

## Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar

I Nyoman Urip; Renol; Heri Kusuma Tarupay, M.Hum  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar IAHN-TP Palangka Raya  
[Urrippashter22@gmail.com](mailto:Urrippashter22@gmail.com); [nolr8209@mail.com](mailto:nolr8209@mail.com); [heritarupay@gmail.com](mailto:heritarupay@gmail.com)

---

Riwayat Jurnal  
Artikel diterima : 09 November 2023  
Artikel direvisi : 24 November 2023  
Artikel disetujui : 29 November 2023

---

### ABSTRAK

Proses pembelajaran membutuhkan media agar siswa mudah memahami materi pembelajaran. Tulisan ini membahas penggunaan Komik Digital atau cerita bergambar sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar. Komik Digital menawarkan gambar dan dialog yang dapat menjadi sarana menyampaikan materi pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar. Gambar dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada pembelajaran, sementara dialog adalah tempat menyisipkan materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji penggunaan Komik Digital sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah kajian kepustakaan (*library research*). Media pembelajaran Komik Digital dinilai mampu untuk menunjang pembelajaran yang menyenangkan serta menambah wawasan kosa kata dan siswa tidak cepat merasa bosan.

**Kata Kunci:** *Komik Digital, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.*

### ABSTRACT

*The learning process requires media to make it easier for student to understand the learning materials. This article discusses the use of Digital Comics or illustrated stories as learning media for elementary school student. Digital comics offer images and dialogues that can serve as a means of delivering learning materials to elementary school student. Picture can capture students attention and focus on learning, while dialogues provide a space to insert learning materials. The ai of this research is to examine the use of Digital Comics as an alternative learning media for elementary school students. The method used is literature review (library research). Digital Comics as a learning media are considered capable of supporting enjoyable learning and increasing vocabulary knowledge, preventing students from getting bored quickly.*

**Keywords:** *Digital Comics, Learning Media, Elementary School.*

---

## I. Pendahuluan

Martin dan Briggs (1986) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi sumber yang diperlukan untuk menjalin komunikasi dengan pembelajaran. Permasalahan yang sering ditemukan adalah sulitnya menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Maka untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat agar pada satu sisi pembelajaran dapat tersampaikan dan di sisi lain peserta didik memiliki minat terhadap pelajaran tersebut. Komponen ini penting karena strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa memberi gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan oleh suatu media pada kegiatan belajar siswa. Untuk itulah seorang guru perlu untuk memilih media pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran yang disampaikan tidak menimbulkan kebosanan bagi peserta didik.

Saat ini teknologi komputer dan kemajuan internet telah memberi kemudahan dengan hadirnya berbagai template media pembelajaran yang menarik (Gunawan & Sujarwo, 2022). Salah satu yang populer saat ini adalah penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran. Komik digital memainkan peranan pada sisi visual, yang pada satu aspek memberi

gambar yang menarik bagi peserta didik, dan pada aspek yang lain, selalu ada dialog yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang diinginkan oleh seorang guru. Tantangannya yang ada saat ini adalah tuntutan kreatifitas dari para guru untuk memilih karakter komik yang dapat menarik perhatian peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) (Payanti, 2022).

Teknologi digital saat ini telah menyediakan begitu banyak karakter komik yang dapat dipilih sebagai media pembelajaran. Pada sisi siswa mereka tidak lagi menyaksikan model pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan (Zakiyah et al., 2022). Sebagai informasi umum, komik bukanlah hal baru dalam masyarakat Indonesia atau bagi anak-anak Indonesia. Komik telah hadir sejak tahun 1930an, terutama dipengaruhi oleh komik-komik dari Amerika Serikat, *De Orient* adalah mingguan yang pertama kalinya memuat komik petualangan *Flash Gordon* yang termashur itu (Boneff, 2008). Semisal komik Superman dan Batman, Tetapi perbedaannya pada periode-periode tersebut, komik bukanlah bacaan yang dianggap penting di bangku Sekolah Dasar.

Bahkan cenderung dilarang untuk dibawa ke Sekolah.

Kemajuan Teknologi Komputer dan internet telah memudahkan dalam bentuk ketersediaan berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat tokoh-tokoh komik yang diinginkan. Sebagai perbandingan, sebelum era ini, pembuatan komik dilakukan dengan bentuk konvensional yaitu dengan menggambar tokoh komik menggunakan pensil di media kertas (Willya, Luthfiyyah, Simbolon, & Marini, 2023). Media pembelajaran komik juga dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta ketelitian bagi peserta didik.

Kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar saat ini adalah Kurikulum Merdeka dengan model pembelajaran tematik terpadu (Jannah & Reinita, 2023). Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar. Pembelajaran menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topik-topik (standar isi) dari mata pelajaran (Wahid, Mutaqin, & Yasin, 2021).

Pembelajaran yang efektif tidak cukup jika hanya memberikan informasi saja, karena siswa SD memiliki sifat mudah jenuh, sehingga untuk mengajak siswa belajar biasanya guru menggunakan alat peraga untuk memancing minat belajar siswa (Dessiane & Hardjono, 2020). Alat peraga yang dimaksud dapat berupa penggunaan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi sekaligus pengalaman bagi siswa. Tulisan ini memaparkan penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran alternatif di Sekolah Dasar. Tokoh komik digital yang ditawarkan dalam tulisan ini disesuaikan dengan pembagian kelas di Sekolah Dasar yaitu tokoh komik digital untuk Kelas Rendah (kelas I, II dan III) dan tokoh komik digital untuk Kelas Tinggi (kelas IV, V dan VI).

## **Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian studi pustaka, dengan mengumpulkan informasi dari beberapa sumber yakni buku, jurnal, dan internet. Kajian mengenai komik di Indonesia bukanlah hal yang baru. Marcell Boneff telah melakukan kajian menyeluruh dalam melihat sejarah perkembangan komik di Indonesia. Oleh karena itu, tulisan dari

Marcell Boneff digunakan sebagai sumber sekunder untuk memaparkan alur perkembangan komik dalam masyarakat Indonesia. Mudah akses jurnal pada era digital saat ini, memberi jalan untuk dapat mengakses berbagai tulisan mengenai penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran di bangku sekolah. Selain kedua sumber tersebut, tayangan televisi menjadi acuan untuk melihat tayangan yang digemari oleh anak-anak Indonesia saat ini. Alasan sederhana bahwa tayangan televisi yang terus-menerus hadir di pagi hari dengan episode yang panjang dapat menjadi acuan tingkat kepopuleran tayangan tersebut. Tulisan mengenai penggunaan Komik digital yang telah dikaji sebelumnya, dijadikan landasan untuk menawarkan tokoh komik digital yang menjadi contoh media pembelajaran di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi di Sekolah Dasar.

## **II. Pembahasan**

Komik merupakan salah satu jenis media dengan sajian cerita yang berisikan serbuan dialog, dalam seri gambar yang memiliki karakteristik tersendiri. Cerita yang dibuat dengan seri gambar membuat komik secara terlihat lebih nyata dimana suatu bentuk komunikasi visual yang difungsikan untuk memberikan informasi

dan mudah dimengerti. Terdapat informasi yang mudah dipahami karena adanya kolaborasi antara teks dan gambar di dalam rangkaian cerita sehingga menghasilkan kekuatan pada komik (SYAVIRA, 2022). Kolaborasi ini memberikan gambaran bahwa komik mampu memberikan teks dan gambar secara bersamaan.

Pada tingkat Sekolah Dasar, dikenal istilah Kelas Rendah yang meliputi kelas I, II dan III. Sementara untuk kelas IV, V dan VI dikenal dengan istilah Kelas Tinggi. Beberapa kajian telah dilakukan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran komik terhadap kelas rendah.

Sri Ayu Cahya Pinatih dan Semara Putra menulis artikel di Jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA”. Disana menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan. Tahap awal dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, dibuat sebuah instrumen untuk mengetahui kebutuhan dari peserta didik. Instrumen yang dilakukan pada tahap ini menggunakan wawancara dan observasi. Beberapa analisis yang dilakukan antara lain analisis kebutuhan, analisis

kurikulum, analisis buku siswa, dan analisis karakteristik siswa, dan analisis syarat pembuatan media. Pada tahap analisis kebutuhan, yang dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara, terhadap guru kelas V SD N. 2 Gianyar dan mendapatkan informasi bahwa guru kekurangan media pembelajaran untuk belajar daring. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran daring, dan juga pada analisis kurikulum dilakukan dengan analisis terhadap kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi menjadi dasar pembuatan media pembelajaran komik digital. Dari hasil analisis kebutuhan terdapat media pembelajaran untuk belajar daring pada KD 3.6 muatan IPA di Tema 6 belum tersedia. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan media pada KD tersebut. Dari analisis buku siswa yang dilakukan untuk mengetahui cakupan materi dalam muatan IPA, sehingga materi dapat diketahui dan dikembangkan.

