

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi di seluruh dunia saat ini telah mempengaruhi aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, ekonomi budaya maupun pendidikan.<sup>1</sup> Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari karena semakin maju ilmu pengetahuan maka semakin maju perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki banyak sisi positif, namun tidak luput dari sisi negatif.

Seringnya siswa mengakses sesuatu di internet maka dikhawatirkan mereka menggunakannya untuk hal tidak baik yang dapat mengganggu dan merusak pikiran sehingga pendidikannya terganggu. Selain sisi negatif tersebut terdapat sisi positif dari kemajuan teknologi yaitu dapat memudahkan proses pembelajaran.<sup>2</sup> Jadi, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki banyak sisi positif namun juga tidak luput dari sisi negatif, ada kekhawatiran akses internet bisa digunakan untuk hal-hal negatif yang mengganggu pendidikan mereka.

---

<sup>1</sup> Amin Akbar dan Nia Noviani, *Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia, Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. No 1 Vol 2, 2019, hal 18–25.

<sup>2</sup> Imroatul Ajizah, *Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4,0, Journal Of Chemical Information And Modeling* No 1 Vol 4, 2021, hal 25–36.

Adanya dampak positif penggunaan teknologi mengakibatkan setiap sekolah harus mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Salah satu sekolah yang harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut adalah MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir, sebagai tempat penelitian MI Al Hidayah masih kurang merata dalam pengenalan dan penggunaan teknologi. Pembelajaran yang dilakukan dengan teknologi akan berbeda seperti sebelum penggunaan teknologi, siswa akan jauh lebih tertarik dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup> Berkaitan dengan proses pembelajaran tidak jauh dari kata “Guru” yang memiliki peranan penting dalam sebuah pembelajaran, tugas guru tidak hanya mengajar dan menjelaskan materi, tetapi juga melatih, membimbing dan memfasilitasi peserta didiknya.<sup>4</sup> Jadi guru harus memiliki keterampilan dalam merancang kegiatan pembelajaran, mengikuti perkembangan zaman agar kegiatan pembelajaran menyenangkan dan inti materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif menggali dan mengembangkan potensi diri mereka, tujuannya agar mereka memiliki kekuatan spritual dan keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan akhlak mulia dan keterampilan yang

---

<sup>3</sup> Devie Anggraeny, dkk. *Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar, Foundatia*, No 1 Vol 4, 2020 hal 150–157.

<sup>4</sup> Dorlan Naibaho, “Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Perkembangan Peserta Didik,” *Jurnal Christian Humaniora* 2, no. 1 (2018): 77.

diperlukan untuk berkontribusi bagi diri sendiri dan masyarakat.<sup>5</sup> Pendidikan merujuk pada upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan manusia yang dilakukan oleh para pendidik, komponen-komponen pendidikan melibatkan tindakan mendidik. tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, materi, metode pengajaran, evaluasi, sarana pembelajaran dan lingkungan pendidikan.<sup>6</sup> Jadi dengan adanya pendidikan, lingkungan belajar, dan proses belajar peserta didik akan lebih aktif menggali dan mengembangkan potensi diri mereka.

Salah satu aspek utama dalam tahapan pendidikan adalah pembelajaran, salah satu subjek kunci yang diberikan di lingkungan sekolah adalah IPA yang mencakup materi-materi terkait penemuan pengetahuan mengenai alam secara teratur.<sup>7</sup> Selain itu IPA sangat penting dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi berbagai kebutuhan manusia melalui proses pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi.<sup>8</sup> Dengan idealnya, pembelajaran IPA seharusnya memperkaya aspek kognitif, afektif, psikomotorik, sebagai elemen pokok, dalam konsep ini peningkatan nilai dan etika dalam IPA tidak lagi sesuai jika hanya dianggap sebagai bagian tersembunyi dari

---

<sup>5</sup> Abd Rahman Bp dkk. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*, Jurnal *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, Universitas Muhammadiyah Makassar. No 1 Vol.2, Juni 2022.

<sup>6</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya* (Medan: LPPPI, 2019) hal 24.

<sup>7</sup> Seriani Panjaitan, *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas IIA SDN 78 Pekanbaru, Priamary Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar 1*, Universitas Riau No 6 Vol.1, April 2017.

