

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Multimedia Interaktif

Kata multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu *nouns* yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan yang menarik perhatian pengguna.<sup>28</sup>

Multimedia dibagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pengertian dari multimedia linier adalah multimedia tanpa alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna. Linier dapat diartikan berjalan sekuensial atau berurutan, contohnya adalah TV dan film.<sup>29</sup> Pengertian multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna, jadi tergantung

---

<sup>28</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*,(Bandung: CV Alfabeta,2015),02.

<sup>29</sup> Ariesto H. Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu,2012), 112.

pengguna untuk dapat memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu.<sup>30</sup>

Menurut Munir, multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunanya.<sup>31</sup> Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif. Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna sehingga memiliki keleluasaan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia interaktif dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

## **2. Media Pembelajaran**

Menurut Sadiman, media merupakan segala sesuatu yang dapat diaplikasikan untuk menyalurkan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi. Di samping itu, media merupakan alat komunikasi antara peserta didik dengan guru untuk lebih mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media,2010), 51.

<sup>31</sup> Munir, *Multimedia*, ...110.

<sup>32</sup> Sadiman,dkk,*Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*,(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014),7.

Sementara itu menurut Briggs, media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya.<sup>33</sup> Menurut Arsyad, media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan informasi/pesan.<sup>34</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi.

Inti dari penggunaan media adalah sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan informasi atau pesan antara pemberi kepada penerima. Dengan menggunakan media yang tepat, maksud dari informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas, dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik sebagai penerima pesan di kelas.<sup>35</sup>

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

---

<sup>33</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 14.

<sup>34</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

<sup>35</sup> Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: UNS Press, 2008), 37.

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>36</sup>

Pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan oleh guru. Secara garis besar, fungsi utama penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:<sup>37</sup>

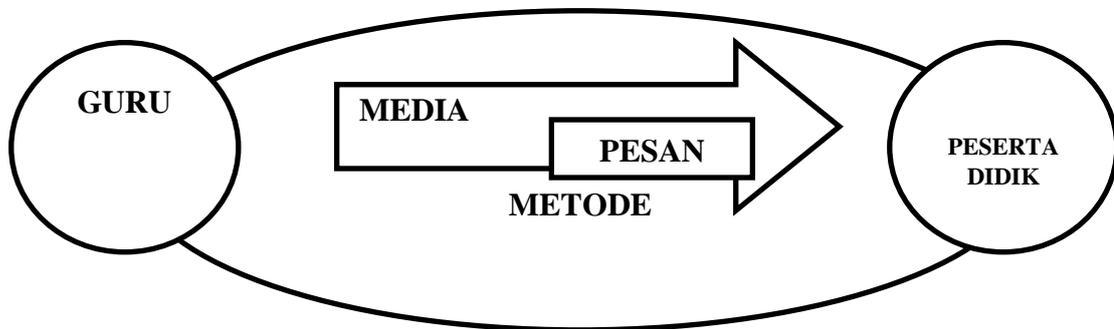
- a. Fungsi Edukatif, artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. Fungsi Sosial, artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi Ekonomis, artinya memberikan produksi media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan namun tidak memerlukan biaya yang cukup banyak.
- d. Fungsi Seni Budaya dan Telekomunikasi, yang mendorong dan menciptakan inovasi baru dalam media pembelajaran termasuk pola usaha penciptaan teknologi media pembelajaran yang modern.

---

<sup>36</sup> Arsyad, *Media*, ...15.

<sup>37</sup> Oemar Hamalik, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 57.

Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar 2.1 berikut.<sup>38</sup>



*Bagan 2.1 Ilustrasi Fungsi Media Pembelajaran*

### 3. Komik Digital

#### a. Pengertian Komik Digital

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambaran dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.<sup>39</sup> Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal

<sup>38</sup> Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif...*, 32.

<sup>39</sup> Ahmad Rohani HM, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), 78.

mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap dalam jalurnya.<sup>40</sup>

Studi mengenai komik sendiri masih terbatas meskipun penggunaannya telah dipakai sejak zaman mesir kuno sekitar 32 abad yang lalu dan di Indonesia sendiri terdapat relief yang dapat kita klasifikasikan sebagai bentuk komik.

Media digital adalah setiap media yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dipelihara pada perangkat elektronik digital. Perkembangan media digital dan pengaruhnya yang luas terhadap masyarakat mengarah kepada awal era baru ke masyarakat tanpa kertas, dimana semua media diproduksi dan dikonsumsi di komputer.

Perkembangan teknologi dan tuntutan yang semakin beragam dan kompleks dari para pembaca membuat komik mengalami kemajuan yang relatif cepat. Mau tidak mau komik harus elastis, plastis dan fleksibel dalam memahami tuntutan tersebut. Inilah yang bisa dikatakan sebagai kelebihan komik karena kemampuannya untuk ‘berenang’ dalam beragam pola budaya. Berdasarkan media presentasinya di masyarakat, komik dibedakan menjadi dua jenis sebagai berikut.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: REFERENSI (GP Press Group), 2013),100.

<sup>41</sup> Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011),153-154.

### 1) Komik berbasis kertas

Media yang paling lama dipakai dan sampai sekarang masih tetap eksis adalah kertas. Contohnya adalah buku komik, komik strip, kartun komik, komik promosi yang muncul di majalah ataupun surat kabar sebagai elemen pokok majalah ataupun surat kabar dalam setiap edisinya.

### 2) Komik berbasis digital

Perkembangan terbaru saat ini adalah munculnya komik dalam format digital. Komik digital bersifat *paperless* atau nir-kertas karena sudah dalam bentuk digital, *borderless* karena tidak dibatasi dalam ukuran maupun formatnya, dan juga *timeless* karena keawetan melintasi waktu yang mungkin tidak bisa dilakukan oleh kertas yang mudah rusak, sobek ataupun termakan usia. Komik digital juga memudahkan komikus dalam mendistribusikan komik garapannya keseluruh dunia hanya dengan sekali klik. Dari segi pembaca juga *easy to read* karena mudah diakses. Dari segi biaya juga murah dibandingkan dengan medium kertas.

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin.

Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini komik tidak hanya berbentuk cetakan tetapi dapat dikemas dalam bentuk digital atau lebih dikenal dengan sebutan komik digital. Menurut uji Siti Barokah, komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun di dalamnya dapat disisipkan *game*, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui *gadget* tertentu.<sup>42</sup>

Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya yaitu:

#### 1) *Digital Production*

*Digital production* mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

#### 2) *Digital Form*

*Digital form* mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua

---

<sup>42</sup>Uji Siti Barokah, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI" ( Skripsi Pendidikan.Fakultas Ekonomi. UNY, 2014),16.

dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung *timeless*. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

### 3) *Digital Delivery*

*Digital delivery* mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilahnya *only one clicks away*.<sup>43</sup> Sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam *gadget* yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam *digital delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi

---

<sup>43</sup> *Ibid*, 18

analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan *bandwidth*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

#### 4) *Digital Convergence*

*Digital convergence* adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai *game*, animasi, film, *mobile content*, dan sebagainya.

