Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

DAMPAK PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Sri Mulyanti[1], Destrinelli[2], Risdalina[3]
[1]PGSD Universitss Jambi
[2] PGSD Universitss Jambi
[3] PGSD Universitss Jambi
[1]srimulyanti013@gmail.com,
[2]destrinelli@unja.ac.id ,
[3]risdalina@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the impact of using digital comic media on the learning motivation of fourth-grade students at SDN 10/IX Muaro Jambi in the IPAS subject. Initial observations showed that learning in the fourth grade was still dominated by lecture-based methods and the use of textbooks, resulting in low student engagement and motivation. Digital comics were chosen because they offer advantages in presenting material visually, attractively, and in an easy-to-understand format, as well as supporting the development of educational technology.The study employed a qualitative case study approach involving 20 students and one fourth-grade teacher. Data were collected through observations, semi-structured interviews, and document analysis, then analyzed using thematic analysis techniques based on the indicators of Self-Determination Theory (SDT), namely autonomy, competence, and social relatedness.The results showed that digital comics had a positive impact on students' learning motivation. In terms of autonomy, students felt freer to manage their learning through the flexibility to choose comic panels. In terms of competence, the visualizations in the comics helped students understand IPAS concepts more clearly, thereby increasing their confidence and ability to complete tasks. In terms of social relatedness, digital comics encouraged interaction and discussion among students, creating a more collaborative learning environment. Although there were obstacles such as limited devices, student enthusiasm remained high, and the teacher was able to manage these challenges through flexible arrangements.Overall, this study concludes that digital comic media is effective in increasing motivation to learn IPAS and is suitable for use as an alternative learning medium in elementary schools.

Keywords: Digital comics, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dampak penerapan media komik digital terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas IV SDN 10/IX Muaro Jambi. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas IV masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang terlibat aktif dan motivasi belajar rendah. Media komik digital dipilih karena memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami, serta mendukung perkembangan teknologi pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus dengan melibatkan 20 siswa dan satu guru kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan analisis dokumen, lalu dianalisis menggunakan teknik analisis tematik berdasarkan indikator *Self-Determination Theory* (SDT), yaitu otonomi, kompetensi, dan keterikatan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dari aspek otonomi, siswa merasa lebih bebas mengatur cara belajar melalui kebebasan memilih panel komik. Dari aspek kompetensi, visualisasi dalam komik membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih jelas, sehingga meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan menyelesaikan tugas. Dari aspek keterikatan sosial, komik digital mendorong interaksi dan diskusi antarsiswa, menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat, antusiasme siswa tetap tinggi dan guru mampu mengatasinya melalui pengaturan yang fleksibel. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan motivasi belajar IPAS dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik digital, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, proses pembelajaran perlu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Bagian empat mengenai standar proses, khususnya pada pasal 12 ayat (1), menekankan pentingnya suasana belajar yang tidak hanya interaktif, tapi juga mampu menginspirasi dan memotivasi siswa. Pembelajaran seharusnya mendorong partisipasi aktif dari peserta didik serta menyediakan ruang yang memadai untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan bakat sesuai dengan kondisi fisik dan mental mereka. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai teladan yang memberikan pendampingan dan

fasilitas belajar. Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang optimal, pemanfaatan media pembelajaran menjadi hal yang esensial. Media tidak hanya berperan sebagai pendukung, melainkan menjadi elemen kunci dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 mengenai Standar Proses untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, disebutkan bahwa guru memegang peranan yang sangat vital, terutama sebagaimana tercantum dalam pasal 9 ayat (2) poin b, menegaskan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk menjadi teladan dan memberikan pendampingan, tetapi juga harus menyediakan fasilitas belajar yang memadai. Penyediaan fasilitas ini merupakan salah satu komponen utama yang wajib dipenuhi oleh pendidik guna menunjang jalannya proses pembelajaran mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini hingga tingkat sekolah menengah. Pemberian akses dan peluang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing, sebagaimana tercantum dalam pasal 16 ayat (3), merupakan bentuk dari fasilitas yang dimaksud. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa fasilitas belajar memegang peranan penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran.