<sup>8</sup> Hisbullah dan Nurhayati, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (Makassar: Aksara Timur, 2018) hal 5.

kurikulum.<sup>9</sup> Jadi dengan adanya pembelajaran IPA kebutuhan manusia dapat diidentifikasi dengan memperkaya aspek kognitif afektif dan psikomotorik sebagai elemen pokok.

Proses pembelajaran IPA di MI saat ini lebih sering menghafal pada penghafalan konsep materi, yang membuat siswa merasa bosan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang merangsang keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan sendiri.<sup>10</sup> Oleh karena itu, perlu adanya perancangan pembelajaran IPA di MI yang menarik, menyenangkan dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Salah satu elemen yang krusial dalam proses pengajaran IPA adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu perangkat yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan mentransfer pesan intruksional dari guru kepada siswa sehingga mengandung makna pengajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan dapat menginspirasi semangat dan merangsang aktivitas belajar mengajar, menciptakan minat dan keinginan baru, serta berpotensi mempengaruhi aspek-aspek psikologis pada siswa.<sup>11</sup> Jadi, Media pembelajaran memiliki peranan

---

<sup>9</sup> Mukhlas Azizi and Sigit Prasetyo, "Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD," *Jurnal Al-Bidayah*, Universitas Negeri Yogyakarta. No 9 Vol 02, Desember 2017.

<sup>10</sup> Ika W Utaminings Tias, "Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 1, STKIP PGRI METRO. No 1 Vol 1. Agustus 2017.

<sup>11</sup> Tafonao Talizaro, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, STT Kadesi Yogyakarta No 2 Vol.2. Juli 2018.

penting dalam kegiatan belajar mengajar, yang tujuannya untuk menginspirasi semangat belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, akses siswa terhadap media pembelajaran seharusnya menjadi lebih mudah melalui platform digital. Media pembelajaran digital dapat didefinisikan sebagai konten materi pelajaran yang dapat diakses melalui perangkat digital.<sup>12</sup> Dalam memilih media pembelajaran IPA untuk tingkat sekolah dasar, diperlukan suatu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik para siswa, salah satu strategi untuk meningkatkan fokus belajar IPA siswa adalah menerapkan metode yang cocok dengan proses pembelajaran yang berlangsung.<sup>13</sup> Pada kurikulum 2013 terdapat suatu metode yang disebut sebagai pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merujuk kepada metode pembelajaran yang menerapkan prinsip-prinsip dan langkah-langkah ilmiah untuk mengembangkan pemahaman.

Dengan menerapkan pendekatan saintifik, peran utama guru dapat dikurangi karena setiap siswa akan terlibat secara aktif dalam mengatasi tantangan yang disajikan oleh guru. Tujuan dari pembelajaran saintifik adalah untuk meningkatkan kemampuan intelektual terutama kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut

---

<sup>12</sup> Fitri Farhana, Ahmad Suryadi, dan Dirgantara Wicaksono, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok,* Jurnal Instruksional, Universitas Muhammadiyah Jakarta. No 1 Vol.3. 2021.

<sup>13</sup> Bagas Kurnianto, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Probing Prompting Pada Siswa Kelas V. WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan Universitas Darul Uum Islamic Centre Sudirman GUPPI Semarang, No 01 Vol 10, April 2022.*

Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, Pendekatan saintifik memiliki lima pengalaman belajar yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar kemudian mengkomunikasikan.<sup>14</sup>Jadi,pada pendekatan saintifik diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan suasana belajar yang tidak monoton.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas ditemukan beberapa permasalahan pada materi perkembangbiakan generatif hewan yaitu diantaranya variasi media berbasis digital yang dimiliki guru masih kurang,saat ini masih terpaku pada penggunaan buku ajar, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam membangun konsep materi pembelajaran IPA. Media pembelajaran digital dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik, karena akses yang dapat dilakukan secara fleksibel kapan saja dan dimana saja penting untuk mendorong siswa kelas VI agar memiliki motivasi tinggi terhadap kegiatan membaca. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas VI.