Dari hasil analisis bahwa materi yang termuat pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1 di KD IPA 3.6 diantaranya yaitu: Sumber Energi Panas, Konsep Kalor, dan Perpindahan Kalor. Selanjutnya pada analisis karakteristik siswa diketahui bahwa

karakteristik siswa kelas V SD N. 2 Gianyar semuanya bisa mengakses dan menggunakan media digital. Media digital juga memiliki hubungan, sehingga sangat membantu saat pembelajaran daring. Dan pada analisis syarat pembuatan media dilakukan agar dapat pembuatan media pembelajaran yang layak dan relevan. Dari hasil analisis dapat diketahui media yang akan dibuat harus sesuai dengan KI, KD, dan IPK.

Tahap kedua adalah tahap perancangan, pada tahap ini akan dirancang desain pengembangan produk berdasarkan data analisis yang dilakukan. Yang dikerjakan pada pembagian ini yaitu: membuat konsep komik digital, membuat kerangka komik digital, menetapkan desain tampilan dari komik digital, membuat *flowchart* dan *storyboard*, menyusun instrumen penilaian, dan menyusun RPP.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini komik digital dikembangkan menjadi produk yang seutuhnya. Mengenai tahapan pengembangan komik digital ialah: pembuatan karakter dan gambar cerita komik secara manual menggunakan kertas, pensil, dan *drawing pen*, gambar kemudian di scan menggunakan aplikasi *CamScanner*

di *smartphone*, dan gambar hasil scan diberi warna dengan aplikasi *ibisPaint*.

Tahap keempat, yakni tahap implementasi. Dalam tahap implementasi, difokuskan pada kegiatan mengimplementasikan produk yang sudah selesai dibuat. Dimana sudah melalui tahap analisis, desain, dan pengembangan. Tahap ini dilakukan uji coba produk meliputi: uji coba ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Tahap kelima, yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui uji ahli produk. Tujuan pada Uji validasi produk adalah menguji tingkat seberapa layak dan bagus produk yang sudah dikembangkan. Penilaian formatif dilaksanakan pada setiap bagian pengembangan. Kualitas komik digital bermotif pendekatan saintifik meliputi uji ahli (uji ahli isi mata pelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran) serta uji coba produk (uji coba perorangan dan kelompok kecil). Uji ahli isi mata pelajaran dilaksanakan oleh seorang dosen ahli pembelajaran IPA yaitu Bapak Ida Bagus Surya Manuaba, berdasarkan hasil penilaian, Komik Digital memiliki persentase baik (89%). Uji ahli desain dan

media pembelajaran dilakukan oleh seorang teknolog pembelajaran yang menjadi dosen pengajar di FIP Undiksha yaitu Ibu Agung Sri Asri, berdasarkan hasil penilaian, dalam segi desain pembelajaran Komik Digital memiliki persentase baik (88%) serta dalam segi media Komik Digital memiliki persentase sangat baik (94%). Uji coba perorangan dilaksanakan oleh tiga orang siswa Kelas V A di SD N 2 Gianyar, dari ketiga siswa tersebut memiliki hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah, berdasarkan hasil penilaian dari uji perorangan, Komik Digital memiliki persentase sangat baik (90,6%). Adapun Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh sembilan orang siswa kelas V A di SD N 2 Gianyar, dari kesembilan siswa tersebut terdiri dari tiga orang siswa dengan hasil belajar tinggi, tiga orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan tiga orang siswa dengan hasil belajar rendah, berdasarkan hasil penilaian kelompok kecil, Komik Digital memiliki persentase sangat baik (90,8%).

Tabel 2. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Komik Digital

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
Uji Ahli Isi Pembelajaran	89	Baik
Uji Ahli Desain Pembelajaran	88	Baik
Uji Ahli Media Pembelajaran	94	Sangat baik
Uji Coba Perorangan	90,6	Sangat baik
Uji Coba Kelompok Kecil	90,8	Sangat baik



Gambar 1. Revisi pada materi percakapan komik



Gambar 2. Revisi Gambar pada Sampul

Menurut pemaparan analisis hasil validitas pengembangan komik digital, terdapat saran dan masukan yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran serta ahli desain pembelajaran. Saran dan masukan dari ahli isi pembelajaran ialah materi percakapan dan contoh pada media komik perlu diperjelas (Pinatih & Putra, 2021). Saran dan masukan dari ahli desain pembelajaran ialah revisi gambar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan desain/isi.