Muhamad, et al.(2019) Menyatakan bahwa Fasilitas adalah segala bentuk penunjang yang dibutuhkan guna memperlancar dan memperkuat jalannya aktivitas pembelajaran. Guru yang mengajar perlu memiliki kemampuan untuk memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran. Meskipun pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran telah berkembang pesat, masih banyak pengajar di sekolah dasar yang belum mengimplementasikannya dalam proses pengajaran. Penyebabnya adalah tidak mencukupinya Fasilitas yang ada dan dapat digunakan serta keterbatasan keterampilan guru dalam menyusun media pembelajaran pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran merupakan alat atau sumber daya yang digunakan untuk untuk menyajikan

materi kepada siswa. Bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan pemikiran, emosi, ketertarikan, serta fokus siswa. Media pembelajaran ini dapat berguna untuk memenuhi keperluan pembelajaran baik secara perorangan maupun kelompok. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, proses pembelajaran dapat ditingkatkan dan berkembang secara lebih optimal Sehingga respons emosional, minat terhadap materi, serta konsentrasi siswa lebih baik. Media pembelajaran dapat menjadi sarana yang berkesan dalam mencocokkan kebutuhan pembelajaran tiap individu dan kolektif. Mendorong keterlibatan langsung siswa dalam memahami materi pelajaran melalui penggunaan media. Adapun fungsi lain dari media pembelajaran ialah untuk penjelas materi saat pengajar menyampaikan Pelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai inovasi dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yaitu media audio, audiovisual dan visual. Media audio yaitu media yang menyampaikan informasi berwujud suara dan hanya bisa ditangkap oleh indera pendengar, yakni telinga contohnya radio atau alat pemutar kaset. Media audiovisual mencakup materi instruksional yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan, contohnya video pembelajaran. Media visual yaitu dapat dilihat dan diamati melalui mata sebagai indera penglihatan, termasuk foto, poster, ilustrasi, grafik, serta komik. Alat bantu visual seperti komik adalah sebuah alat bantu belajar yang mengkombinasikan narasi dengan gambar untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Zhahara & Aulia, (2022) menyebutkan bahwa Komik adalah salah satu kesenian yang menggunakan kumpulan gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu cerita. Komik digital dipilih lebih sering dari pada komik cetak karena komik fisik memiliki berbagai kekurangan, seperti kualitas kertas yang rendah, mudah rusak, harga yang tinggi, serta boros dan kurang ramah lingkungan. Sementara itu, Narestuti et al. (2021) mengungkapkan bahwa komik digital memiliki beberapa keuntungan, yakni ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel. Komik digital disebut ramah lingkungan karena tidak memerlukan

kertas, yang dapat mengurangi penggunaan bahan baku tersebut. Selain itu, komik digital lebih hemat biaya karena tidak memerlukan pencetakan, penjilidan, atau penggandaan dalam bentuk buku fisik. Keuntungan lain dari komik digital adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja. Media komik memiliki potensi signifikan untuk menarik minat siswa karena ilustrasi dalam komik secara efektif meningkatkan pengorganisasian teks tertulis membuat hal berikutnya lebih terlihat nyata.

Menurut Siagian, R. S. (2023) menyatakan bahwa melalui gambar, penyampaian materi pendidikan yang panjang atau rumit menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Peserta didik lebih dapat memahami dan mengimajinasikan dari materi yang mereka pelajari dapat dipahami melalui gambar yang tersedia. Topik materi pembelajaran yang dimuat menjadi jalan kisah cerita yang nyata, menjadikan topik pembelajaran dapat diingat lebih lama oleh peserta didik. Komik tidak hanya menambahkan motivasi siswa melalui gaya penyajiannya yang menarik, tetapi juga menawarkan peluang penting untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Komik yang dikembangkan kali ini berbentuk digital online menggunakan Pixton sebuah program web digunakan untuk mengembangkan komik digital online dengan memperhatikan efisiensi dan kepraktisannya. Menurut Delina Qamari, (2024) Pixton adalah situs web yang memungkinkan guru membuat komik online tanpa perlu menginstal aplikasi apapun di komputer. Seluruh elemen komik telah tersedia, pengguna tidak perlu memiliki kemampuan menggambar untuk membuat komik. Mereka cukup menyalurkan kreativitas dengan mengubah alur cerita menjadi bentuk visual. Pixton tidak hanya memungkinkan pembuatan komik yang sifatnya diam, tetapi juga mendukung penambahan animasi dan suara, sehingga hasilnya menjadi lebih menarik. Kepraktisan ini menjadikannya pilihan tepat bagi guru yang ingin menciptakan suasana belajar abad ke-21 yang menyenangkan atau menambahkan variasi dalam media pembelajaran di kelas. Pemilihan media komik digital dalam penelitian ini didasarkan pada