#### b. Jenis-jenis komik

Menurut fungsinya, komik dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Komik komersial : Jauh lebih diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran, memiliki kesederhanaan jiwa dan moral, dan adanya kecendrungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.
- 2) Komik pendidikan: Cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non profit. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan pembelajaran yang disampaikan dalam komik pembelajaran dapat dikatakan baik apabila Memenuhi beberapa syarat, yaitu:<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> M.S. Gumelar, *Comic Making*, (Jakarta: Indeks, 2011), 39-81

- a) Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada peserta didik.
- b) Isi dan gaya penyampaian pesan juga harus meningkatkan peserta didik untuk memproses apa yang dipelajari serta memberikan motivasi belajar baru.
- c) Dapat mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Menggunakan komik sebagai media pembelajaran juga harus mempertimbangkan evaluasi dari materi yang telah disampaikan, sehingga guru dapat mengetahui seberapa jauh tingkat pencapaian (pemahaman) peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui komik pembelajaran. Guru juga wajib memilih komik yang layak digunakan sebagai media pembelajaran karena tidak jarang ditemukan komik-komik yang tidak edukatif. Guru harus mengarahkan peserta didik supaya selektif dalam membaca komik.

c. Kelebihan komik digital

Adapun kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike yang dikutip dalam bukunya Daryanto yaitu, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca

siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.<sup>45</sup>

Selain dalam bentuk cetakan, komik dapat juga dibuat dalam bentuk digital. Komik digital memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya komik digital lebih tahan lama jika dibandingkan dengan yang cetakan. Hal ini karena data media ajar komik digital berupa file yang biasanya disajikan dalam bentuk *e-book* maupun *web*; pembuatan komik digital lebih murah dan efisien karena tidak perlu dilakukan pencetakan. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan si pengguna media ajar komik digital juga dapat mencetak komik tersebut dan bagi guru media ajar berbentuk komik digital akan lebih mudah untuk dilakukan penyebaran.

#### 4. *Smart Apps Creator (SAC)*

Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan *software smart apps creator* sebagai *inkubasi* pembuatan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*. *Smart apps creator* merupakan aplikasi desktop untuk membuat aplikasi *mobile Android* dan *IOS* tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format *HTML5* dan *exe*. Kelebihan dari *smart apps creator* merupakan *tool* multimedia yang sangat mudah karena bisa dibuat tanpa programming sehingga guru yang tidak mempunyai

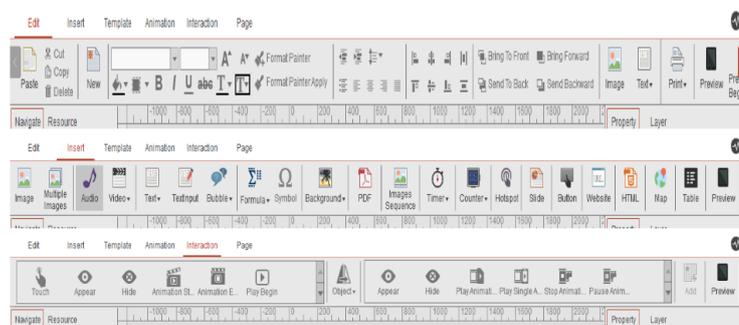
---

<sup>45</sup>Joko Triono, "Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Berbentuk Komik Digital Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang" *Jurnal Pendidikan* Fakultas Ekonomi, Unesa. Vol. 5, No. 1, 2019.

latar belakang programming dapat membuat *mobile apps* dengan baik dan menarik, tampilan yang mudah dimengerti, dan tidak memakan banyak *ram*. Kekurangannya yaitu hanya dapat membuat aplikasi sederhana.<sup>46</sup>

*Smart apps creator* di dukung oleh berbagai *feature* dan *tools* untuk mempermudah pembuatan media. Diantara kegunaan *tools* nya adalah menu *insert* atau untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu *interaction* untuk memberikan efek pada gambar atau animasi.

Gambar 2. 1 *Feature Tools Smart Apps Creator*



Multimedia Interaktif komik digital (*Bisa basa Jawa*) memotivasi berbagai macam peserta didik karena memungkinkan kreativitas, interaktif, dan menyenangkan. Materi berbasis komputer yang memungkinkan peserta didik untuk memiliki kendali atas konten dapat menghasilkan manfaat seperti berpusat pada peserta didik, memotivasi, meningkatkan kemandirian dan memberikan tugas-tugas dunia nyata.<sup>47</sup>

<sup>46</sup> Musahrain, Nunuk Suryani, & Suharno, Pengaplikasian, Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Teknologi Pendidikan Nasional*,(Surakarta: Teknologi FKIP Universitas Sebelas Maret,2017,121.

<sup>47</sup> *Ibid*,18.

## 5. Media Komik digital (*Bisa basa Jawa*)

Media pembelajaran adalah penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh guru atau pendidik. Komik sendiri secara umum dapat diartikan sebagai cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar.<sup>48</sup> Nama *Bisa basa Jawa* berasal dari kata bahasa Jawa *bisa basa* dan *Jawa*, *bisa* berarti bisa sedangkan *Jawa* mempunyai arti Jawa. Dapat disimpulkan Media Komik *digital (Bisa basa Jawa)* merupakan suatu bentuk cerita animasi bergambar yang di dalamnya terdapat percakapan menggunakan bahasa Jawa dan dilengkapi audio untuk memperjelas alur cerita yang telah disesuaikan dengan cerita kehidupan sehari-hari siswa. Komik digital disajikan dalam bentuk media aplikasi elektronik yang bisa diinstall di handphone baik *online* maupun *offline* dengan tujuan mempermudah belajar siswa dan dapat melatih keterampilan berbahasa Jawa dengan baik dan benar

Secara operasional, pengembangan media Komik (*Bisa basa Jawa*) ini digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Jawa peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan, dimana peserta didik masih membutuhkan sesuatu yang bersifat konkret dan masih sulit untuk menerima sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik menganggap materi pelajaran

---

<sup>48</sup>Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru)*, ( Jakarta: Referensi, 2011), 67

yang bersifat abstrak itu adalah mata pelajaran yang sulit dan mereka lebih sering menyerah sebelum mencoba.<sup>49</sup>

Pengembangan media Komik “*Bisa basa Jawa*” dalam mata pelajaran Bahasa Jawa ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran bahasa Jawa itu adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Penggunaan media Komik “*Bisa basa Jawa*” bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media tersebut merupakan adopsi dari permainan. Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas III di MI Baitur Rohman Bantengan.

