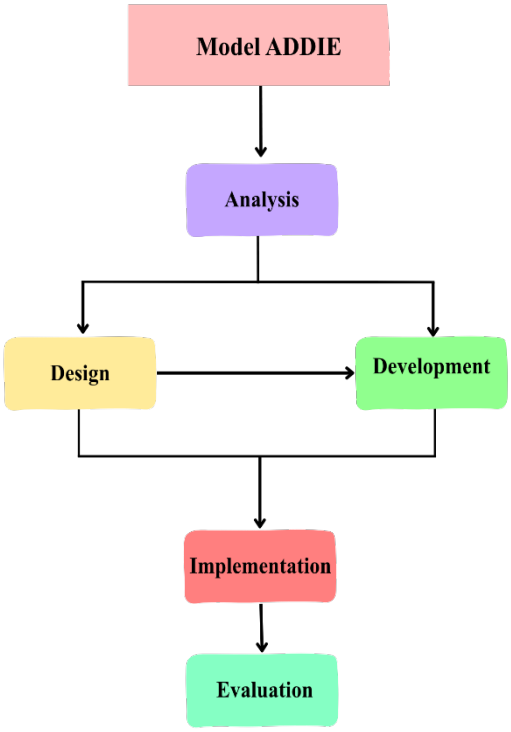
Sari & Ratu (2021) Menerangkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh media komik bermuatan IPA layak digunakan dengan data persentase validator ahli materi sebesar 93,3%, validator ahli media sebesar 97,8% ,validator teman sejawat sebesar 97,3%, dengan kriteria "sangat valid". Media komik bermuatan IPA praktis digunakan dengan data persentasi sebesar 96%, dengan kriteria "sangat praktis". Media komik bermuatan IPA efektif secara signifikan dalam meningkatkan motivasi dengan hasil skor gain motivasi siswa sebesar 1 dengan kriteria "Gain tinggi". Astuti (2021) Menerangkan bahwa efektivitas penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik dari hasil rekapitulasi nilai pretest dan posttest memperoleh nilai 0,72 atau dipersentasekan dengan nilai 72% yang masuk pada kategori cukup efektif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa sekolah dasar. Namun hanya berfokus pada mata pelajaran IPA saja dan belum

mengintegrasikan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara utuh. Kajian tentang pengaruh komik terhadap kemampuan literasi membaca juga masih terbatas. Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan SIPAS komik yang mengintegrasikan materi IPAS dalam bentuk cerita bergambar kontekstual serta berfokus pada peningkatan literasi membaca siswa. Media yang dikembangkan tidak hanya menekankan efektivitas, tetapi juga keterlibatan aktif siswa dalam memahami informasi sehingga diharapkan mampu memperkuat kompetensi literasi secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifan penggunaannya (Anafi, Wiryokusumo, & Leksono, 2021). Penelitian ini menerapkan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun alur tahapan penelitian R&D dengan pendekatan ADDIE ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan pengembangan model ADDIE

Gambar 1 menunjukkan bahwa model ADDIE diawali dengan tahap analisis, yaitu identifikasi kebutuhan peserta didik, karakteristik siswa, serta kesesuaian materi (Rhamayanti & Siregar, 2025). Selanjutnya, peneliti melaksanakan tahap perancangan dengan menyusun desain produk yang mencakup pemilihan materi, dan perancangan media yang sesuai dengan konsep e-komik. Tahap berikutnya yaitu pengembangan. Peneliti menghasilkan produk awal

yang kemudian divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakannya. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik di SD Negeri 35 Ampenan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Tahap akhir evaluasi dilaksanakan untuk menilai keefektifan produk berdasarkan hasil uji coba sekaligus melakukan penyempurnaan terhadap produk yang telah dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL

1. Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi IPAS. Hasil observasi di kelas III SD Negeri 35 Ampenan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca sebagian siswa masih berada pada kategori rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menyampaikan kembali informasi secara runtut. Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media visual dan pembelajaran yang bersifat kontekstual. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas III yang menyatakan:

> "*saya sangat suka membaca buku cerita pendek yang ada gambarnya, teksnya singkat dan tidak terlalu panjang."*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai bahan bacaan yang memadukan unsur visual dengan teks yang ringkas. Kondisi ini tidak sejalan dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks. Berdasarkan temuan tersebut, kebutuhan pembelajaran mengarah pada pengembangan media yang mampu mengintegrasikan unsur visual dan teks secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Pengembangan SIPAS Komik dari transformasi buku IPAS dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan literasi membaca siswa dalam pembelajaran IPAS. Media komik dipilih karena memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur visual dan naratif yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik.