kelebihan yang dimilikinya dibandingkan media lain. Komik digital lebih praktis dan efisien karena mudah dibuat menggunakan aplikasi seperti Pixton tanpa perlu keterampilan menggambar atau proses produksi rumit seperti media video.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 10/IX Muaro Jambi, dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung masih menerapkan cara yang umum, yakni dengan menggunakan model ceramah. Dalam model ini, peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru, sementara aktivitas selama proses pembelajaran masih didominasi oleh pengajaran dari guru, sedangkan peserta didik kurang terlibat secara aktif, sumber belajar pun hanya mengandalkan buku cetak tampa di dukung media pembelajaran lain, hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, yang berdampak pada menurunnya fokus mereka serta kurangnya perhatian terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru. Mereka bahkan lebih sering melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran, seperti berbicara dengan teman atau membuat keributan di kelas. Hal ini terlihat saat mereka diminta untuk menjawab pertanyaan, namun tidak memberikan respon dan hanya diam.

Hidayah, et al. (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa ketika peserta didik kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran maka diperlukan media komik karena pemanfaatan media komik digital dapat menjadi solusi yang efektif. Media ini dapat meningkatkan antusiasme peserta didik, sehingga mereka lebih aktif, berkonsentrasi, dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Situasi semacam ini sangat dibutuhkan untuk membangun suasana belajar yang mendukung keberhasilan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru mengatakan bahwa di saat mengajar dia hanya mengajar menggunakan buku paket, dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran dan kurangnya biaya untuk menyusun media pembelajaran dan keterbatasan waktu untuk membuat media tersebut dikarenakan banyak kesibukan, karena banyaknya tuntuntan guru saat ini. Berdasarkan wanwancara dengan siswa, siswa belum pernah

menggunakan komik digital saat pembelajaran, siswa lebih tertarik dengan media pembelajarang yang bergambar.

Capaian Pembelajaran Fase B (Umumnya untuk Kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) Pada akhir Fase B, peserta didik memiliki kemampuan guna memahami ciri-ciri makhluk hidup; bentuk dan perubahan zat; energi beserta perubahannya; konsep listrik dan magnet; gaya; perubahan waktu, kondisi cuaca, dan musim; hubungan sosial; posisi geografis; serta keberagaman dalam bentang alam, kehidupan sosial, budaya, dan aktivitas ekonomi. Peserta didik dapat memanfaatkan konsep-konsep tersebut untuk melatih dan memperluas kemampuan inkuiri sains mereka dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan sehari-hari.

Adapun salah satu materi IPAS yang dipelajari oleh peserta didik kelas IV fase b adalah materi wujud jad dan perubahannya. Capaian pembelajaran dalam materi ini adalah peserta didik dapat mengidentifikasi wujud zat (zat padat, zat cair, zat gas) serta menjelaskan proses perubahan zat dalam kehidupan sehari-hari (contohnya: mencair, membeku, menguap, menyublin, dan mengembun). Pada materi ini diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk memahami konsep materi yang dipelajari.

Selain itu materi wujud zat dan perubahannya sering dilakukan pratikum secara langsung, namun ketika pratikum ada hal- hal yang berbahaya jika dilakukan oleh anak SD, Contohnya menggunakan api untuk menguapkan zat cair, baik itu air atau bahan kimia, dapat menimbulkan berbagai risiko. Karena itu, media pembelajaran berupa komik digital sangat dibutuhkan, selain dapat mengurangi resiko yang berbahaya, komik digital juga dapat menumbuhkan semangat siswa dan juga sebagai solusi agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peneliti mengembangkan sebuah produk “media komik digital terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran ipas kelas IV sekolah dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group *Pretest* dan *Posttest* Design, yang bertujuan untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media komik digital. Desain ini melibatkan satu kelompok siswa yang diberikan tes awal (pretest), kemudian mendapatkan perlakuan berupa penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPAS, dan akhirnya diberikan tes akhir (posttest).

Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV SDN 10/IX Muaro Jambi, yang dipilih secara keseluruhan melalui teknik sampling jenuh karena jumlah siswa yang relatif kecil. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar dengan skala Likert lima pilihan jawaban, yang mencakup indikator motivasi: perhatian, ketekunan, minat, dan antusiasme. Angket ini telah melewati proses validasi isi serta uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur kondisi motivasi belajar awal. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran IPAS menggunakan komik digital selama beberapa pertemuan yang dirancang untuk menarik perhatian dan memudahkan pemahaman konsep. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar mereka.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk melihat nilai rata-rata dan peningkatan skor, serta uji paired sample t-test untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Analisis ini digunakan untuk memastikan apakah media komik digital memberikan pengaruh nyata terhadap motivasi belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 10/IX Muaro Jambi menunjukkan bahwa penerapan media komik digital memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar IPAS siswa. Melalui analisis data observasi, wawancara, dan dokumen pembelajaran, ditemukan bahwa penggunaan komik digital mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar dalam *Self-Determination Theory*, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterikatan sosial. Pemenuhan ketiga kebutuhan

tersebut tampak melalui perilaku siswa selama proses pembelajaran, pernyataan langsung siswa dalam wawancara, serta catatan guru mengenai perubahan suasana kelas setelah media komik digunakan.

Dalam hal otonomi, siswa terlihat lebih leluasa mengatur cara mereka belajar. Selama pembelajaran, beberapa siswa memilih membaca panel komik sesuai urutan yang mereka anggap menarik. Mereka menunjukkan antusiasme ketika diberi kesempatan memilih bagian cerita yang ingin dipahami terlebih dahulu. Seorang siswa menyampaikan bahwa ia merasa lebih senang belajar karena dapat menentukan sendiri bagian komik yang ingin dibaca. Kebebasan ini membuat siswa tampak lebih terlibat dan aktif mengikuti alur pembelajaran. Guru juga mengamati bahwa siswa lebih cepat merespons instruksi ketika mereka diberi kesempatan menentukan langkah belajarnya sendiri.

Indikator kompetensi tampak melalui peningkatan kepercayaan diri siswa dalam memahami materi IPAS. Ilustrasi visual, dialog tokoh, dan alur cerita dalam komik membantu siswa membayangkan fenomena IPAS yang sebelumnya dianggap abstrak. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami konsep karena komik menyajikan materi secara menarik dan sederhana. Hal ini terlihat pula dari hasil tugas siswa yang lebih lengkap, lebih kreatif, dan menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik. Guru menegaskan bahwa setelah penggunaan komik digital, lebih banyak siswa yang berani menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memberikan pendapat terkait materi pembelajaran.

Sementara itu, keterikatan sosial juga meningkat selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa sering berdiskusi dengan teman sebangku atau kelompoknya mengenai alur cerita komik, pesan yang muncul dalam panel tertentu, atau hubungan antara cerita dalam komik dengan konsep IPAS. Situasi kelas tampak lebih hidup karena siswa saling bertukar pendapat dan membantu teman yang kesulitan memahami bagian tertentu dari komik. Guru menilai bahwa suasana kelas menjadi lebih kondusif dan kolaboratif setelah komik digital diterapkan. Hubungan antara siswa dan guru pun tampak lebih hangat, karena guru lebih mudah menjalin komunikasi

melalui diskusi tentang alur cerita komik.

Namun demikian, penelitian juga menemukan bahwa beberapa kendala muncul, terutama terkait keterbatasan perangkat. Tidak semua siswa memiliki perangkat sendiri sehingga beberapa siswa harus berbagi. Guru mengatasi situasi ini dengan pengaturan giliran dan diskusi kelompok. Meskipun demikian, kendala tersebut tidak mengurangi tingginya antusiasme siswa terhadap penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPAS. Secara keseluruhan, data penelitian menunjukkan bahwa komik digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mandiri, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas IV.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa media komik digital memiliki kontribusi signifikan terhadap meningkatnya motivasi belajar siswa, terutama ketika dikaitkan dengan *Self-Determination Theory* (SDT). Dalam teori ini, motivasi intrinsik berkembang ketika tiga kebutuhan dasar otonomi, kompetensi, dan keterikatan dapat terpenuhi. Penelitian ini menunjukkan bahwa ketiganya muncul secara jelas selama pembelajaran menggunakan komik digital.