## **6. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.

---

<sup>49</sup> *Ibid*,68.

Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dari diri individu. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu.<sup>50</sup>

Hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Abdurrakhman Ginting, yang diperkuat oleh temuan berbagai pakar penelitian menyimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi yang kuat antara kinerja dan hasil. Hubungan ini juga berlaku dalam proses belajar dan mengajar yaitu hasil belajar peserta didik berhubungan dengan kinerja belajarnya. Karena hasil belajar berkorelasi dengan kinerja belajar sedangkan kinerja belajar berkorelasi dengan hasil belajar.<sup>51</sup>

Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur tergantung kepada tujuan pendidikannya.<sup>52</sup> Menurut Benyamin Bloom, hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar sering kali digunakan sebagai

---

<sup>50</sup>Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994),19.

<sup>51</sup> Abdurrakhman Gintings, *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Humaniora, 2008),87.

<sup>52</sup>Rosma Hartini, *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2010),37.

ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai materi yang sudah diajarkan.<sup>53</sup>

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar pembelajaran dan menjadi pedoman untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berikut beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah<sup>54</sup>

##### 1) Faktor yang berasal dari dalam peserta didik (*internal*)

Faktor yang datang dari peserta didik terutama kemampuan yang dimilikinya. Selain kemampuan, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar, minat belajar dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

##### 2) Faktor yang berasal dari luar peserta didik (*eksternal*)

Faktor yang berasal dari luar yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah

---

<sup>53</sup>Nana Sudjana, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006),13.

<sup>54</sup>Anisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009),29.

pengajaran yang dikelola oleh guru. Hasil belajar di sekolah dipengaruhi oleh kapasitas peserta didik dan kualitas pengajaran.

3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)

Faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar. Karena pendekatan belajar ini dapat menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran.

**c. Peranan Hasil Belajar**

Adapun peranan hasil belajar sendiri adalah sebagai berikut:<sup>55</sup>

- 1) Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti PBM (Proses Belajar Mengajar).
- 2) Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah peserta didik diberikan program perbaikan, pengayaan atau menjelaskan pada program pembelajarannya berikutnya.
- 3) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi peserta didik yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.
- 4) Untuk keperluan supervise bagi kepala sekolah dan guru agar lebih berkompeten.
- 5) Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua peserta didik dan sebagai bahan dalam mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran.

---

<sup>55</sup>Zainal Abidin, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Malang: DEPDIKNAS, 2004), cet. 4, 02.

## 7. Pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran bahasa Jawa merupakan bagian dari mata pelajaran muatan lokal.<sup>56</sup> Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Jawa disebutkan sebagai berikut: (a) mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya;(b) memiliki bekal kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat dalam umumnya; dan (c) memiliki sikap dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai atau aturan-aturan yang berlaku di daerahnya serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.<sup>57</sup>

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran bahasa Jawa adalah: (a) kemampuan berkomunikasi yang meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis; (b) kemampuan menulis huruf Jawa; (c) meningkatkan kepekaan dan penghayatan terhadap karya sastra Jawa; (d) memupuk tanggung jawab untuk melestarikan hasil kreasi budaya sebagai salah satu unsur kebudayaan nasional. Berdasarkan ruang lingkup tersebut, indikator yang akan di capai peneliti pada penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam membaca dan menulis huruf Jawa.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup>Permendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta:Permendiknas, 2006),54.

<sup>57</sup>Zainal Aqib, *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2009),107.

<sup>58</sup>KTSP, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas. 2006),12.

Bahasa daerah merupakan aset berharga suatu bangsa. Akan tetapi, paradigma masyarakat abad 21 menilai bahwa bahasa asing memiliki prestise lebih tinggi dibandingkan bahasa nasional dan bahasa daerah. Dengan kata lain, bahasa daerah berada di prioritas ketiga dalam penggunaannya setelah bahasa nasional dan bahasa asing. Masyarakat lebih memilih menggunakan bahasa nasional dan bahasa asing dalam berkomunikasi. Penutur bahasa asing juga dinilai lebih berpendidikan dan memiliki strata sosial lebih tinggi. Begitu pula sebaliknya, penutur bahasa daerah dinilai memiliki strata sosial dibawah penutur bahasa nasional dan bahasa asing.<sup>59</sup>

Aktivitas komunikasi dalam masyarakat multilingual tidak lagi hanya berkiblat pada budaya setempat. Akibatnya, peran bahasa daerah seperti bahasa Jawa, Sunda, Bugis, dan lainnya tidak menjadi prioritas utama dalam komunikasi sehari-hari. Bahasa Jawa hanya hadir dalam komunikasi sosial terbatas, seperti keluarga dan masyarakat seetnis.

Pemertahanan bahasa daerah menjadi salah satu fenomena sekaligus langkah yang muncul di tengah polemik pergeseran bahasa daerah. Baik pemertahanan maupun pergeseran bahasa menjadi dua sisi mata uang. Keduanya hadir secara bersamaan. Artinya, terjadinya fenomena kebahasaan tersebut merupakan akibat dari hasil kolektif pilihan bahasa (*language choice*). Pilihan bahasa diartikan sebagai hasil dari proses memilih suatu bahasa yang dilakukan oleh masyarakat bahasa atau

---

<sup>59</sup>Eko Widiyanto, *Pemertahanan Bahasa Daerah melalui Pembelajaran dan Kegiatan di Sekolah*,( Jurnal Kredo, Vol. 1, No, 2, April 2018),25.

penutur multibahasawan. Artinya, penutur tersebut menguasai dua bahasa atau lebih sehingga dapat memilih bahasa yang digunakan dalam tindak tutur melalui variasi tunggal bahasa, alih kode, dan campur kode.<sup>60</sup>

Pemertahanan bahasa daerah dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan elemen utama dalam mempersiapkan generasi masa depan. Oleh sebab itu, pemertahanan bahasa dapat ditempuh dengan cara mempersiapkan penutur Bahasa daerah di masa depan. Dalam hal ini, peserta didik di sekolah merupakan agen bahasa daerah di masa depan. Adapun pemertahanan bahasa daerah dalam ranah pendidikan dapat ditempuh melalui tiga hal/kegiatan, yaitu 1) pembelajaran; 2) komunitas/ekstrakurikuler; dan 3) sebagai alat komunikasi wajib pada hari tertentu. Pemertahanan bahasa daerah melalui pendidikan memiliki beberapa fungsi. Fungsi pemertahanan bahasa daerah melalui pendidikan yaitu 1) mencegah pergeseran dan kepunahan bahasa daerah; 2) mempersiapkan penutur bahasa daerah di masa depan; dan 3) melestarikan budaya bangsa.<sup>61</sup>

## **8. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Jawa**

Berdasarkan kurikulum bahasa, sastra, dan budaya Jawa SD 2010, sesuai dengan kedudukannya sebagai bahasa daerah, muatan lokal bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai berikut :

---

<sup>60</sup> Eko Widiyanto, Pilihan Bahasa dalam Interaksi Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing, (*Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 5 No. 2, 2018), 28.

