

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA TOPIK  
DAERAH KU DAN KEKAYAAN ALAMNYA DI  
KELAS IV SD NEGERI 46 BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Azzallia Allikha

NIM. 21108182



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2025**

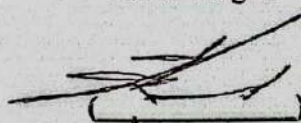
**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA TOPIK DAERAH KU DAN  
KEKAYAAN ALAMNYA DI KELAS IV SD NEGERI 46 BANDA ACEH**

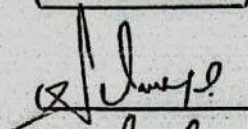
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena  
Banda Aceh, 17 September 2025

Tanda Tangan

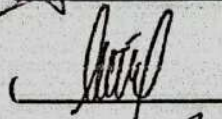
Pembimbing I: Dr. Rahmattullah, M.Si  
NIDN. 0101037203



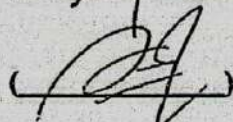
Pembimbing II: Helminsvah, M.Pd  
NIDN. 1320108501



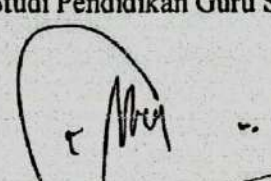
Penguji I : Tria Marvida, M.Pd  
NIDN. 1313019901




Penguji II : Raziska Ibrahimy, M.Pd  
NIDN. 1317119001



Menyetujui  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Teuku Mahmud, M.Pd  
NIDN. 1322028701

Mengetahui  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

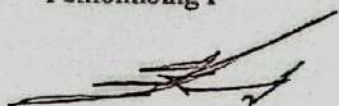
  
Dr. Syarfuni, M.Pd  
NIDN. 0128068203

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Komik Digital pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh, telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Azzallia Allikha (21108182). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Rabu, 13 Agustus 2025.

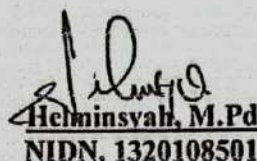
Menyetujui

Pembimbing I



**Dr. Rahmattullah, M.Si**  
NIDN. 0101037203

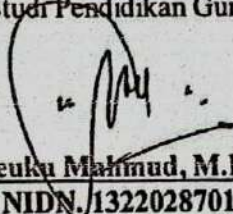
Pembimbing II



**Helminsyah, M.Pd**  
NIDN. 1320108501

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Teuku Mahmud, M.Pd**  
NIDN. 1322028701

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Svarfani, M.Pd**  
NIDN. 0128068203

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang beridentitas di bawah ini:

Nama : Azzallia Allikha

Nim : 21108182

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat ataupun temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip ataupun dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 17 September 2025



Azzallia Allikha  
NIM. 21108182

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillahillāhirabbil 'ālamīn*, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Atas berkat, rahmat, dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Komik Digital pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh.”** Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilannya tidak terlepas dari doa, restu, dan dukungan keluarga besar penulis, khususnya orang tua, nenek, bunda, serta kerabat lainnya. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas doa dan dukungan yang diberikan, baik secara moril maupun materil.

Rasa hormat, penghargaan, dan ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Dr. Rahmattullah, M.Si. dan Bapak Helminsyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu,

memberikan bimbingan, ilmu, serta arahan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis turut mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Ibu Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., Wakil Rektor I Ibu Dr. Rita Novita, M.Pd., Wakil Rektor II Bapak Uly Muzakir, MT., dan Wakil Rektor III Ibu Fitriati S.Pd.I., M.Ed., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Bapak Dr. Syarfuni, M.Pd.
3. Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, Bapak Teuku Mahmud, M.Pd., dan Ibu Raziska Ibrahimy, M.Pd.
4. Bapak dan Ibu Dosen se-lingkungan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah berjasa dalam memberikan ilmu kepada penulis selama menjalankan perkuliahan.
5. Ibu Meriza Faradilla, M.Pd., Ibu Safrina Junita, M.Pd., dan Ibu Raziska Ibrahimy, M.Pd., selaku tim validator ahli dalam penyusunan media komik digital.

6. Ibu Nurhasanah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 46 Banda Aceh yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah.
7. Dewan guru di SD Negeri 46 Banda Aceh, terkhusus wali kelas IV, Ibu Fazilah, S.Pd., yang telah meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Adik-adik siswa kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh selaku responden penelitian, yang telah menyambut penulis dengan hangat, memberikan banyak pengalaman berharga, serta bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dengan penuh antusias dalam penelitian ini, sehingga data penelitian dapat terkumpul dengan baik.
9. Adik Saramita Bella, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebahagiaan kepada penulis.
10. Keluarga besar Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Taekwondo UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sebagai rumah kedua yang telah membersamai dalam suka maupun duka, serta memberikan motivasi luar biasa sepanjang masa perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
11. Teman-teman Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) khususnya Rombel D angkatan 2021 sebagai teman seperjuangan dalam mengikuti perkuliahan.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, namun senantiasa mengalirkan doa dan bantuan dalam bentuk apa pun sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Terima kasih atas segenap kasih sayang, doa, dukungan, dan motivasi dari semua pihak yang telah disebutkan, penulis berharap semoga segala kebaikan tersebut mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi penulis dan para pembaca. *Aamiin ya Rabbal Alamin.*

Penulis,

Azzallia Allikha  
NIM. 21108182

## ABSTRAK

Allikha, A. 2025. *Pengembangan Komik Digital pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I. Dr. Rahmattullah, M.Si., Pembimbing II. Helminsyah, M.Pd.

