



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran DIGIKOM (Digital Komik) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Susi Ika Safitri^{1*}, Saeful Mizan², Wendri Wiratsiwi³

^{1*3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

²Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*susiisafi824@gmail.com

Submitted: 13-04-2026 Accepted: 18-08-2026 Published: 30-08-2026

ABSTRAK

Siswa Sekolah Dasar saat ini masih mengalami kendala dalam meningkatkan minat baca siswa terutama pada kelas rendah. Faktor ini disebabkan dengan penggunaan media pembelajaran kurang menarik, monoton, dan belum menyesuaikan karakteristik perkembangan siswa. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran DIGIKOM (Digital Komik) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I siswa Sekolah Dasar. Menggunakan Teknik pengumpulan data yang berupa observasi dan wawancara, dikarenakan penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari analisis menunjukkan jika siswa kelas I membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan berbasis visual guna membantu memahami materi secara lebih mudah. Guru kelas I juga menyatakan perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I sekolah dasar. Media DIGIKOM (Digital Komik) dinilai sesuai, karena media ini dapat menggabungkan unsur gambar, teks, dan alur cerita ini yang mampu menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman konsep dasar bahasa Indonesia. Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan bagi peneliti untuk mengembangkan dan menguji keefektifan media DIGIKOM (Digital Komik) untuk meningkatkan minat membaca dan belajar siswa kelas I Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Analisis Kebutuhan, Komik Digital, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Elementary school students currently still experience obstacles in increasing their interest in reading. Students, especially in lower grades. This factor is caused by the use of learning media that is less interesting, monotonous, and has not adapted to the characteristics of student development. Therefore, the purpose of this study is to analyze the need for DIGIKOM (Digital Comic) learning media in learning Indonesian for first grade elementary school students. Using data collection techniques in the form of observation and interviews, because this study uses a qualitative descriptive method. The result of the analysis indicate that first grade students need interesting and visual based learning media to help understand the material more easily. The first grade teacher also stated the need for learning media innovation of first grade elementary school students. DIGIKOM (Digital Comic) media is considered appropriate, because this media can combine elements of images, text, and storylines that are able to attract students' attention and facilitate understanding of basic Indonesian language concepts. Based on these findings, it is recommended for researchers to develop and test the effectiveness of DIGIKOM (Digital Comic) media to increase reading and learning interest in first grade elementary school students.

Keywords: Instructional Media, Need Analysis, Digital Comic, Elementary School

Pengutipan APA:

Safitri, S., I., Mizan, S., & Wiratsiwi, W. (2026). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran DIGIKOM (Digital Komik) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(8).



PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan esensial setiap individu yang harus dipenuhi. Pendidikan dianggap salah satu faktor penunjang agar di masa depan dapat mencapai kehidupan yang lebih baik. Pendidikan telah ada sebelum manusia mengetahui tulisan, namun masih sederhana dan tidak sekompleks seperti zaman sekarang. Pengertian dasarnya pendidikan adalah proses pemindahan budaya yang mencakup pengetahuan, Bahasa, agama, pekerjaan, dan sebagainya (Nurwahyuni & Hudaidah, 2021). Bahasa sendiri mempunyai kedudukan yaitu bahasa negara dan internasional. Memiliki kedudukan bahasa internasional, Bahasa Indonesia seharusnya digunakan dengan sangat baik dalam berkomunikasi resmi kenegaraan. Bahasa Indonesia, sebagai bahasa nasional berperan sebagai alat pemersatu bangsa yang terdiri dari berbagai suku bangsa, Bahasa Indonesia juga berfungsi umum dan khusus yang seharusnya dapat diimplementasikan dengan baik. (Khuzaemah & Nurpadillah, 2020).

Sebagai alat pemersatu bangsa, Bahasa Indonesia memiliki peranan yang penting dan juga memiliki kedudukan sebagai bahasa pengantar di sekolah dan menjadi mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa. Dalam proses pembelajaran tidak selamanya berjalan dengan mudah, karena pelajaran Bahasa Indonesia masih mendapati beberapa kendala, yang terjadi karena ketidaksesuaian media pembelajaran pada materi pelajaran. Metode pembelajaran dan media pembelajaran menjadi salah satu masalah yang membuat siswa mengalami kejenuhan, dengan karakter siswa yang berbeda-beda khususnya guru seharusnya tidak menggunakan satu metode saja, harus berbeda dan menyesuaikan di setiap pembelajarannya (Putra, 2023). Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tidak bervariasi, akan membuat pembelajaran menjadi tidak efektif, siswa mudah bosan, dan pembelajaran cenderung pasif.