<sup>61</sup> *Ibid*, 32.

- a. Sarana membina rasa bangga terhadap bahasa Jawa.
- b. Sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya Jawa.
- c. Sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- d. Sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Jawa yang baik dan benar untuk berbagai keperluan dan menyangkut berbagai masalah.
- e. Sarana pemahaman budaya Jawa melalui kesusasteraan Jawa.

Selain itu, muatan lokal bahasa Jawa bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.<sup>62</sup>

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika dan unggah-ungguh yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana berkomunikasi dan sebagai lambang kebanggaan serta identitas daerah.
- 3) Memahami bahasa Jawa dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- 4) Menggunakan bahasa Jawa untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan budaya Jawa untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

---

<sup>62</sup> Satriya, Sry Tjatur Wisnu Sasangka, *Ungguh-Ungguh Bahasa Jawa*, (Jakarta: Yayasan Paramalingua, 2004), 36.

- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Jawa sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi *Unggah-Ungguh basa* diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam rangka pelestarian budaya Jawa serta menjadi sarana pemahaman budaya Jawa.

### 9. Materi *Unggah-Ungguh basa*

Tingkat tutur atau dalam bahasa Jawa disebut dengan unggah-ungguh berarti tata cara bahasa menurut tatakrama.<sup>63</sup> Tingkat tutur kata dalam Bahasa Jawa menunjukkan adab sopan santun berbahasa Jawa dalam masyarakat. Sehubungan dengan adanya tingkat tutur dalam bahasa Jawa, banyak ahli bahasa yang membuat perincian atau tingkat tutur tersebut. Bahasa Jawa diartikan sebagai seperangkat aturan yang digunakan oleh pemakai bahasa Jawa, bertujuan untuk memelihara rasa saling menghormati atau menghargai orang lain, bertindak serta bertingkah laku, tercermin dalam pemilihan kata, serta membentuk kalimat serta lagu dalam berbicara.<sup>64</sup>

Masyarakat Jawa hingga kini masih melestarikan unggah-ungguh yang terbukti secara luas digunakan pada kalangan masyarakat Jawa meskipun kualitas penguasaan antar individu terhadap unggah-ungguh tersebut berbeda beda. Unggah-ungguh Bahasa Jawa, menurut Karta

---

<sup>63</sup> Herman J. Waluyo, *Pendalaman Materi Bidang Studi Bahasa Daerah*, (Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 113 UNS, 2013), 03.

<sup>64</sup> Andayani., *Eksistensi Paradigma Unggah-ungguh Bahasa Jawa Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Masyarakat Jawa*. (Dalam Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa). Penyunting Muhammad Rohmadi dan Lili Hartono, (Surakarta: Pelangi Press, 2011), 84.

Basa terdiri atas 7 kategori, yaitu (1) Ngoko (Ngoko Lugu, Ngoko Antya, Antya Basa), (2) Madya (Madya Krama, Madyantara, Madya Ngoko), (3) Krama (Wredha Krama, Kramantara, Mudha Krama), (4) Krama inggil, (5) Kedhaton, (6), Krama Desa, (7) Kasar.

Ragam *unggah-ungguh basa* terdapat banyak sekali, tetapi disini hanya disebutkan empat macam, yaitu *ngoko lugu*, *ngoko alus*, *krama lugu*, dan *krama alus*.<sup>65</sup> Sasongko menegaskan bahwa secara ragam *unggah-ungguh* bahasa Jawa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *ngoko* dan *krama*. Kemudian secara etik *unggah-ungguh* bahasa Jawa terdiri atas *ngoko lugu*, *ngoko alus*, *krama lugu*, dan *krama alus*.

#### a) Ragam *Ngoko*

Ragam ngoko yaitu bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang berintikan leksikon *ngoko* dan bukan leksikon lain. Pada ragam ini, semua afiks muncul berbentuk *ngoko*, misalnya di-, -e dan -ake. Varian dari ragam *ngoko* adalah *ngoko lugu* dan *ngoko alus*.<sup>66</sup>

##### 1) *Ngoko Lugu*

Ragam *Ngoko Lugu* adalah bentuk *unggah-ungguh basa Jawa* yang semua kosakata dalam kalimatnya menggunakan *tembung Ngoko*, tidak menggunakan *Krama Lugu* maupun *Krama Alus*.<sup>67</sup> *Ngoko lugu* merupakan bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang semua bentuk semua kosa katanya *ngoko* atau netral (leksikon *ngoko*

---

<sup>65</sup> Sasongko, S. S., *Konsep dan Teori Gender*, (Jakarta: Pusat Pelatihan Gender dan Peningkatan Kualitas Perempuan, BKKBN, 2009), 128.

<sup>66</sup> Satriya, Sry Tjatur Wisnu Sasangka, *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa, ...*, 95.

<sup>67</sup> Bimo, Aryo Setiyanto., *Parama Sastra Bahasa Jawa*, (Yogyakarta: Panji Pusaka, 2007), 29-30.

lan netral) tanpa terselip *krama*, *krama inggil*, atau *krama andhap*. Dalam ragam ini afiks yang digunakan adalah afiks di-, -e, dan -ake bukan afiks dipun-, -ipun, dan -aken.

Contoh:

*Adhi lunga menyang apotik tuku obat diare.*

‘Adik pergi ke apotik membeli obat diare’

## 2) *Ngoko alus*

*Ngoko alus* adalah *unggah-ungguh basa Jawa* yang penyusunan kalimatnya tidak hanya menggunakan tembung *ngoko* saja tetapi juga menggunakan *tembung Krama* atau *Krama Alus*. *Ngoko alus* yaitu bentuk *unggah-ungguh* yang terdapat bukan hanya terdiri dari leksikon *ngoko* dan netral saja, tetapi juga terdiri dari leksikon *krama inggil*, *krama andhap*, dan *krama*. Afiks yang dipakai dalam *ngoko alus* ini yaitu di-, -e, dan -ne.