Kurangnya variasi media pembelajaran berpotensi menurunkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menyulitkan mereka dalam memahami materi yang diberikan, hal tersebut pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Fenomena ini ditemukan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 46 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya, serta mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu, Define, Design, Develop, dan Disseminate. Kevalidan produk diuji melalui validasi oleh tiga ahli, yang menunjukkan hasil: 92,27% dari ahli media (sangat baik), 81,80% dari ahli materi (sangat baik), dan 100% dari ahli bahasa (sangat baik). Dari aspek kepraktisan, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media komik digital. Angket respon pendidik memperoleh skor 92% (sangat baik) dan respon peserta didik sebesar 80% (sangat baik). Uji keefektifan menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai Sig.  $0,001 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, media komik digital ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

**Kata kunci:** Komik Digital, Model 4D, IPAS, Penelitian dan Pengembangan.

## ABSTRACT

Allikha, A. (2025). *Developing Digital Comics on the Topic of My Region and Its Natural Wealth for Grade IV Students at SD Negeri 46 Banda Aceh*. Undergraduate Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Advisor I. Dr. Rahmattullah, M.Si., Advisor II. Helminsyah, M.Pd.

The lack of variety in learning media potentially decreases students' interest in the learning process and hinders their understanding of the material, which ultimately results in low learning outcomes. This phenomenon was observed in Science and Social Studies (IPAS) instruction for fourth-grade students at SD Negeri 46 Banda Aceh. This study aims to develop digital comic media for the topic My Region and Its Natural Wealth and describe its level of validity, practicality, and effectiveness in improving student understanding. This research and development (R&D) study utilized the 4D model, consisting of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Product validity was tested through validation by three experts, yielding the following results: 92.27% from the media expert (excellent), 81.80% from the material expert (excellent), and 100% from the linguist (excellent). Regarding practicality, questionnaires were administered to assess teacher and student responses after using the digital comic. The teacher's response reached a score of 92% (excellent), and the students' response reached 80% (excellent). The effectiveness test using a paired sample t-test resulted in a Sig. value of  $0.001 < 0.05$ , indicating a significant difference in student learning outcomes before and after using the media. Thus, the digital comic media is declared valid, practical, and effective, making it suitable for enhancing student understanding in IPAS learning for fourth-grade elementary students.

**Keywords:** Digital Comics, 4D Model, IPAS, Research and Development.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
2.1 Definisi Istilah .....	10
2.1.1 Pengembangan.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran .....	10
2.1.3 Komik Digital.....	10
2.1.4 Pemahaman .....	10
2.2 Deskripsi Teoretik .....	11
2.3 Spesifikasi Produk.....	34
2.4 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	34
2.5 Kajian Penelitian yang Relevan .....	35
2.6 Kerangka Berpikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	39
3.1 Tempat Penelitian.....	39
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	39
3.3 Metode Penelitian.....	41
3.4 Model Pengembangan .....	42

3.5	Prosedur Pengembangan .....	42
3.5.1	<i>Define</i> (Pendefinisian) .....	43
3.5.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	47
3.5.3	<i>Develop</i> (Pengembangan) .....	48
3.5.4	<i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) .....	49
3.6	Alur Pengembangan Media Komik Berbasis Digital .....	50
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	52
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data Kevalidan .....	52
3.7.2	Teknik Pengumpulan Data Kepraktisan .....	53
3.7.3	Teknik Pengumpulan Data Keefektifan .....	55
3.8	Teknik Analisis Data .....	57
3.8.1	Analisis Data Hasil Uji Validasi .....	57
3.8.2	Analisis Uji Coba Produk .....	58
3.8.3	Analisis Keefektifan Media Komik Digital .....	59
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....		60
4.1	Hasil Penelitian .....	60
4.1.1	Hasil <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	60
4.1.2	Hasil <i>Design</i> (Perancangan) .....	64
4.1.3	Hasil <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	66
4.1.4	Hasil <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	83
4.2	Pembahasan .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....		87
5.1	Kesimpulan .....	87
5.2	Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		89

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai UTS Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPAS .....	4
Tabel 3. 1 Jumlah Siswa SD Negeri 46 Banda Aceh.....	40
Tabel 3. 2 Indikator Angket untuk Ahli Media.....	52
Tabel 3. 3 Indikator Angket untuk Ahli Bahasa .....	53
Tabel 3. 4 Indikator Angket untuk Ahli Materi .....	53
Tabel 3. 5 Indikator Angket untuk Pendidik.....	54
Tabel 3. 6 Indikator Angket untuk Peserta Didik .....	55
Tabel 3. 7 Indikator Soal Tes .....	56
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Media.....	57
Tabel 3. 9 Kriteria Hasil Uji Coba Produk.....	58
Tabel 4. 1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	64
Tabel 4. 2 Rancangan Awal Komik Digital .....	66
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media .....	70
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Bahasa.....	72
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi.....	73
Tabel 4. 6 Saran Revisi dari Validator Ahli.....	75
Tabel 4. 7 Hasil Respon Siswa.....	79
Tabel 4. 8 Hasil Respon Guru .....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran IPAS.....	3
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	38
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan 4-D .....	42
Gambar 3. 2 Alur Pengembangan Komik berbasis Digital.....	51
Gambar 4. 1 Cover komik.....	66
Gambar 4. 2 Halaman tujuan pembelajaran .....	66
Gambar 4. 3 Halaman pengenalan tokoh .....	67
Gambar 4. 4 Bagian isi komik .....	69