2. **Desain**

Tahap desain berfokus pada perancangan struktur dan tampilan SIPAS Komik sebagai media pembelajaran IPAS . seperti yang ditunjukan pada Tabel 1.

Tabel.1 Alur Desain SIPAS Komik

No.	Alur desain
1.	Menyusun alur cerita berdasarkan materi IPAS
2.	Menyusun kerangka komik
3.	Membuat struktur isi
4.	Memilih gaya visual

Tabel 1 menunjukkan tahapan desain SIPAS Komik yang disusun secara sistematis untuk memastikan keterpaduan antara materi, struktur, dan tampilan visual. Peneliti menyusun alur cerita berdasarkan materi IPAS dengan mengacu pada kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Peneliti merancang kerangka komik melalui penentuan urutan panel dan alur penyajian informasi agar pembelajaran berlangsung runtut menggunakan aplikasi Canva. Peneliti mengorganisasi struktur isi ke dalam bagian pembuka, inti, dan penutup untuk memudahkan pemahaman konsep secara bertahap. Peneliti memilih gaya visual yang sesuai dengan karakteristik siswa melalui penggunaan ilustrasi sederhana, warna menarik, dan tipografi yang jelas. Perancangan tersebut menghasilkan SIPAS Komik yang terstruktur, kontekstual, dan mendukung peningkatan literasi membaca melalui integrasi teks dan visual.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan menghasilkan produk awal SIPAS Komik melalui proses penyusunan naskah, pembuatan ilustrasi, dan pengaturan tata letak. Berikut produk awal SIPAS komik tertera pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan isi komik

Gambar 1 menampilkan isi komik yang memuat materi tentang pengenalan hewan berdasarkan habitatnya. Komik menyajikan informasi mengenai semut sebagai hewan yang hidup di darat dan memiliki kebiasaan hidup berkelompok. Komik juga memuat informasi tentang katak sebagai hewan yang hidup di dua habitat, yaitu darat dan air, serta siput sebagai hewan bertubuh lunak dengan cangkang keras. Penyajian materi dilakukan secara visual dan kontekstual untuk membantu siswa memahami perbedaan karakteristik dan habitat makhluk hidup.

Produk yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai tingkat kelayakan. Validator terdiri atas dosen yang memiliki keahlian sesuai dengan bidangnya. Peneliti mengumpulkan data validasi melalui kuesioner menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5. Peneliti menghitung hasil penilaian untuk memperoleh persentase kelayakan produk. Hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi para ahli

1	Ahli materi	
	Aspek Kelayakan Isi	95%
	Aspek Penyajian Materi	85%
	Aspek Daya Tarik	100%
	Rata-rata	**93,3%**
2.	Ahli media	
	cover	90%
	ilustrasi	100%
	warna	70%
	layout	100%
	Rata-rata	**90%**
3.	Ahli bahasa	
	Kejelasan informasi	93,3%
	keterbacaan	100%
	Kesesuaian bahasa	90%
	Rata-rata	**94,4%**

Tabel 2 menunjukkan bahwa SIPAS Komik memperoleh kategori sangat layak dari seluruh aspek penilaian. Ahli materiS memberikan nilai rata-rata sebesar 93,3%, yang menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kurikulum, memiliki kedalaman yang memadai serta mampu menarik minat siswa. Ahli media memberikan nilai rata-rata sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa tampilan visual komik sudah baik, meskipun aspek warna memperoleh nilai relatif lebih rendah dibandingkan aspek lainnya. Ahli bahasa memberikan nilai rata-rata sebesar 94,4%, yang menunjukkan

bahwa penggunaan bahasa dalam komik telah jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa SIPAS Komik memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan validator sehingga kualitas penggunaan warna pada komik meningkat.