Contoh:

*Pak Bejo mau tindak menyang apotik*

‘Pak Bejo pergi ke apotik’

## b) **Ragam *Krama***

Ragam *basa Krama* adalah *unggah-ungguh basa Jawa* yang berintikan leksikon *krama* atau yang unsur inti di dalam ragam *krama* adalah leksikon *krama*. Imbuhan yang biasanya digunakan pada ragam bahasa ini antara lain dipun- dan -ipun. Ragam bahasa ini digunakan oleh orang yang hubungannya tidak dekat atau orang yang lebih muda kepada orang yang

sudah tua atau orang yang kedudukannya rendah kepada orang yang kedudukannya lebih tinggi. Ragam *basa Krama* mempunyai dua bentuk varian, yaitu *Krama Lugu* dan *Krama Alus*<sup>68</sup>

#### 1) *Krama lugu / Madya*

Ragam *Krama Lugu/ Madya* adalah bentuk *unggah-ungguh basa Jawa* yang *tembung-tembung* penyusun kalimatnya bisa berasal dari *tembung Krama* dicampur dengan *Ngoko, Madya, Krama, Krama Alus*. *Krama lugu* adalah suatu bentuk ragam *krama* yang tingkat kehalusannya rendah. Saat dibandingkan dengan bentuk *ngoko alus*, ragam *krama lugu* masih tetap menunjukkan kadar kehalusannya. Masyarakat yang masih belum mengetahui akan hal ini masih menyebut dengan sebutan *krama madya*. Ragam *krama lugu* sering muncul afiks *ngoko* di-, -e, dan -ake daripada afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken*.

Contoh:

*Sakniki nek boten main plesetan, tiyang sami kesed nonton kethoprak.*

‘Sekarang jika tidak main plesetan, orang malas melihat kethoprak’

#### 2) *Krama alus / Inggil*

Ragam *Krama Alus/Inggil* adalah *unggah-ungguh* dalam bahasa Jawa yang semua kosa katanya menggunakan *leksikon Krama* dan dapat ditambah dengan leksikon *Krama Inggil* atau *Krama Andhap*.

---

<sup>68</sup> Satriya, Sry Tjatur Wisnu Sasangka, *Unggah-Ungguh Bahasa Jawa*, ...hal.104.

*Krama alus* adalah bentuk *unggah-ungguh* bahasa Jawa yang terdiri dari semua kosakatanya bentuk leksikon *krama* dan dapat ditambah dengan leksikon *krama inggil* atau *krama andhap*. Intik dari leksikon dalam ragam ini hanyalah leksikon yang berbentuk *krama*. Dalam tingkatan ini leksikon *madya* dan leksikon *ngoko* tidak pernah muncul. Penggunaan dari leksikon *krama inggil* dan *andhap* yaitu untuk penghormatan terhadap lawan bicara. Dalam tingkat tutur ini afiks *dipun-*, *-ipun*, dan *-aken* cenderung lebih sering muncul 20 daripada afiks *di-*, *-e*, dan *-ake*.<sup>69</sup>

Contoh:

*Wonten Amerika, kula nate ningali ringgit purwa, dhalangipun*

*Pak Guritna nanging naming sekedhap sanget.*

‘Di Amerika, saya pernah melihat *Ringgit Purwa*, dalangnya Pak Guritna tetapi hanya sebentar saja’

Di sekolah dasar, ragam bahasa Jawa diajarkan mulai dari kelas I hingga kelas VI. Cara mengajarkan materi pada kelas rendah berbeda dengan kelas tinggi. Untuk siswa kelas rendah yang masih belum begitu terampil melafalkan bahasa Jawa dengan baik dan benar, guru bisa mengajar dibantu dengan penggunaan media. Selain itu juga bisa melalui penggunaan media digital contohnya Komik digital. Oleh karena itu peneliti mengembangkan *Komik digital Isa Jawa* yang nantinya dapat digunakan oleh siswa untuk belajar sekaligus melakukan permainan.

---

<sup>69</sup> Muh Arafik., *Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Berbasis Karakter*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2011), 83.

Jadi *unggah-ungguh* basa penting untuk diajarkan kepada peserta didik di sekolah. Selain untuk melestarikan budaya daerah, *unggah-ungguh basa* juga berfungsi sebagai penerapan sopan santun dalam hal berkata, maupun berbuat saat berhadapan dengan orang lain, serta agar tumbuh karakter pada diri anak tersebut.

## H. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian-kajian teori diatas, peneliti merasa penting untuk mengembangkan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” yang dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa kelas III MI Baitur Rohman Bantengan. Pengembangan multimedia interaktif komik digital “*Bisa basa Jawa*” akan melalui beberapa tahapan mulai dari menganalisis teori yang mendukung kemudian menganalisis kebutuhan baik dari peserta didik maupun guru. Dari hasil analisis tersebut diketahui media pembelajaran yang dibutuhkan dan mulai direncanakan pembuatan kerangkanya. Pembuatan produk anak dimulai dengan membuat desain media, petunjuk penggunaan media, menganalisis materi dalam media yang relevan dan membuat soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

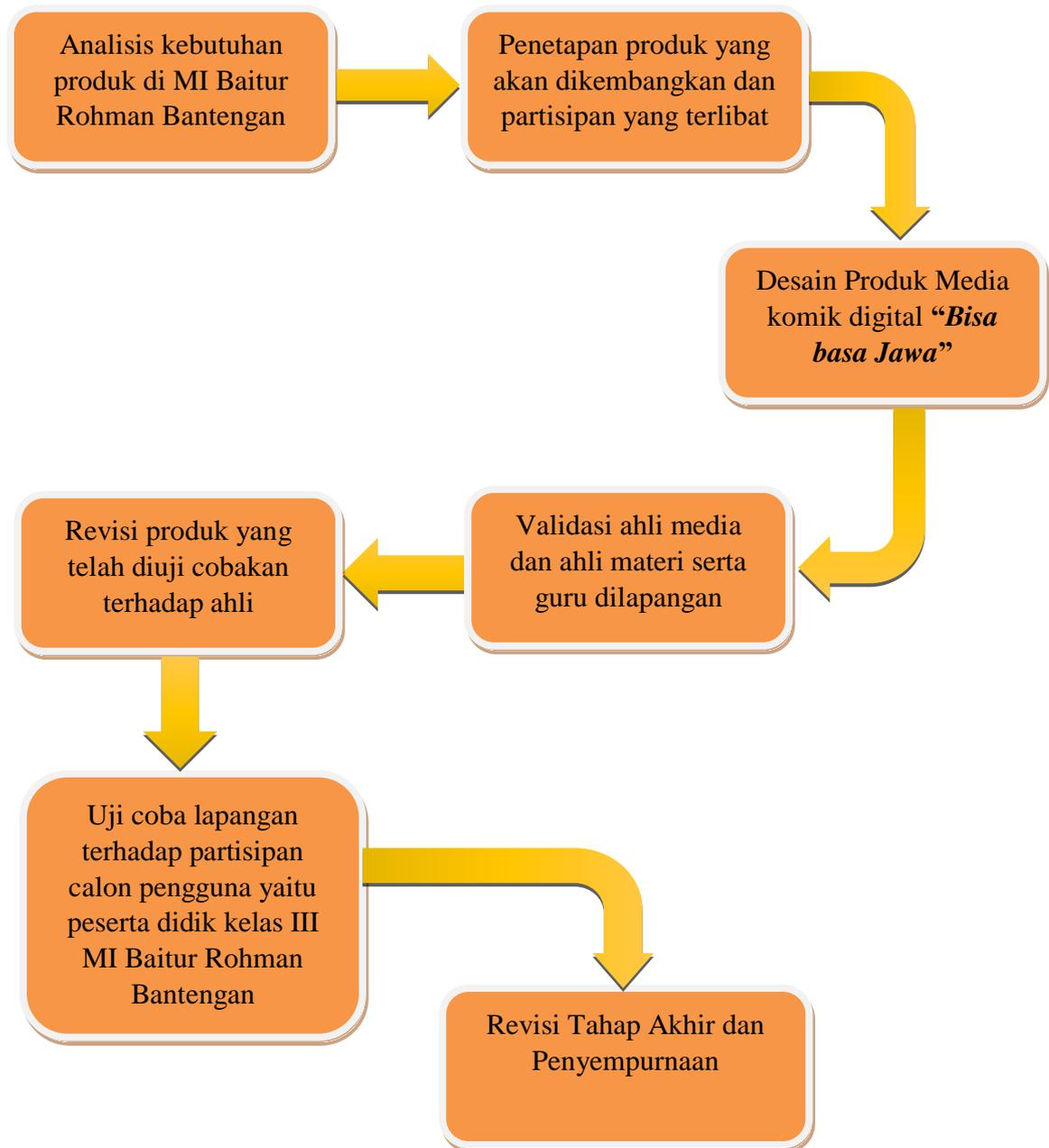
Produk yang dihasilkan diharapkan adalah produk yang efektif dan efisien. Menurut Peter Drucker dalam Stoner menyebutkan efisien adalah melakukan pekerjaan dengan benar, sedangkan efektif adalah melakukan pekerjaan dengan tepat.<sup>70</sup> Efektif dan efisien yang dimaksud disini adalah

