



# Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbantuan *Artificial Intelligence* pada Materi Warisan Budaya Kelas V SD

Nuraina Dewi<sup>1</sup>, Bunda Harini<sup>2</sup>, Siti Dewi Maharani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sriwijaya, Indonesia

E-mail: [nurainadewi02@gmail.com](mailto:nurainadewi02@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-02	This research aims to produce digital comic learning media products assisted by artificial intelligence in the teaching and learning process of cultural heritage materials in grade V of SDN 72 Palembang. This research is a type of Research and Development (R&D) with a 4D model modified into 3D (Define, Design, Development). The validation results by three validators showed an average score of 95%, which is classified as very valid and feasible to use. Furthermore, the practicality test was carried out by providing a response questionnaire to 17 students in the VD class, resulting in a score of 167 out of a maximum of 170 points, or an average practicality of 98.23%, which was also categorized as very practical. Thus it shows that digital comic learning media products are suitable for use in the learning process of cultural heritage materials.
<b>Keywords:</b> <i>RnD;</i> <i>Learning Media;</i> <i>Digital Comics;</i> <i>AI;</i> <i>Cultural Heritage.</i>	
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-02	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran komik digital berbantuan <i>artificial intelligence</i> pada proses belajar mengajar materi warisan budaya di kelas V SDN 72 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D (Define, Design, Development). Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan rata-rata nilai 95%, yang tergolong sangat valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada 17 peserta didik di kelas VD, menghasilkan skor 167 dari maksimum 170 poin, atau rata-rata kepraktisan sebesar 98,23%, yang juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran materi warisan budaya.
<b>Kata kunci:</b> <i>RnD;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Komik Digital;</i> <i>AI;</i> <i>Warisan Budaya.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam melestarikan budaya bangsa, terutama di era globalisasi yang pesat. Pendidikan berperan penting dalam menjaga warisan budaya. Pendidikan yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya lokal dapat menjadi benteng untuk mempertahankan identitas nasional. Sejalan dengan Fahira dkk. (2023), pendidikan berperan penting dalam menjaga keseimbangan antara modernisasi dan pelestarian budaya. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui penerapan kurikulum yang mendukung integrasi budaya dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023 menekankan pada pengembangan karakter dan nilai budaya. Implementasi dua hal tersebut berada dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS menjadi wahana untuk memperkenalkan warisan budaya sejak dini. Mata pelajaran IPAS di SD terdapat kegiatan *transfer of knowledge* pada materi warisan budaya yang membosankan bagi peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dharin,

dkk. (2020) bahwa kegiatan *transfer of knowledge* dapat menimbulkan kejenuhan. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dari pendidik untuk menyampaikan materi yang tidak monoton dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat memotivasi peserta didik, sehingga peserta didik tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak dan meningkatkan pemahaman peserta didik (Ramadani dkk., 2023). Media pembelajaran dapat berupa poster, media digital, atau bahkan media yang dibuat oleh guru sendiri untuk membantu proses pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Afrom, dkk. (2023) bahwa media pembelajaran di sekolah dasar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan sekolah dasar, terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran. Perkembangan teknologi mengubah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Teknologi membantu pembelajaran tidak lagi hanya berupa gambar poster cetak atau buku cerita statis, melainkan telah menggunakan media berbasis teknologi yang lebih inovatif dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Febrina & Fitria (2023) bahwa implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar telah mengubah cara guru menyampaikan materi ajar, dari media cetak menjadi media digital yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian terlihat bahwa pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan kelas VD SDN 72 Palembang berbentuk poster, powerpoint, dan juga video animasi maupun video pembelajaran. Media pembelajaran yang telah diterapkan berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik, pemahaman peserta didik serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut agar memiliki keterampilan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan kelas dan menyediakan variasi media pembelajaran bagi peserta didik.