Penggunaan media pembelajaran digital mampu memberikan pengaruh yang positif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama untuk siswa kelas rendah kelas I khususnya. Media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik (Rusdi dkk, 2025). Zaman era sekarang yang dikelilingi oleh teknologi, media pembelajaran merupakan alat yang pas untuk mengikuti kemajuan zaman di lingkungan sekolah. Penyampaian materinya yang menggunakan media digital dalam bentuk audio atau visual, menarik, dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan peran media pembelajaran digital mampu memberikan peluang dan kesempatan pada siswa untuk mendapatkan sumber yang luas melalui internet, selain itu juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah dengan cara komunikasi dan kolaborasi (Afifah, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa guru perlu menghadirkan inovasi media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, dan menambah motivasi siswa untuk belajar Bahasa Indonesia.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya di era digital ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital, misalnya komik digital yang akan menjadi

salah satu alternatif guru untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran yang lebih edukatif, inovatif, dan menyenangkan (Syafira dkk, 2024). Komik merupakan gambar karakter yang menceritakan alur cerita dengan ilustrasi dan dirancang untuk menghibur pembaca. Komik didukung oleh elemen visual menggunakan gambar sebagai media untuk mengomunikasikan pesan, dan makna yang memungkinkan interaksi visual antara pesan komik dan pembaca, Hakim (dalam Payanti, 2022).

Komik digital menjadi media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan juga edukatif yang digunakan untuk menanam kepercayaan diri pada siswa sekolah dasar. Komik pada dasarnya memang menjadi favorit bagi segala usia, karena dilihat dari sisi visual yang menarik (Syahmi dkk, 2022). Komik berisi ilustrasi, cerita, dan teks yang diterbitkan dalam cetakan kecil, yang menjelaskan konsep dan memudahkan penyampaian informasi karena komik memiliki unsur visual dan cerita (Mujahadah dkk, 2021). Media komik merupakan ciri unik karena menggabungkan gambar dan teks dalam bentuk yang kreatif. Komik merupakan ekspresi artistik yang menggabungkan gambar diam untuk membentuk cerita visual atau narasi (Subroto dkk, 2020).

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar di era digital ini tumbuh di lingkungan yang sangat bergantung dengan penggunaan gawai dan teknologi, sehingga mengembangkan minat yang tinggi terhadap media visual dan interaktif. Mereka lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan melalui gambar, animasi, dan narasi dibandingkan dengan teks yang panjang dan ceramah. Ketergantungan pada media digital juga mempengaruhi cara belajar yang cepat, dan efisien. Melalui pendidikan yang mengombinasikan media digital dengan nilai positif, maka siswa berpotensi untuk menjadi individu memiliki keterampilan kolaboratif, komunikatif, kemandirian, disiplin, dan pemahaman terhadap etika digital. Mereka akan berkembang menjadi individu yang tangguh dan mudah beradaptasi dalam menghadapi perubahan teknologi. Dengan karakter yang kokoh dan rasa tanggung jawab yang tinggi dalam pemanfaatan media digital, siswa akan dapat menggunakan teknologi secara bijaksana, kontribusi secara positif di dunia digital, juga siap untuk menghadapi banyaknya tantangan masa depan (Hariyasasti, 2025).