Adapun artikel di Jurnal yang dituliskan oleh Brigida Intan Printina yang berjudul "Pemanfaatan Media Komik Digital Melalui Unsur PPR (Paradigma Pedagogi Reflektif) Pada Matakuliah Sejarah Asia Barat Modern. Dijelaskan bahwa data yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya komik digital hasil karya mahasiswa terkait materi yang ada pada silabus yang didalamnya memuat materi

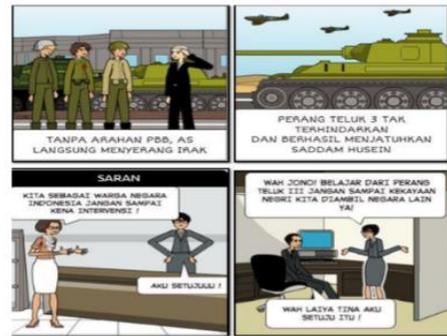
Analisa Konflik Timur Tengah (Asia Barat) Abad Modern, Nasionalisme Turki Pasca Imperium, Nasionalisme di Negara-Negara Arab, Perjuangan dan Pergolakan di Yaman, Lahirnya Nasionalisme Mesir dan Kepentingan Barat, Kemerdekaan Suriah dan Libanon Tahun 1941, Perang Arab Israel, Perang Israel-Palestina, Perjuangan Kemerdekaan Iran Pendudukan dan Nasionalisme Irak, Perang Teluk I, Perang Teluk II, dan Perang Teluk III. Dalam sebuah Komik terdapat sebuah dialog yang berisikan materi dimana terdapat juga penayangan ulang sebuah cerita yang sudah terjadi dan dilakukan serta menjadi solusi untuk menyelesaikan akar permasalahan bangsa indonesia, setiap bangsa memiliki ciri khas dalam sebuah bidang tertentu. Ada beberapa yang pengambilannya secara acak dari beberapa karya mahasiswa angkatan 2017 (Semester III) pada mata kuliah Sejarah Asia Modern Tahun ajaran 2018/2019. Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.



Gambar 1.

Nasionalisme dan Para Pelopor Bersatu untuk Bangsa Arab, karya Yos Tri Joko Purnomo

Di atas adalah gambar 1 karya Yos Tri Joko Purnomo menjelaskan tentang Nasionalisme dan para pelopor bersatu untuk Bangsa Arab. Pengaruh Revolusi Prancis yang di sebarakan oleh Napoleon Bonaparte (*liberte, egalite, dan fraternite*) banyak pelopor nasionalisme Arab yang memiliki misi menyelamatkan bangsanya terbebas dari tradisi yang terlalu konservatif untuk tetap memajukan bangsa serta terbebas dari penetrasi asing diantaranya Sultan Abdul Hamid II (Turki), Al-Tahtawi (Mesir), Muhammad Rashid Rida (Syria), Mustafa Kemal Ataturkh (Turki), Gammal Abdul Nasser (Mesir). Gagasan ini juga dikemukakan oleh Soekarno sebagai nasionalis bangsa bahwa setiap warga mampu mempertahankan ideology bangsa dari segala ancaman yang ada.



Gambar 2. Perang Teluk III Karya Agung Karuniasthi

Pada gambar 2 adalah karya dari Agung Karuniasthi mengenai komik digital tentang Perang Teluk III yang dimana Amerika Serikat lebih menanamkan pengaruh ideologinya melalui jalinan mitra dengan beberapa wilayah yang terkena konflik diantaranya Iran, Kuwait, Israel, dan membendung kekuatan radikal seperti Saddam Husein dalam Perang Teluk III. Pada saat era ini beberapa generasi mampu mencerminkan dari segala situasi diwaktu dan belahan dunia manapun untuk dapat menata bangsa Indonesia agar tidak tertimpa masalah serupa.



Gambar 3.