Komik digital dapat menjadi sarana penyampaian materi dalam pembelajaran. Media komik mampu memvisualisasikan materi ilmu pengetahuan sosial melalui penggunaan komik elektronik yang memadukan unsur gambar dan teks naratif. Komik digital merupakan salah satu media yang mampu menggabungkan teks dan gambar dalam penyampaian materi, menjadikannya lebih menarik dan mudah dipahami (Tyas & Aeni, 2024). AI dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran komik digital. Seiring perkembangan teknologi, kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) menawarkan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran digital yang interaktif dan adaptif. Teknologi AI dapat dimanfaatkan untuk menciptakan komik digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Holmes dkk., 2019). Komik digital berbantuan AI dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran,

serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbantuan AI layak digunakan dalam pembelajaran (Christyowati dkk., 2024; Shahwa dkk., 2024). Penelitian dari (Christyowati dkk., 2024) mengembangkan komik digital berbantuan ai sebagai media ajar pada materi sistem pernafasan. Penelitian dari (Sahwa, dkk., 2024) mengembangkan media serupa untuk materi warisan budaya namun sebagai materi tidak terspesifik pada satu daerah dan dikembangkan sebagai bahan ajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbantuan AI pada materi warisan budaya kelas V di SDN 72 Palembang, guna mendukung pembelajaran yang lebih menarik, dan kontekstual.

## II. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Mesra, dkk., 2023). Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran komik digital ini adalah 17 peserta didik kelas VD dan 1 orang guru kelas VD SDN 72 Palembang. Objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan ai. Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan 4D dengan tahapan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran) yang dimodifikasi menjadi 3D (Sabrina, dkk. 2024). Tahap *Disseminate* tidak dilaksanakan dikarenakan terkendala waktu dan biaya.

Tahap pendefinisian dilakukan analisis peserta didik dan analisis materi untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik melalui wawancara dan observasi awal. Tahap perancangan dilakukan perancangan naskah cerita komik digital, desain *layout* media pembelajaran komik digital, pemilihan alat pembuatan media pembelajaran komik digital dan perancangan instrument pengumpulan data. Terakhir, tahapan pengembangan dilakukan pengembangan produk sesuai perencanaan yang telah dilakukan. Selain itu, dilakukan validasi serta revisi produk media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket penilaian kevalidan melalui angket

validator I sebagai ahli media, validator II sebagai ahli materi, dan validator III praktisi, serta angket penilaian kepraktisan melalui angket respons peserta didik. Teknik analisis data angket validasi para ahli menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-4: sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1), angket data respon peserta didik. (Sugiyono, 2017). Rentang nilai tersebut dipakai dalam instrument validasi di bawah ini.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Validasi

No	Komponen	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Tampilan	1. Visual	1
		2. Huruf	2
		3. Tataletak	3
		4. Relevansi Kurikulum	4
2	Materi	5. Relevansi CP dan TP	5
		6. Kealurahan Informasi	6
		7. Penyajian	7
3	Kemampuan Media	8. Kemudahan	8
		9. Kegunaan	9
		10. Manfaat	10

Tabel 1 merupakan kisi-kisi alat ukur penilaian media pembelajaran komik digital. Instrumen validasi terdiri dari tiga komponen yang memiliki masing-masing indikator yang dinilai dengan rentang nilai 1-4.

Selanjutnya teknik analisis data angket respon peserta didik menggunakan skala Guttman dengan pertanyaan positif dan negatif dan dengan indikator ya dan tidak. Rentang nilai skala Guttman yaitu: pernyataan positif indikator ya 1 poin, indikator tidak 0 poin; pernyataan negatif indikator ya 0 poin, indikator tidak 1 poin (Sugiyono, 2019).