---

<sup>70</sup> James Stoner A. F., *Manajemen*, (Jakarta: Erlangga, 2016), 09.

pengembangan media pembelajaran yang diharapkan adalah media pembelajaran yang benar dalam arti sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Sedangkan maksud tepat disini adalah tepat sesuai dengan kemampuan peserta didik yang ingin dikembangkan.

Setelah produk dibuat akan dibutuhkan validasi oleh pakar/ahli baik dari segi media maupun materi yang terdapat dalam media tersebut agar media pembelajaran yang dibuat memiliki kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian langkahselanjutnya yaitu menguji cobakannya pada peserta didik untuk mendapat respon dan penilaian dari peserta didik sebagai pengguna. Respon berupa saran dan kritikan diperlukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Setelah semua tahap dilalui maka multimedia interaktif komik digital "*Bisa basa Jawa*" untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III MI Baitur Rohman Bantengan layak digunakan. Adapun kerangka berfikir digambarkan dengan bagan dibawah ini.

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media (*Bisa basa Jawa*)

## I. Penelitian Terdahulu

Pembahasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan, yaitu membahas dan perolehan yang berhubungan dan juga ketertarikan dengan problem akademis penelitian tesis yang masih dilaksanakan, yaitu berbentuk dari perolehan yang dilakukan sebelumnya skripsi, tesis, disertasi, jurnal, dll. Ada macam-macam bentuk hasil dari penelitian yang dilakukan sebelumnya yang relevan terkait dengan penggunaan media komik digital (*Bisa basa Jawa*) dalam pembelajaran Bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

1. Sari Mei Saputri, Arini Estiastuti, "*Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry IPS Kelas IV*"<sup>71</sup>.

Media pembelajaran dalam penelitian ini membantu dalam penyampaian materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS di SDN Gisikdrono 02 kota Semarang belum optimal dan belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji desain, menguji kelayakan dan keefektifan media komik berbasis multimedia PowerPoint dengan model inquiry. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D).

Tahapan dalam penelitian ini yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil uji kelayakan dari ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar

---

<sup>71</sup> Sari Mei Saputri, dkk, "*Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry IPS Kelas IV*", Joyfull Learning Journal, Vol. 7, No. 3 Agustus 2018.

94,64% dan ahli praktisi sebesar 92,8%. Hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji paired sample t-test diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu -12,696 lebih kecil dari  $t_{tabel}$  yaitu -2,063. Hasil pemakaian skala besar rata-rata pretest 62,82 dan posstest 84,48 dengan N-gain 0,583 termasuk kriteria sedang. Kesimpulan dari penelitian bahwa media pembelajaran komik berbasis multimedia PowerPoint dengan model inquiry layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi Kelas IV-D SDN Gisikdrono 02 Semarang.

2. Feni Andayani, dkk, "*Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi*".<sup>72</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi metamorfosis di kelas tinggi. Jenis penelitian ini menggunakan Research and Development (RnD). Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan tes. Subjek penelitian ini dilakukan oleh validator (dosen ahli media, dosen ahli materi dan 2 guru wali kelas). Dapat disimpulkan bahwa kualitas produk komik sebagai media pembelajaran untuk kemampuan berpikir kritis berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi dan praktisi. Hasil akhir penilaian kelayakan media komik pada

---

<sup>72</sup> Feni Andayani, dkk, "*Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi*", Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, September 2020.

setiap komponen yaitu komponen kelayakan isi, materi dan media dikategorikan dengan ‘Sangat Baik’ oleh ahli dan praktisi, sehingga sangat layak untuk diuji cobakan.

3. Khilda Maulida Nur Hidayah, “*Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak.*”<sup>73</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital menggunakan *Pixton* disertai *quiz* yang layak, memberi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik dan guru, serta mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah *development research* dari Jan van Den Akker dengan 3 (tiga) tahapan, yakni penelitian pendahuluan, tahap prototipe, serta refleksi sistematis dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 45 peserta didik yang diambil dari dua sekolah: XI MIPA 4 (SMAN 3 Tangerang Selatan), XI MIPA 3 (SMAN 3 Tangerang Selatan), dan XI MIPA 2 (SMAN 6 Tangerang Selatan).

Teknik pengambilan sampel ditentukan secara *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan berupa tes (pilihan ganda) yang telah divalidasi dan non tes (angket, dan wawancara). Instrumen angket penilaian produk diberikan kepada sembilan orang ahli, sedangkan instrumen angket respon dan instrumen tes diberikan kepada 45 peserta

---

<sup>73</sup> Khilda Maulida Nur Hidayah, *Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2019).

didik (evaluasi satu lawan satu, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan).

Hasil penelitian ini adalah terbentuknya sebuah produk berupa media komik digital disertai *quiz* yang dinilai sangat layak digunakan dengan rerata persentase ahli materi sebesar 87,89% dan rerata persentase ahli media pembelajaran sebesar 87,90%. Pada evaluasi satu lawan satu, media dinilai baik dengan rerata persentase sebesar 78%, uji coba kelompok kecil dinilai sangat baik dengan rerata persentase sebesar 83%, dan pada uji lapangan dinilai sangat baik dengan rerata persentase sebesar 87%. Sebagai analisis data menunjukkan bahwa media komik digital menggunakan *Pixton* disertai *quiz* (Kahoot) ini layak, dapat dijadikan sebagai media alternatif dan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru.