4. Implementasi

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji kepraktisan, keterterimaan, serta efektivitas awal SIPAS Komik melalui uji coba terbatas dan penerapan pada kelas eksperimen. Peneliti melaksanakan uji coba terbatas pada 6 siswa kelas III A SD Negeri 35 Ampenan dengan tingat pengetahuan yang berbeda. Peneliti selanjutnya menerapkan SIPAS Komik pada kelas eksperimen dengan melibatkan 15 siswa, implementasi dilakukan melalui pembelajaran IPAS menggunakan desain pre-test dan post-test berikut adalah nilai pre-test dan post test seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas terbatas

Kelas eksperimen			Kelas terbatas	
No.	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1.	42,8	85,7	28,5	57,1
2.	42,8	57,1	42,8	100
3.	57,1	85,7	42,8	85,7
4.	42,8	100	85,7	100
5.	28,5	71,4	28,5	100
6.	28,5	71,4	28,5	85,7
7.	71,4	100		
8.	85,7	85,7		
9.	28,5	85,7		
10.	71,4	100		
11.	100	100		
12.	85,7	71,4		
13.	100	100		
14.	85,7	100		
15.	71,4	85,7		

Tabel 1 menunjukan hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas terbatas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah penggunaan SIPAS Komik dalam pembelajaran IPAS. Sebagian besar siswa mengalami kenaikan skor yang signifikan, baik pada kelompok besar maupun kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa SIPAS Komik efektif dalam

membantu siswa memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta meningkatkan pemahaman konsep IPAS. Integrasi teks, ilustrasi, dan alur cerita yang kontekstual memudahkan siswa dalam memproses informasi secara lebih efektif. Temuan ini membuktikan bahwa SIPAS Komik merupakan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan efektif dalam mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Bedasarkan tabel 2 nilai di atas dapat di peroleh nilai N-gain pada Tabel 4 dan 5.

Tabel 4. Descriptive Statistics uji terbatas

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngainscore	6	,40	1,00	,8250	,23611
ngainpersen	6	40,00	100,00	82,5000	23,61144
Valid N (listwise)	6				

Tabel 5. Descriptive Statistics uji eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngainscore	13	,00	1,00	,7628	,29613
ngainpersen	13	,00	100,00	76,2821	29,61289
Valid N (listwise)	13				

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil analisis N-Gain pada kelas terbatas mencapai rata-rata 0,825 atau 82,5% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan SIPAS Komik memberikan efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa pada tahap uji terbatas. Rentang nilai minimum 0,40 hingga maksimum 1,00 menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan dengan tingkat yang berbeda-beda.

Tabel 4 menunjukkan kelas eksperimen, rata-rata N-Gain mencapai 0,7628 atau 76,28% yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa SIPAS Komik efektif meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa dalam implementasi yang lebih luas. Meskipun variasi peningkatan pada kelas eksperimen lebih beragam, hasil

keseluruhan dari kedua kelompok menunjukkan bahwa SIPAS Komik memiliki tingkat efektivitas yang tinggi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas SIPAS Komik secara menyeluruh dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar berdasarkan hasil uji terbatas dan uji eksperimen. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa SIPAS Komik efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Pada uji terbatas, rata-rata N-Gain mencapai 0,825 dengan kategori tinggi, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,7628 yang juga termasuk kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan SIPAS Komik mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menafsirkan materi IPAS secara lebih optimal.

Efektivitas tersebut dipengaruhi oleh karakteristik media yang menggabungkan unsur visual, teks, dan alur cerita kontekstual. Penyajian materi yang menarik meningkatkan motivasi membaca, keterlibatan belajar, serta kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. SIPAS Komik mampu mengurangi kejenuhan terhadap media pembelajaran konvensional sehingga proses belajar berlangsung lebih aktif dan bermakna. Selain itu, SIPAS Komik mendukung pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Penggunaan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang menarik, serta struktur materi yang sistematis membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih mudah dan terarah. Hasil evaluasi membuktikan bahwa SIPAS Komik memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas sebagai media pembelajaran inovatif. Media ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara signifikan serta mendukung pembelajaran IPAS yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

PEMBAHASAN

Pengembangan SIPAS Komik memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa sekolah

dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak. Penilaian ahli materi mencapai rata-rata 93,3%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 94,4%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa SIPAS Komik memenuhi standar kelayakan pada aspek isi, desain visual, dan kebahasaan. Kualitas produk yang tinggi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Zulfiah et al. (2022) yang meneliti tentang media media yang sama pada kelas V SD/MI, memperoleh penilaian ahli materi pada rata-rata 87,14% kategori sangat layak, ahli media 72% layak, dan ahli bahasa 90,67% sangat layak.