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	"Pertualangan Rani, Menelusuri Warisan Budaya Palembang"	Kemudahan	1, 2
		Ketertarikan	3, 5, 6
		Penggunaan Bahasa	4
		Kesesuaian	7
		Penyajian Materi	8
		Kegunaan	9
		Manfaat	10

Tabel 2 merupakan kisi-kisi alat ukur penilaian media pembelajaran komik digital. Instrumen validasi terdiri dari tiga komponen yang memiliki masing-masing indikator yang dinilai dengan pernyataan ya dan tidak.

Selanjutnya persentase jumlah rata-rata nilai kevalidan dan kepraktisan komik digital dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Hasil Persentase} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 3.** Persentase Penilaian

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori
1.	81-100	Sangat Layak
2.	61-80	layak
3.	41-60	Cukup layak
4.	21-40	Tidak layak
5.	≤ 20	Sangat Tidak layak

Tabel 3 merupakan pedoman penilaian media pembelajaran komik digital dikategorikan valid dan sangat layak oleh para ahli serta pedoman penilaian praktis dan layak oleh peserta didik. Produk yang dikembangkan oleh peneliti akan dikatakan valid dan praktis apabila hasil persentase mencapai 61% - 100% dengan kategori layak atau sangat layak.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian membahas proses pengembangan dengan menggunakan model 3D. Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*), peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dan menganalisis materi.

##### 1. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VD SDN 72 Palembang diperoleh informasi mengenai gaya belajar peserta didik ada yang visual, auditori, maupun audio-visual. Begitupun dengan tingkat pemahaman peserta didik ada yang lamban belajar (*slow learner*), belajar cepat (*fast learner*). Media pembelajaran komik digital cocok dan dapat membantu proses pembelajaran dikarenakan komik mampu memvisualisasikan materi melalui cerita bergambar yang disertai teks dan dialog singkat. Selain itu komik digital dapat mendukung belajar mandiri karena bisa diakses secara *online* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

##### 2. Analisis Materi

Kurikulum yang diterapkan di SDN 72 Palembang yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka sudah diterapkan pada setiap tingkatan kelas, mulai dari kelas I-VI. Media komik, perlu adanya pemilihan materi pembelajaran yang berpedoman pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi IPAS kelas

V Bab 7 “Daerahku Kebanggaanku” Topik A”Seperti Appakah Budaya Daerahku?”. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu warisan budaya daerah tempat tinggal, dikarenakan penelitian di lakukan di SD yang ada di Palembang maka materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran komik adalah warisan budaya Palembang.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), peneliti merancang naskah cerita konsep cerita mulai dari isi cerita komik, alur cerita komik, tokoh dalam komik, percakapan antar tokoh, dan semua unsur yang mendukung komik. Selanjutnya, peneliti merancang *storyboard layout* yang berisi gambaran alur cerita komik sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

No.	Layout	Keterangan
1.	Halaman Cover	1. Logo seri dan logo Pendidikan 2. Tulisan “Komik Digital” 3. Tulisan Judul Komik “Pertualangan Rani Menjelajahi Warisan Budaya Palembang” 4. Gambar Sungai, perahu dan bangunan pagoda merah 5. Tulisan “Kelas” 6. Angka “5” 7. Nama Pengembang Media

**Gambar 1.** Storyboard Layout Komik Digital

Gambar 1 storyboard layout media pembelajaran komik digital membantu dalam pengembangan komik digital materi warisan budaya dengan terarah dan benar menggunakan bantuan ai dalam aplikasi canva. Peneliti juga menggunakan *heyzine* untuk menjadikan komik membuat halaman komik dapat dibolak-balik seperti buku komik asli.

Tahap ketiga yaitu tahapan pengembangan (*development*), peneliti pengembangan produk dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan. Judul komik digital yang dikembangkan yaitu “Pertualangan Rani, Menjelajahi Warisan Budaya Palembang”.