4. Sri Ayu Cahya Pinatih, Semara Putra, "*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*".<sup>74</sup>

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya variasi media pembelajaran digital yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran IPA sehingga siswa kekurangan media untuk membantunya belajar secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mendeskripsikan validitas komik digital. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari seorang ahli isi pembelajaran, seorang ahli desain dan media

---

<sup>74</sup> Sri Ayu Cahya Pinatih, Semara Putra, "*Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*", Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 5, No.1, February 2021.

pembelajaran, dan 9 siswa kelas V SD. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Rancang bangun komik digital meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% dengan kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan di sekolah dasar.

5. Nadia Kustianingsari, *Pengembangan Mediakomik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya III/379 Surabaya*.<sup>75</sup>

Media *komik digital* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kemampuan visualisasi siswa, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya berdasarkan urutan yang baik,

---

<sup>75</sup> Nadia Kustianingsari, "Pengembangan Mediakomik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya III/379 Surabaya", (Surabaya: Jurnal Tidak Diterbitkan).

sertadapat menceritakan secara runtut isi cerita sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah mengacu pada model pengembangan *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono.

Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahapan dalam pengembangan dan dipilih karena bersifat longitudinal atau bertahap untuk menghasilkan sebuah produk yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan model ini, pengembang hanya menggunakan Sembilan tahapan untuk penelitian yakni tidak sampai ke pembuatan produk massal.

Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus deskriptif presentase. Sedangkan data pretest dan posttest di hitung menggunakan rumus uji-t. Hasil analisis data terhadap uji coba kepada dua ahli materi yaitu 80% dikategorikan Baik dan uji coba kepada dua ahli media yaitu 95% dikategorikan Sangat Baik. Sedangkan hasil uji coba perorangan yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, uji coba kelompok kecil yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, dan uji coba kelompok besar yaitu 98,6% dikategorikan Sangat Baik. Hasil uji-t memperoleh data  $6,61 > 2,021$  makahasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

6. Pebriansyah, “*Pengembangan Pembuatan Media Komik Berbasis Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sistem Bahan Bakar*”.<sup>76</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis komputer sebagai alat bantu pembelajaran sistem bahan bakar. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Hasil penelitian ini menghasilkan media komik berbasis komputer yang berisi materi ajar sistem bahan bakar. Hasil validasi ahli desain media menunjukkan skor aktual 57 yang termasuk dalam kategori sangat valid dan ahli materi menunjukkan skor aktual 37 yang termasuk dalam kategori valid. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan skor angket sebesar 82% dan pada tahap uji lapangan skor angket sebesar 83%. Rata-rata persentase skor angket yang diperoleh pada tahap kelompok kecil dan uji lapangan adalah sebesar 82%, persentase ini termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan media komik berbasis komputer pembelajaran sistem bahan bakar sudah valid dan praktis.

7. Mizana Qistina dkk, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IV-C Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar*”.<sup>77</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA

---

<sup>76</sup> Pebriansyah, “*Pengembangan Pembuatan Media Komik Berbasis Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sistem Bahan Bakar*”, Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Vol. 2, No. 2, November 2015.

<sup>77</sup> Mizana Qistina dkk, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas Ivc Sd Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar*”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 8, No. 2, Oktober 2019.

menggunakan adobe flash sebagai media pembelajaran kelas IVC SD. Pengembangan ini berupa produk media pembelajaran dalam bentuk Compact disk interaktif. Penelitian ini dilaksanakan melalui 4 tahap pengembangan yaitu pendefinisian (define), perencanaan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (desseminate).

Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA dinyatakan baik dengan hasil validasi ahli media 3,75 dengan kategori sangat valid, ahli materi 3,5 dengan kategori sangat valid, dan oleh pengguna 3,54 kategori baik. Berdasarkan N-Gain sebesar 0,60 dengan kategori sedang dan dapat dikatakan bahwa keefektifan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran tergolong efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA menggunakan adobe flash sebagai media pembelajaran kelas IVC SD dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses belajar dan mengajar.

8. Khusnul Khotimah, *Pengembangan Media E-Comic Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas Vb SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*.<sup>78</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dan keefektifan media *e-comic* terhadap materi persiapan kemerdekaan Indonesia siswa kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01

---

<sup>78</sup> Khusnul Khotimah, *Pengembangan Media E-comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang*, (Semarang: UNNES, 2016).

Semarang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V B SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, wawancara, data dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Media *e-comic* dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan *waterfall SDLC* yang terdiri dari 4 tahap, yakni tahap analisis, desain, implementasi, dan pengujian.

Hasil penilaian ahli pakar terhadap media *e-comic* memperoleh kriteria sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 93,75% dan ahli media sebesar 94,44%. Hasil belajar siswa meningkat dengan kategori sedang dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,46. Selain itu terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comic* dilihat dari hasil perhitungan  $t_{hitung} = -16,074$ . Kemudian diketahui bahwa nilai *sig 2-tailed* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan pengembangan media *e-comic* materi persiapan kemerdekaan Indonesia pada pembelajaran IPS dikatakan efektif karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

9. Rara Tiara Nurvika, "*Pengembangan Media E-Comic Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme Dan*

*Kolonialisme Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS Di SMA Sejahtera Surabaya*”.<sup>79</sup>

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan pengembangan media *E-comic* pada mata pelajaran Sejarah materi pokok Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme, sub Tema Perang Diponegoro untuk peserta didik kelas XI IPS di SMA Sejahtera Surabaya Layak dan Efektif dalam kegiatan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) oleh Branch.

Metode uji kelayakan menggunakan angket yang di berikan kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan ahli bahan penyerta, serta peserta didik kelas XI IPS di SMA Sejahtera Surabaya, 3 siswa uji perorangan, 6 siswa uji kelompok kecil, dan uji pemakaian kelompok besar. Teknik uji keefektifan menggunakan Uji-t *pretest-posttest* yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen melibatkan subjek peserta didik kelas XI IPS SMA Sejahtera Surabaya. Hasil analisis data pengembangan media *E-comic* dalam materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di dukung dari data (Ahli pembelajaran =100% ”Sangat Baik”, Ahli materi = 100% “Sangat Baik”Ahli Bahan Penyerta 100% “Sangat Baik”, ahli media *E-comic* =

---

<sup>79</sup> Rara Tiara Nurvika, *Pengembangan Media E-Comic Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme Dan Kolonialisme Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS di SMA Sejahtera Surabaya*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Tidak Diterbitkan).