Berdasarkan pernyataan di atas memberikan kesimpulan bahwa perlu dilakukan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar. Analisis kebutuhan ini dianggap sangat penting guna memahami jenis media pembelajaran yang digunakan guru dan juga siswa untuk proses pembelajaran di kelas I Sekolah Dasar. Demikian penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kebutuhan media pembelajaran DIGIKOM (Digital Komik) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I siswa Sekolah Dasar, agar dapat menjadi acuan dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif, sesuai karakteristik, dan yang menarik untuk kebutuhan siswa kelas I Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian analisis ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini proses dan makna yang ditonjolkan adalah dengan landasan teori yang bermanfaat sebagai tujuan agar fokus penelitiannya sesuai dengan kejadian asli di lapangan (Ramdhan, 2021). Penelitian analisis ini memiliki tujuan guna mendeskripsikan secara jelas kebutuhan media pembelajarn DIGIKOM (Digital Komik) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I Sekolah Dasar. Penggunaan metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini dikarenakan penelitian ini berfokus pada pemahaman yang terjadi du lapangan secara alami dan menyeluruh. Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri Talangkembar II. Sumber data yang digunakan dalam penelitian merupakan sumber data primer dan sekunder. Guru kelas dan siswa kelas I digunakan sebagai sumber data primer. Sumber data sekunder berasal dari dokumen pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran.

Penelitian analisis ini wawancara dan ovservasi yang menjadi teknik pengumpulan datanya. Peneliti menggunakan wawancara yang terstruktur pada guru kelas I di UPT SD Negeri Talangkembar II, untuk mengetahui kesulitan pada pelajaran Nahasa Indonesia, mengetahui media apa yang digunakan, dan kebutuhan untuk media pembelajaran. Observasi dilakukan pada lingkungan pembelajaran, dokumen pembelajaran, dan seluruh siswa kelas I di UPT SD Negeri Talangkembar II, untuk melihat minat belajar siswa, respon siswa terhadap media, dan memahami kesulitan materi, dokumen pembelajaran untuk melihat apakah media yang digunakan sudah mendukung pembelajaran atau belum, sedangkan lingkungan pembelajaran untuk menentukan apakah media DIGIKOM (Digital Komik) memungkinkan untuk digunakan.

Pedoman dan instrumen wawancara pada penelitian ini berbentuk pertanyaan berstruktur yang bertujuan untuk, pertama memperoleh informasi langsung untuk menjelaskan suatu hal atau permasalahan, situasi dan kondiri di lapangan, dan yang kedua untuk memperoleh data (Arifin, 2019). Dalam observasi pada penelitian ini yang digunakan yaitu observasi secara langsung terhadap objek yang di teliti, observasi ini yang pertama bertujuan untuk memperoleh data dan informasi berdasarkan peristiwa atau tindakan, yang kedua digunakan untuk mengukur perilaku di kelas, baik untuk perilaku guru maupun untuk perilaku siswa, (Arifin, 2019). Penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan mendalam berdasarkan situasi tertentu dengan berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil observasi dan awawancara (Syahrizal & Jailani, 2023).

HASIL

Tahap yang peneliti lakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran ini dengan melakukan analisis masalah yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas (Putri & Yefterson, 2022). Peneliti melakukan observasi gaya belajar pada kelas I UPT SD Negeri Talangkembar II, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa cenderung menunjukkan ketidak fokusan saat pembelajaran membaca cerita naratif menggunakan metode ceramah dan media buku LKS saja, karena mereka lebih merasa cepat bosan dan sulit untuk mempertahankan perhatian untuk jangka yang lama. permasalahan ini terlihat dari perilaku siswa yang banyak bergurau dengan teman sebelahnya, memainkan hal-hal yang disebelahnya, dan kurang memperhatikan guru yang menjelaskan. Akibat perilaku siswa tersebut menjadi permasalahan dengan pemahaman terhadap materi mnejadi kurang maksimal disebabkan siswa tidak terlibat aktif selama proses belajar di kelas.

Analisis kebutuhan siswa kelas I di UPT SD Negeri Talangkembar II, dilakukan dengan kegiatan observasi langsung di kelas untum memahami karakteristik, kemampuan, dan kesulitan belajar siswa saat proses pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan siswa kelas I umumnya memiliki rentang perhatian yang singkat, lebih tertarik dengan media visual yang menarik, serta membutuhkan media pembelajaran yang bersifat digital. Di samping itu juga terdapat beberapa siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam membaca awal, oleh karena itu sangat diperlukanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut, seperti media pembelajaran yang bersifat visual dan menarik yaitu DIGIKOM (Digital Komik) sebagai solusi untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa saat pembelajaran membaca cerita naratif.