Peningkatan otonomi terlihat dari keterlibatan aktif siswa ketika mereka diberi kebebasan membaca dan memahami komik sesuai preferensinya. Media komik digital memberikan ruang bagi siswa untuk mengontrol proses belajarnya, memilih bagian cerita, dan menentukan cara memahami materi. Pemberian kesempatan seperti ini memberikan rasa kepemilikan terhadap pembelajaran, yang menurut SDT sangat penting untuk menumbuhkan motivasi intrinsik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang menyatakan bahwa media berbasis digital yang memberi ruang eksplorasi terbukti meningkatkan kemandirian dan rasa kontrol siswa dalam pembelajaran.

Pemenuhan kebutuhan kompetensi tampak kuat melalui meningkatnya kemampuan siswa memahami materi IPAS. Visualisasi konsep melalui karakter dan cerita komik membuat konsep sulit menjadi lebih konkret. Siswa merasa lebih mampu menyelesaikan tugas karena media yang digunakan mendukung proses berpikir mereka. Peningkatan rasa percaya diri siswa dalam

menjawab pertanyaan dan berdiskusi juga menjadi bukti bahwa komik digital berperan dalam memperkuat persepsi kompetensi. Hal ini diperkuat oleh penelitian lima tahun terakhir yang menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, pemahaman konsep, dan rasa percaya diri siswa ketika belajar materi sains.

Keterikatan sosial menjadi elemen penting lain yang terlihat dalam penelitian ini. Diskusi tentang komik digital mendorong siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan saling membantu. Interaksi ini menciptakan hubungan emosional yang positif antara siswa dan antara siswa dengan guru. Situasi ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa media visual interaktif mampu memfasilitasi dialog sosial di kelas, sehingga memperkuat motivasi intrinsik melalui hubungan interpersonal yang positif.

Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat, guru dapat mengatasinya dengan pengaturan yang kreatif. Hambatan ini tidak menghalangi munculnya motivasi belajar siswa, bahkan justru membuat interaksi sosial semakin hidup karena siswa saling berbagi perangkat dan berdiskusi lebih aktif. Dengan demikian, penelitian ini mendukung pandangan bahwa media komik digital dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar siswa.

E. Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 10/IX Muaro Jambi menunjukkan bahwa penerapan media komik digital memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa. Berdasarkan analisis kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumen pembelajaran, ditemukan bahwa media komik digital mampu memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar dalam *Self-Determination Theory*, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterikatan sosial. Ketiga kebutuhan tersebut muncul secara konsisten selama proses pembelajaran, dan menjadi faktor penting yang mendorong meningkatnya motivasi intrinsik siswa.

Penggunaan komik digital memberikan ruang bagi siswa untuk memiliki kendali atas proses belajarnya, sehingga menumbuhkan rasa otonomi. Ilustrasi visual, alur

cerita, dan bahasa sederhana dalam komik membantu siswa memahami konsep IPAS dengan lebih jelas, sehingga rasa kompetensi mereka meningkat. Selain itu, interaksi aktif antar siswa ketika mendiskusikan alur cerita komik memperkuat keterikatan sosial dalam kelas, yang berkontribusi pada suasana belajar yang lebih positif dan kolaboratif. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat, hambatan ini tidak mengurangi antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru mampu mengatasi kendala tersebut melalui pengaturan strategi pembelajaran yang fleksibel. Secara keseluruhan, komik digital terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, mudah dipahami, serta mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *2*(2), 239-250.

Muhamad, H., Efendi, A., & Basori, B. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, *12*(1), 56-64.

Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, *6*(2), 305-317.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. (2021). Pemerintah Republik Indonesia.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. (2022). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Qamari, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis Pixton dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, *2*(2), 126-131.

Kemdikbud. (2022a). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

SIAGIAN, R. S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva For Education Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).

Zhahara, G. J., & Aulia, M. F. (2022). Tinjauan Visual Karakter Mang El Pada Komik ‘’El & Jack’’. In *Prosiding Seminar Nasional Desain, Pariwisata dan Industri Kreatif* (Vol. 1).