100% “Sangat Baik” serta Uji coba Peserta didik perorangan =100% “Sangat Baik”, kelompok kecil = 100% “Sangat Baik”, dan Pemakaian = 100% “Sangat Baik”), menunjukkan bahwa media *e-comic* yang dikembangkan Layak digunakan untuk kegiatan Pembelajaran. Di perkuat juga dengan hasil analisis uji keefektifan media *E-comic* materi Starategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS data *pretest-postest* kelas kontrol dan eksperimen ( $t_{hitung} = 8,87$ ) dengan taraf signifikan 5% ( $df = 68$ ,  $t_{tabel} = 1,67$ ). Sehingga nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka media *e-comic* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

10. M. Farid Nasrullah, “*E-Comic Learning Media Based Problem Based Learning In Subject Of Linear Equation System*”.<sup>80</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *e-comic* berbasis PBL (*Problem Based Learning*). Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan tahapan: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D MTsN 12 Jombang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah (1) lembar angket dan (2) hasil respon peserta didik. Hasil

---

<sup>80</sup> M. Farid Nasrullah, *E-Comic Learning Media Based Problem Based Learning In Subject of Linear Equation System*, (Surabaya: Jurnal Tidak Diterbitkan).

penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi (dosen pendidikan matematika) terdapat 4,2 dengan kategori valid, penilaian dari validasi ahli materi (guru mata pelajaran matematika) terdapat 4,8 dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media terdapat 4,53 dengan kategori sangat valid dan respon peserta didik terdapat 94% dengan kategori sangat setuju.

Tabel 2.1 *Perbandingan Penelitian Terdahulu*

No.	Nama, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Sari Mei Saputri, dkk, <i>“Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry IPS Kelas IV”</i> . Tahun 2018. Jurnal.	a. Menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai alat bantu penyampaian materi b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D. c. Teknik pengumpulan data adalah angket tanggapan peserta didik dan hasil pretest dan posttest	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah IPS . b. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah anak-anak SD kelas IV. c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah kelas IV Gidiksono 02.
2.	Feni Andayani, dkk, <i>“Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi”</i> . Tahun 2020. Jurnal.	a. Menggunakan media pembelajaran <i>Komik digital</i> sebagai alat penyampai materi. b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D. c. Teknik pengumpulan data adalah angket tanggapan peserta didik dan hasil pretest dan posttest	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah IPA materi metamorphosis gerak . b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SD sederajat. c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah kelas SD.
3.	Khilda Maulida Nur Hidayah, <i>“Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak”</i> . Tahun 2019. Thesis.	a. Menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai alat bantu penyampaian materi b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D. c. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah IPA materi konsep system gerak. d. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SMA sederajat. b. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas XI SMAN 3

		yaitu, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi.	Tangerang Selatan.
4.	Sri Ayu Cahya Pinatih, Semara Putra, <i>“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA”</i> . Tahun 2021. Jurnal.	<p>a. Menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai alat bantu penyampaian materi</p> <p>b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&amp;D.</p> <p>c. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, tes, angket, dan kuisioner.</p>	<p>a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah IPA menceritakan kembali isi teks biografi.</p> <p>b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah MA/SMA sederajat.</p> <p>c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah kelas X MA Al-Ma’arif Singosari.</p>
5.	Nadia Kustianingsari, <i>“Pengembangan Media komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya III/379 Surabaya”</i> , (Surabaya: Jurnal Tidak Diterbitkan).	<p>a. Menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai alat bantu penyampaian materi</p> <p>b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&amp;D.</p> <p>c. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, tes, angket, dan kuisioner.</p>	<p>a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah Bahasa Indonesia materi teks cerita manusia dan lingkungan.</p> <p>b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SD sederajat.</p> <p>c. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya.</p>
6.	Pebriansyah, <i>“Pengembangan Pembuatan Media Komik Berbasis Komputer Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Sistem Bahan Bakar”</i> . Tahun 2015. Jurnal.	<p>a. Menggunakan media pembelajaran komik digital sebagai alat bantu penyampaian materi.</p> <p>b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&amp;D.</p>	<p>a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah Bahasa Indonesia materi system bahan abakar.</p> <p>b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah</p>

		c. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi.	SMK/SMA sederajat. c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja.
7.	Mizana Qistina dkk, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Kelas IV C SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar”. Tahun 2019. Jurnal.	a. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D b. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, angket, dan dokumentasi.	a. Menggunakan media pembelajaran Compact Disk sebagai alat bantu penyampaian materi. b. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah IPA. c. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar.
8.	Khusnul Khotimah, “Pengembangan Media E-comic untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Kelas V B SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang”. Tahun 2017. Thesis.	a. Menggunakan media pembelajaran Komik digital/ecomic sebagai alat penyampai materi. b. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D. c. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi.	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah materi persiapan kemerdekaan Indonesia. b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah di kelas V SD. c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang.
9.	Rara Tiara Nurvika, “Pengembangan Media E-Comic Materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme Dan Kolonialisme Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS di SMA Sejahtera	a. Menggunakan media pembelajaran Komik Digital/ecomic sebagai alat penyampai materi. b. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi.	a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah materi Strategi Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme. b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kelas V SD.

	Surabaya". Tahun 2015. Thesis.	c. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D.	c. Lokasi penelitian yang menjadi sasaran adalah peserta didik kelas XII IPS di SMA Sejahtera Surabaya.
10.	M. Farid Nasrullah, " <i>E-Comic Learning Media Based Problem Based Learning In Subject of Linear Equation System</i> ". Tahun 2016. Thesis.	<p>a. Menggunakan media pembelajaran Komik Digital/ecomic sebagai alat penyampai materi.</p> <p>b. Metode pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu, wawancara, angket, dan dokumentasi.</p> <p>c. Metode penelitian yang digunakan adalah R&amp;D.</p>	<p>a. Mata pelajaran yang dijadikan fokus penelitian dan pengembangan adalah matematika persamaan linier.</p> <p>b. Jenjang yang menjadi sasaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah SMP sederajat.</p> <p>c. Lokasi penelitian dan pengembangan yang menjadi sasaran adalah VII D MTsN 12 Jombang.</p>

Dari penelitian yang telah dilakukan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada obyek materi pelajaran yang digunakan, variasi penggunaan pada komik digital/ *e-comic* sebagai media pembelajaran. Sedangkan kesamaan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Sari Mei Saputri, Nadia Kustianing Sari, dan Khusnul khotimah adalah mengacu penggunaan "*Bisa basa Jawa*" dalam multimedia interaktif berbasis android atau secara online dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode penelitian R&D. Serta teknik pengumpulan data yang digunakan adalah yaitu wawancara, observasi, tes dan angket, dengan sasaran penelitiannya adalah peserta didik tingkat Sekolah Dasar (SD).