Tabel 1. Hasil Observasi

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Pembuka Pembelajaran	✓		Guru membuka pembelajaran dengan runtut dan baik
2	Tujuan Pembelajaran	✓		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan melakukan apersepsi.
3	Media Pembelajaran	✓		Menggunakan buku lembar siswa dan buku paket siswa
4	Metode pembelajaran	✓		Menggunakan metode ceramah
5	Keaktifan Siswa	✓		Sebagian siswa masih kurang aktif selama pembelajaran berlangsung
6	Penutup pembelajaran	✓		Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dan berdoa bersama
7	Fasilitas	✓		Terdapat Smart Tv, Tv di setiap kelas, proyektor, dan jaringan wifi yang lancar

Analisis kebutuhan guru kelas I UPT SD Negeri Talangkembar II, dilakukan dengan wawancara. Hasil wawancara pada guru kelas mengatakan bahwa sebelumnya pada kelas I media pembelajaran yang berupa komik belum pernah menggunakannya apalagi komik dalam bentuk digital.

Tabel 2. Hasil Wawancara

No	Aspek-aspek yang Diwawancara	Jawaban
1	Bagaimana minat dan antusias siswa kelas I saat mengikuti pembelajaran di kelas?	Antusias siswa sangat beragam, siswa terlihat antusias di awal pembelajaran namun setelah pertengahan pembelajaran anak merasa bosan dengan pembelajaran
2	Menurut ibu, karakteristik belajar siswa kelas I lebih menyukai pembelajaran yang seperti apa?	Siswa kelas rendah itu biasanya menyukai pembelajaran yang menarik apalagi menggunakan gambar yang bersifat visual atau konkret
3	Media pembelajaran apa saja yang selama ini digunakan dalam pembelajaran di kelas I?	Selama ini lebih sering menggunakan buku paket, dan buku LKS, kadang juga menggunakan media tapi siswa hanya menyimak dan menjawab tidak melibatkan siswa secara langsung
4	Apakah penggunaan media tersebut sudah membantu siswa untuk memahami materi dan apakah hasil belajarnya sudah mencapai target yang di harapkan?	Penggunaan media ini cukup membantu namaum belum optimal karena siswa hanya menyimak dan itupun hanya sebagian yang menyimak
5	Apakah ibu pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran di kelas I?	Pernah menggunakan media digital namun sangat terbatas dan jarang dilakukan dalam pembelajaran
6	Jika pernah, media digital seperti apa yang digunakan dan bagaimana respon siswa seslama pembelajaran?	Media yang digunakan berupa video sederhana, siswa merespon cukup baik namun penggunaanya belum maksimal karena keterbatasan media dan waktu
7	Menurut ibu, apakah diperlukan media pembelajaran yang memadukan gambar, cerita, dan teknologi digital?	Sangat perlu, media pembelajaran yang memadukan gambar, atau cerita dalam bentuk digital dapat membuat siswa lebih tertarik dalam memahami materi dan tidak mudah bosan
8	Bagaiman pendapat ibu tentang penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran?	Menurut saya itu penting digunakan sebagai media pembelajaran karena menggabungkan cerita dan gambar, sehingga dapat membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran
9	Apakah media komik digital berbasis flipbook berpotensi meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?	Ya, media ini berpotensi meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena mempunyai tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa
10	Apa harapan ibu terhadap pengembangan media pembelejaran digital di kelas I?	Saya berharap semoga media pembelajaran digital ini bisa menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1

Hasil wawancara guru kelas I juga mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital membuat siswa sangat aktif dan pembelajaran menjadi tidak pasif. Berdasarkan dengan fakta ini guru kelas sangat berharap adanya media pembelajaran DIGIKOM (Digital Komik) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa aktif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan pada kelas I UPT SD Negeri Talangkembar II. Disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat pasif, dikarenakan penerapan media dan metode pembelajaran yang tidak beragam dan ini membuat siswa menjadi cepat bosan dan tidak aktif saat pembelajaran berlangsung. Pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas I masih didominasi dengan metode ceramah dengan berbantuan media buku siswa dan buku paket, situasi ini berdampak pada rendahnya minat membaca siswa. Hasil dari penelitian ini menyatakan jika media pembelajaran digital sangat dibutuhkan untuk kelas I yang memiliki karakteristik bahwa mereka tumbuh di lingkungan yang sangat bergantung dengan penggunaan gawai dan teknologi. Siswa kelas rendah juga cenderung menyukai dan mudah memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran yang berwarna dan menarik.