**Gambar 2.** Sampul Depan dan Sampel Komik

Gambar 2 menampilkan sampul depan dan sampel. Komik telah sesuai dengan setiap penjelasan pada sub bagian *storyboard layout* yang telah dirancang pada tahap perancangan. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi serta revisi sesuai dengan saran dan kritik validator.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Validator I

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	8	8	100%	Sangat valid
2.	Kesesuaian Materi	8	7	87,5%	Sangat valid
3.	Kemampuan Media	24	23	95,23%	Sangat valid
	Jumlah	38	40	95%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4 didapatkan skor 38 dari 40 oleh validator I dengan persentase 95% dalam kategori “sangat valid”.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Validator II

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	8	8	100%	Sangat valid
2.	Kesesuaian Materi	8	8	100%	Sangat valid
3.	Kemampuan Media	24	22	91,66%	Sangat valid
	Jumlah	38	40	95%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 5 didapatkan skor 38 dari 40 oleh validator II dengan persentase 95% dalam kategori “sangat valid”.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Validator III

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	8	8	100%	Sangat valid
2.	Kesesuaian Materi	8	8	100%	Sangat valid
3.	Kemampuan Media	24	22	91,66%	Sangat valid
	Jumlah	38	40	95%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 6 didapatkan skor 38 dari 40 oleh validator III dengan persentase 95% dalam kategori “sangat valid”.

Setelah media divalidasi media komik direvisi sesuai dengan masukan, saran, dan kritik dari ketiga validator. Berikut beberapa revisi yang diberikan dari ketiga validator.

**Tabel 7.** Revisi Validator

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Validator I	Penggunaan istilah infografis tidak sesuai dengan dengan isi yang disampaikan pada bagian tersebut. Penggunaan kata “mengetahui” pada tujuan pembelajaran tidak operasional dan tidak terukur.
2.	Validator II	Tambahkan pengertian warisan budaya. Tambahkan contoh warisan budaya di berbagai daerah.
3.	Validator III	Buat tata letak dan desain komik yang berbeda pada halaman 4 dan 5 agar tidak terlihat seperti halam yang sama Tambahkan warna <i>background</i> nama penulis komik

Berdasarkan tabel 7 ketiga validator memberikan beberapa revisi yaitu: perbaikan istilah infografis, perbaikan kata operasional yang digunakan, penambahan materi pengertian warisan budaya dan contoh warisan budaya, serta perubahan tataletak dan penambahan warna latarbelakang nama penulis. Produk yang telah direvisi dan dinyatakan layak selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik.

**Tabel 8.** Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1.	Kemudahan	34	34	100%	Sangat valid
2.	Ketertarikan	49	51	96,07%	Sangat valid
3.	Penggunaan Bahasa	17	17	100%	Sangat valid

4.	Kesesuaian	17	17	100%	Sangat valid
5.	Penyajian Materi	17	17	100%	Sangat valid
6.	Kegunaan	17	17	100%	Sangat valid
7.	Manfaat	16	17	94,11%	Sangat valid
	Jumlah	167	170	98,23	Sangat valid

Berdasarkan tabel 8 didapatkan skor 167 dari 170 hasil ujicoba kepraktisan media komik digital terhadap 17 peserta didik kelas VD SDN 72 Palembang. Persentase yang didapatkan sebesar 98,23% dalam kategori “sangat praktis”.

**Tabel 9.** Rekapitulasi Penilaian

No	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maks.	Persentase	Kategori
1.	Validator I	38	40	95%	Sangat valid
2.	Validator II	38	40	95%	Sangat valid
3.	Validator III	38	40	95%	Sangat valid
4.	Peserta Didik	167	170	98,23%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan hasil validator I dengan persentase 95%, validator II diperoleh persentase 95%, dan juga validator III 95%, serta hasil ujicoba peserta didik diperoleh persentase sebesar 98,23%. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital berbantuan ai pada materi warisan budaya layak digunakan.

## B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran komik digital dilakukan dengan menggunakan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Define, Design, dan Development*. Model pengembangan 3D berfokus pada usaha pengembangan perangkat pembelajaran dengan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran yang efektif dan relevan (Albet Maydiantoro, 2021).