SIPAS Komik terbukti memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas sebagai media pembelajaran inovatif. Hasil validasi ahli yang tinggi serta skor N-Gain sebesar 82,5% pada uji terbatas dan 76,28% pada kelas eksperimen memperkuat bahwa media ini efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Ini sejalan dengan penelitian Juwita et al. (2024) memperoleh kategori efektif dengan skor n-gain sebesar 0.75 yang termasuk pada kriteria tinggi. SIPAS Komik berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran IPAS yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan SIPAS Komik menggunakan model ADDIE berhasil menghasilkan media pembelajaran IPAS yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan bahwa SIPAS Komik memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa SIPAS Komik efektif meningkatkan literasi membaca siswa, yang dibuktikan melalui skor N-Gain dengan kategori tinggi. SIPAS Komik mampu mengintegrasikan materi IPAS dalam bentuk cerita bergambar yang kontekstual sehingga membantu siswa memahami materi

secara lebih mudah, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Alwanda, M. A. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review (2020 – 2025) M. Agung Alwanda**. *2*(2).

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 433–438.

Astuti, T. (2021). *EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK BERBASIS PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI KARUNDANG 2*. *2*(november), 150–164.

Ayu, & Al., E. (2021). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *7*(2), 32–41. https://doi.org/https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v7i2.1110

Handayani. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(3). https://doi.org/0.26811/didaktika.v5i3.343

Hendratno, H., Istiq'faroh, N., Sukartinineingsih, W., & Fierdiansyah, D. R. (2024). *ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERDEFERENSIASI BERBANTUAN BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *09*.

Hidayat, A., Mahfuzah, R., Rahayu, Ula, N. T. Z., Yusri, M., Mahmudin, … Rahmi, R. (2025). PENERAPAN STRATEGI BUNGAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(1), 75–86. https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4992

Juwita, S. I., Hafizah, E., & Sari, M. M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, *1*(2), 22–29.

Ma'ruf, M. F., Setiawan, A., & Suganda, A. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV. *Jurnal Pendidikan Dewantara*, *8*(1), 10.

https://doi.org/https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187

Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(1), 399–405. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814

Mursak, M., Edwita, E., Yatimah, D., Abduh, I., & Usbah, M. (2024). Inovasi Program Literasi di SDN 9 Banawa: Mengatasi Problematika Literasi Sekolah. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *7*(3), 1191–1200. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.4883

Nurhadifah Amaliyah, & Ransi Rande. (2024). Komik Digital Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *2*(3), 113–120. https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i3.814

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

Pranata, R., Kartono, & Haryanto, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATERI SIKLUS AIR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDNEGERI5 PONTIANAK TIMUR. *Jurnal PendidikanDasar*, *7*(2), 331–339. https://doi.org/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia

Purnamasari, S., Latip, A., & Nurhakim, S. S. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *14*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551

Putri, M. F., Agesti, L. E., Ali, S., & Rohmani. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep IPAPada Pembelajaran Berbasis Teknologi : A Systematic Literatur Review. *NATURAL: Jurnal Ilmu …*, *01*(01), 13–23.

Ramadhani, C. D., Fadhilla Z., A., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Analisis Minat Baca dan Dampaknya terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *3*(1), 9–18. https://doi.org/10.33096/didaktis.v3i1.905

Rhamayanti, Y., & Siregar, T. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, *3*(1), 85–100.

Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik

Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6185–6195. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793

Seprie. (2024). *STUDI PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN KONVENSIONAL PADA SISWA SD*. *9*(7), 306–312. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v9i7

Syafrudin, U., Profithasari, N., Azizah, A. L., & Shailia, A. (2026). *PEMANFAATAN DIGITAL COMICS UNTUK MENINGKATKAN SCIENTIFIC LITERACY PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. *11*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42343

Tanjung, W. U., & Namora, D. (2022). *Kreativitas Guru dalam Mengelola Kelas untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri*. *7*(1). https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).9796

Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2022). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *10*(2), 215–226. https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384

Wiharja, I. A., Ibrahim, S., & Hudhana, W. D. (2025). ANALISIS KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT SISWA KELAS III SD KABUPATEN MAGELANG. *Journal of Science Policy & Governance*, *9*(03), 112–123. https://doi.org/10.38126/jspg180303ar

Zulfiah, I. A., Hidayah, N., & Negara, H. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik berbasis virtual pada kelas V SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *9*(1), 59–68. https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.10952