Belajar Untuk Mencintai Indonesia dari Korutik Arab dan Israel karya Augustinus Isak Siturus (Vol 1)



Gambar 4.  
Belajar Untuk Mencintai Indonesia dari Korhik Arab dan Israel karya Agustinus Isak Sitorus (Vol 1)

Gambar 3 dan Gambar 4 telah di paparkan secara jelas oleh Agustinus Isak Sitorus bahwa tentang kemajuan bangsa terletak pada situasi dan kondisinya. Bila suatu negara bisa menjaga perdamaian maka warga dunia juga ikut berpartisipasi membangun negara kita, selain SDA warga dunia juga meminati karakter budaya yang kita miliki seperti negara Yerusalem menjadi salah satu pelopor perdamaian dunia (Printina, 2019). Jadi itulah hasil dari beberapa komik digital karya mahasiswa, yang semuanya menekankan pada misi yang baik untuk masa depan bangsa lewat refleksi yang ada.

### Pembahasan

Dari dua hasil penelitian di atas penulis berpendapat bahwa Komik Digital bisa menjadi alternatif sebagai salah satu media pembelajaran. Pada saat sekarang yang dikenal sebagai era digital, para siswa

lebih cepat mencerna informasi. Informasi lebih mudah didapatkan melalui *smartphone* (telepon pintar) dan televisi. Lewat dua media tersebut, para siswa bisa membaca serta bisa melihat gambar dan mudah diingat. Kondisi ini menuntut para guru untuk dapat berkreasi dalam menggunakan media pembelajaran. Konteks seperti ini, semakin membuat media pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan teks semakin tersingkir, karena membuat siswa lebih mudah bosan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah komik digital. Para Guru bisa menggunakan media pembelajaran dari Komik Digital kartun Upin dan Ipin, karena media pembelajaran ini lebih Efektif dan efisien, dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Kartun Ipin dan Upin adalah serial kartun yang berasal dari Malaysia. Kartun Ipin dan Upin ini dirilis pada tanggal 14 September 2007. Sejak dirilis, kartun Ipin dan Upin dapat disaksikan oleh penonton di Indonesia, lewat tayangan televisi di stasiun televisi MNC. Kartun Ipin dan Upin bercerita tentang dua orang anak yang tinggal bersama dengan nenek dan kakak perempuannya. Ipin dan Upin menampilkan

kisah kehidupan anak sehari-hari dalam konteks kehidupan di Malaysia. Bahasa yang digunakan oleh Ipin dan Upin adalah bahasa Melayu, yang membuat penonton anak-anak Indonesia dengan cepat menggemari serial televisi tersebut. Tidaklah mengherankan, sejak pertama kali hadir di layar televisi Indonesia, kartun Ipin dan Upin telah menjadi tontonan sehari-hari anak-anak Indonesia.

Alasan penulis mengambil kartun Upin dan Ipin ini, karena lebih digemari pada kelas 1 sampai kelas 3 di Sekolah Dasar. Kartun ini juga memberikan manfaat tentang kehidupan sehari-hari, yaitu rajin beribadah, mengucapkan doa sebelum tidur, membantu teman yang kena musibah dan sebagainya. Adanya media ini siswa akan merasakan senang dalam suatu pembelajaran, karena kartun ini sering tayangkan di Televisi yang di gemari siswa SD terutama di kelas 1 sampai kelas 3. Mereka juga akan mudah mengingat pembelajaran ini karena disana ada karakter yang disenangi oleh siswa.



Gambar 3.1 Membuang Sampah Pada Tempatnya

Berdasarkan pemaparan dari potongan komik pada gambar 3.1, terdapat percakapan Upin dan Ipin. Dimana Upin membawa sekantong plastik, yang dilihat oleh si Ipin pada Siang hari itu. “Apa yang kamu bawa itu Upin?” Upin menjawab “Ini sampah Ipin.” Dan Upin pun menjelaskan “Kita nih harus membuang sampah pada tempatnya Ipin, sebab membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan kerusakan lingkungan yang menjadi kotor dan tidak sehat Ipin...!” Ipin menjawab “ooh seperti itu Upin.” Si Ipin pun bertanya dengan rasa ingin tau “Kerusakan lingkungan seperti apa itu upin?” Si Upin pun menjelaskan lagi “Seperti tercemarnya sungai kita Ipin, dan juga bisa menyebabkan banjir Ipin...”

menumpuk saluran pembuangan..!” Dari pemotongan Percakapan gambar 3.1, siswa dapat belajar untuk membuang sampah pada tempatnya, karena penyebab banjir adalah pembuangan sampah sembarangan sehingga sampah bertumpuk pada saluran pembuangan Air.