Pengembangan produk melakukan tahap penilaian berupa validasi ahli oleh tiga validator untuk menguji kelayakan sebelum diuji coba dan dipergunakan dalam proses belajar pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sulistyawati (2022) yang menyatakan bahwa sebelum produk diuji cobakan maka peneliti harus melewati

tahapan validasi terlebih dahulu untuk menilai sejauh mana kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan pada proses belajar pembelajaran sebenarnya. Rata-rata hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sangat valid, dengan persentase total skor 95% dari ketiga validator. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk diuji coba di kelas. Setelah validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Uji coba produk dilakukan di kelas VD SD N 72 Palembang menunjukkan hasil yang baik, di mana peserta didik memberikan respon positif dengan skor 98,23% dari angket yang disebar. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih terlibat dan tertarik dalam pembelajaran materi warisan budaya dan media pembelajaran yang interaktif serta menarik dapat mengatasi kebosanan peserta didik yang sebelumnya hanya bergantung pada poster dan powerpoint. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Mikamahuly, dkk. (2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital mampu memberikan dampak yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan ai dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat pembelajaran di kelas VD SDN 72 Palembang. Komik digital warisan budaya dapat membantu pada saat proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat ketika proses penelitian peserta didik bersemangat sehingga membantu memusatkan perhatian peserta didik, dan mendukung belajar mandiri. Selain itu media pembelajaran komik digital dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik hal ini didapatkan ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran komik digital ketika sedang diuji cobakan. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Safira, dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan respon yang baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital tidak hanya

berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenalkan dan menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya Palembang di kalangan generasi muda.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pengembangan media pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan artificial intelligence menggunakan model 3D telah divalidasi dan dinyatakan sangat valid dengan persentase rata-rata 95%. Hasil dari ujicoba respon 17 peserta didik diperoleh persentase sebesar 98,23% yang termasuk ke dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil validasi dan respon peserta didik media pembelajaran komik digital berbantuan artificial intelligence materi warisan budaya Palembang layak digunakan dalam pembelajaran di kelas V SD.

##### B. Saran

Disarankan agar guru memanfaatkan media komik digital berbantuan AI untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi warisan budaya. Peserta didik dapat menggunakan media ini sebagai sumber belajar yang menarik dan mudah dipahami. Sekolah perlu mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa pada materi warisan budaya daerah lain.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afrom, dkk. (2023). *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dasar). Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Christyowati Y. I., & Rohman, U. (2024). Media Pembelajaran E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 468-477.
- Dharin, A., Aziz, K. D., & Waseso, P. H. (2020). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar berwawasan sosial-budaya. *Portal Ejournal IAIN Purwokerto*, 25(1), 1-14.

- Fahira, H., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Peran Pendidikan Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Sekitar Bagi Peserta Didik. *Jurnal Multidisiplin*.
- Febrina, H., & Fitria, Y. (2023). IMPLEMENTASI TIK SEBAGAI SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DI SEKOLAH DASAR. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6811-6821.
- Holmes, W. (2020). Artificial intelligence in education. In *Encyclopedia of education and Information Technologies* (pp. 88-103). Cham: Springer International Publishing.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256-263.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Sabrina, N. S., Sya, M. F., & Utami, I. I. S. (2024). Konsep perencanaan Pembelajaran dan model pengembangan pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5203-5211.
- Safira, A. N., Istiningsih, S., & Nurmawanti, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Bangun Datar. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4).
- Shahwa, D. N., Mustamiroh, M., & Iksam, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Comic melalui Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 225-242.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyowati, K. A., Santi, N. N., & Wiguna, F. A. (2022). Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Materi Menjaga Kelestarian Lingkungan Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Tyas, L. F., & Aeni, K. (2024). Pengembangan Media Komik Melalui Artificial Intelligence Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngaliyan 02 Kota Semarang. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3276-3289.