Hasil dari wawancara dari guru siswa kelas I UPT SD Negeri Talangkembar II, menunjukkan bahwa menciptakan pengalaman belajar yang baik itu menjadi tantang untuk guru. Guru kelas mengatakan bahwa siswa lebih semangat ketika pembelajaran menggunakan media digital atau gambar, dibandingkan dengan metode ceramah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital memberikan peran guna mendorong pembelajaran menjadi lebih semangat, aktif, inquiri, dan eksplorasi dalam diri siswa (Hidayat & Khotimah, 2019). Menurut Alifah dkk, (2023) pembelajaran digital merupakan alat yang krusial untuk proses pendidikan, dan memiliki fungsi sebagai jembatan guru dan siswa dalam penyampaian pembelajaran dengan berbantuan teknologi audio dan visual dengan relevan, dan menarik. Pemanfaatan media digital dapat menimbulkan lingkungan belajar yang dinamis dan memberikan semangat sehingga lebih mudah untuk menangkap materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa peneliti yang relevan media pembelajaran DIGIKOM (Digital Komik) merupakan media yang tepat digunakan untuk pengajaran Bahasa Indonesia di kelas I Sekolah Dasar, karena media komik digital dianggap mampu mengintegrasikan elemen visual, teks, dan narasi sederhana dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan seperti penelitian yang diteliti oleh Pramesti dkk (2024), menyatakan jika komik digital berbasis kontekstual bisa menambah hasil belajar siswa sekolah dasar pada pelajaran Bahasa Indonesia, pernyataan tersebut dilihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa setelah pemakaian media. Media pembelajaran ini juga dinilai sangat pantas dan efisien, ini dilihat dari validasi para ahli yang mendapatkan kategori sangat baik. Peneliti selanjutnya juga mengemukakan tentang keberhasilan media digital komik, Urva dkk, (2025), menyatakan jika komik digital digunakan

untuk materi dongeng terbukti meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II, hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata siswa menjadi sangat meningkat setelah penggunaan media pembelajaran komik digital dari 58,70 % menjadi 81,30 % dan dilihat dari angka validitas yang mencapai 90,18 %, komik digital juga membantu siswa untuk fokus dalam memahami alur cerita dongeng. Selain itu Senjaya dkk, (2021), menyatakan bila komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, media komik digital dinyatakan efektif untuk menambah motivasi ketertarikan belajar siswa sekolah dasar, pernyataan tersebut didapatkan dari hasil validasi bisa sampai kategori sangat baik, dan umpan balik siswa juga sampai kategori sangat baik karena presentasi pelajaran menyenangkan dan mudah dimengerti. Selanjutnya penerapan elemen animasi, suara, video, dalam komik digital membuat materi menjadi menarik, hingga siswa dengan mudah menangkap pembelajaran juga tidak cepat bosan.

Dari beberapa penelitian yang relevan dengan peneliti terdahulu tersebut bisa di tarik garis jika media pembelajaran komik digital memiliki kemampuan sangat signifikan dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Pernyataan ini sesuai dengan pernyataan Suparman dkk, (2020), menyatakan jika media komik bisa menambah hasil belajar dan berpengaruh positif pada minat belajar siswa. Beriringan dengan munculnya semangat baca maka siswa menambah pengetahuan dari berbagai hal dan mampu mengimajinasikan pemikirannya dalam model tulisan, hingga dengan adanya media komik digital akan mempengaruhi dalam memudahkan siswa dalam menulis (Fibiyanti & Nuroh, 2024). Hasil penelitian akan dijadikan landasan untuk pengembangan media pembelajaran inovatif, kreatif, dan berfokus pada kebutuhan siswa sekolah dasar terutama kelas I, sehingga bisa menambah mutu pelajaran siswa sekolah dasar.