Adapun pembelajaran Komik Digital yang digemari siswa kelas 4 sampai kelas 6 di Sekolah Dasar adalah kartun *SpongeBob SquarePants*. Serial kartun *SpongeBob SquarePants* adalah serial kartun yang diproduksi oleh Nickelodeon. Serial ini ditayangkan pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1999 atau setahun sebelum memasuki tahun milenium. Lima tahun setelah dirilis di Amerika Serikat, kartun *SpongeBob SquarePants* dapat disaksikan oleh anak-anak Indonesia lewat saluran televisi Lativi (saat ini dikenal dengan Tv One). Ditayangkan selama dua tahun oleh Lativi, akhirnya hak tayang serial dari Nickelodeon diambil alih oleh perusahaan MNC Group. Lewat salah satu stasiun televisinya yaitu Global TV, tayangan *SpongeBob SquarePants* dipertontonkan dan menjadi populer bagi anak-anak Indonesia. Tayangan *SpongeBob SquarePants* selalu menemani tontonan anak-anak Indonesia di pagi hari, sebelum berangkat ke sekolah. Serial *SpongeBob*

*SquarePants* menceritakan dunia laut lewat bintang utamanya *SpongeBob SquarePants* bersama dengan teman-temannya. Pemilihan *SpongeBob SquarePants* sebagai media pembelajaran komik kartun didasarkan pada alasan popularitasnya bagi anak-anak Indonesia.

Kita bisa menggunakan kartun tersebut untuk menjadi media pembelajaran alternatif, karena di sana selain kartunya lucu, juga terdapat pembelajaran yang dapat siswa adalah saling berkerja sama untuk mencapai tujuan.



Gambar 3.2 Menjual Coklat

Berdasarkan pemaparan dari potongan komik diatas, terdapat percakapan *SpongeBob* dan *Patrick*. Dimana *SpongeBob*, mengajak *Patrick* berjualan Coklat “Patrick, ayo kita menjual coklat di sana”, *Patrick* pun menjawab “Ayo *SpongeBob*”. *SpongeBob* pun mengajak *Patrick* untuk memjual bersama “Kita akan bekerja sebagai tim untuk menjual coklat ini”, *Patrick* menjawab “ya *SpongeBob*,

dengan begitu coklat yang kita jual akan cepat habis”. Coklat pun dibeli oleh seorang ibu Ikan, pada saat SpongeBob dan Patrick mengunjungi rumah - rumah disana. Ibu Ikan “Ini nak duitnya”, Spongebob menjawab “Terima Kasih Bu” Dan SpongeBob dan Patrick terus menjual sampai coklatnya habis, dan SpongeBob memberitahukan ke Patrick bahwa “Inilah hasil kerja keras kita Patrick”, Patrick pun Menjawab “ya SpongeBob, jika kita mau berusaha pasti ada hasilnya.” Tentu saja ada banyak bahan pembelajaran yang bisa disampaikan kepada para siswa di kelas tinggi lewat media komik kartun Spongebob Squarepants. Kepopuleran serial ini menjadi alasan tersendiri dalam memilih model komik kartun yang digunakan dalam pembelajaran. Keakraban serial Spongebob Squarepants dengan anak-anak Indonesia dapat menjadi alat mengantarkan pembelajaran yang ingin disampaikan kepada masyarakat Indonesia.

### III. Penutup

Dari Pembahasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa Komik digital dengan tokoh kartun merupakan bahan yang dapat kita gunakan sebagai media pembelajaran, untuk siswa Sekolah Dasar. Selain berisikan gambar gambar yang menarik, komik

digital dengan tokoh kartun ini juga memberikan pembelajaran tentang kehidupan pada siswa. Pemilihan tokoh kartun yang populer bagi siswa usia Sekolah Dasar di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran komik digital.

### Daftar Pustaka

- Boneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. Jakarta.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING, Volume 2 No1 Tahun 2020 Halaman 42-46*, 42.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of History Education And Historiography, Vol. 6*, 39.
- Jannah, M., & Reinita. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, Volume 7* 1096 doi:10.31004/basicedu.v7i2.4870
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. 465.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 5*, 117 - 119.

- Printina, B. I. (2019). Pemanfaatan Media Komik Digital Melalui Unsur PPR (Paradigma Pedagogi Reflektif) Pada Matakuliah Sejarah Asia Barat Modern. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 5-9. doi:10.21009/jps.081.01
- Syavira, B. (2022). Komik Digital Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Pada Konsep Sistem Pernapasan. 12.
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Open Journal Systems*, 16, 6875 - 6876.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, Vol.2, 450.
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8432-8433. Doi:10.31004/Basicedu.V6i5.3869