Media pembelajaran DIGIKOM (Digital Komik) memiliki pembaruan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah menggunakan media pembelajaran komik digital. DIGIKOM (Digital Komik) yang peneliti kembangkan memiliki soal evaluasi di dalam medi pembelajaran ini, sehingga siswa guru tahu pada materi apa yang membuat siswa merasa kesulitan. dengan adanya soal evaluasi ini diharapkan siswa akan lebih bersemangat dalam mengerjakan soal-soal dan siswa mudah mengingat materi dengan menggunakan media DIGIKOM (Digital Komik). DIGIKOM (Digital Komik) yang lebih interaktif akan membuat siswa lebih semangat belajar dan lebih mengingat materi, karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sekarang yang dimana sangat berdampingan dengan teknologi. Siswa kelas I cenderung menyukai media-media visual, maka dari itu media DIGIKOM (Digital Komik) ini peneliti kembangkan menjadi media yang lebih interaktif dan lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa Kelas I UPT SD Negeri Talangkembar II.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media hanya buku siswa dan buku paket saja cenderung akan membuat siswa pasif, kurang fokus, dan sulit untuk memahami materi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut DIGIKOM (Digital komik) mampu untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan membantu siswa dalam memahami materi, pernyataan ini berdasarkan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Oleh karena itu media DIGIKOM (Digital Komik) sangat disarankan untuk guru memanfaatkan media ini agar pembelajaran tidak monoton dan lebih efisien dengan adanya soal evaluasi langsung. Sekolah juga diharapkan untuk mendukung penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar demi meningkatkan kualitas pendidikan.

REFERENSI

- Alifah, H., N., Virgianti, U., Sarin, M., I., Z., Hasan, D., A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E., A. (2023). *Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 1(3), <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Arifin, Z. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Fibiyanti, H., & Nuroh, E., Z. (2024). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Menulis Cerita di Sekoah Dasar. 7(5). 4544-4550.
- Hariyasasti, Y. (2025). *Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar*. 6(3), 1-16
- Hidayat, N., & Khotimah, K. (2019). *Pemanfaatan Teknoligi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran*. 2(1). 10-15.
- Khuzaemah, E., & Nurpadillah, V. (2022). *Sejarah, Kedudukan, dan Fungsi Bahasa Indonesia*. Bengkulu : CV Brimedia Global.
- Mujahadah, I., Alman, & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda*, 3(1), 8-15.
- Nurwahyuni, K., & Hudaidah, H. (2021). *Sejarah sistem pendidikan di Indonesia dari masa ke masa: Sebuah studi literatur*. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 53–59. <https://doi.org/10.51214/bip.v1i2.91>
- Payanti, D., A., K., D. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. SANDIBASA I Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I, 1(1), 464–475. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1234567>
- Pramesti, N., P., I., Kristiantari, M., G., R., & Sujana, I., W. (2024). *Komik Digital Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 4(2), 285-294. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Putra, A., D. (2023). *Probematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah*. *Jurnal Linguistik, Pendidikan Bahasa Indonesia, dan Asing*, 1(1), 01-07. <https://doi.org/10.55681/memace.v1i1.644>
- Putri, R., & Yefterson, R., B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. 4(4). *Diakronika*, 4(4), 140–151. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol4-iss4/222>
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya : Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, P. (2025). *Pengaruh Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Pendas ; Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 2477-2143. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.125>
- Senjaya, R., P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah*

- DasaR. 1(2), 99-106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Subroto, E., N., Qohar, A., & Dwiwana. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 134-141. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Suparman, I., W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). *Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Mniat Baca Dan Hasil Belajar*. 7(1), 57-56. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2864>
- Syafira, S., D., Fauziah, N., Iswanti, A., Febrianisa, Z., Ansori, K., A., Salwa, S., E., Abdurahman, A., & Binasdevi, M. (2024). *Pengembangan Media Komik digital Untuk Mendukung Pembelajaran Di Era Digital Tingkat Sekolah Dasar*. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 90-98. DOI : 10.59373/academicus.v3i2.58
- Syahmi, F., A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). *Pengembangan media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1-110. DOI: 10.17977/um038v5i12022p08.
- Syahrizal, H., & Jailani, M., S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial, & Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Urva, M., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 5(3), 2868-2877. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>