Informasi tersebut bahwa pembuatan bahan ajar yang inovatif untuk pembelajaran IPA materi perkembangbiakan generatif hewan adalah media komik digital. Media ini menarik karena mencakup teks dan gambar yang memberikan ilustrasi tentang materi yang sedang

---

<sup>14</sup> Dinda Dona Pahrudin, Agus dan Pratiwi, *Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 & Dampaknya Terhadap Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran*, Pustaka Ali Imron, vol. (Lampung: Pustaka Ali Imron, 2019).

dibahas, komik juga menyajikan sastra dengan tujuan agar mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.<sup>15</sup> Dengan adanya elemen grafis dalam media grafis dalam media komik, siswa dapat mudah memahami serta menginterpretasikan kontennya Sehingga siswa dapat menyimpulkan. Jadi dengan adanya media pembelajaran dan elemen grafis media komik siswa mudah untuk memahami dan menyimpulkan.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Aliya Salsabila Fitri dengan judul “Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Data hasil penelitian pengembangan media komik digital dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>16</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka perlu dilakukan penelitian sebagai alternatif solusi pemecahan masalah. Adapun alternatif penelitian yang diajukan pemecahan masalah ini ialah melalui penelitian pengembangan dengan judul

**“Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VI MI”.**

---

<sup>15</sup> Luh Yeni Suriani, dkk, *Media Pembelajaran Interaktif Topik Perkembangbiakan Hewan Kelas VI SD,* Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan 1, Universitas Pendidikan Ganesha Indonesia.No 2 Vol. 1, Agustus 2021.

<sup>16</sup> Aliya Salsabila Fitri, *Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,* Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah No 1 Vol 7 2023. hal 234.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir?
2. Bagaimana desain media komik digital dalam pembelajaran IPA perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir?
3. Bagaimana mengembangkan media komik digital dalam pembelajaran IPA perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir?
4. Bagaimana pengimplementasian media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir?
5. Bagaimanakah evaluasi yang terjadi selama proses pengembangan media komik digital pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam pengembangan media



komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak kalidawir'

2. Mendeskripsikan desain media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir.
3. Mendeskripsikan pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir,
4. Mendeskripsikan pengimplementasian media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan untuk kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir.
5. Mendeskripsikan bagaimana evaluasi yang terjadi selama proses pengembangan media komik digital dalam pembelajaran IPA pada materi perkembangbiakan generatif hewan kelas VI di MI Al Hidayah 2 Betak Kalidawir.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik untuk kepentingan teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan media komik digital dapat memberikan kontribusi pemecahan masalah dunia Pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPA, selain itu dapat menambah wawasan peneliti

mengenai cara dan langkah-langkah pengembangan media komik digital sehingga dapat berguna bagi peneliti selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun cara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu :

### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas cakrawala di bidang pengembangan pembelajaran, dan peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

### 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran pada materi perkembangbiakan generatif hewan sehingga diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan materi perkembangbiakan generatif hewan dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

### 3. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dapat mempermudah dalam belajar materi perkembangbiakan generatif hewan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa sehingga tidak cepat bosan dan penyerapan materi pembelajaran. Penyajian

materi dalam bentuk media komik akan lebih menarik bagi siswa untuk membacanya dibandingkan dengan penyajian materi dalam buku paket pada umumnya.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang digunakan peneliti dalam pengembangan media komik digital pada pembelajaran perkembangbiakan generatif hewan untuk siswa kelas VI adalah sebagai berikut :

1. Validator materi merupakan ahli yang memiliki pengetahuan yang kompeten di bidang Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Validator kebahasaan merupakan ahli yang memiliki pengalaman dan kompeten dalam bidang Bahasa dan Sastra Indonesia.
3. Validator media pembelajaran merupakan ahli yang memiliki pengalaman dan kompeten di bidang pembuatan media pembelajaran.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Media komik digital ini dibuat menggunakan laptop, aplikasi canva, menyiapkan *script*, *menagtur panels (frames)* atau kotak-kotak pembahasan pada halaman komik, template tokoh komik, menulis teks sesuai dengan alur pembuatan komik. Komik yang dihasilkan peneliti ialah komik digital. Materi yang tercantum dalam media komik ialah materi perkembangbiakan generatif hewan. Dalam penggunaan komik ini sendiri menggunakan perangkat pendukung seperti LCD, Laptop, dan perangkat Listrik lainnya.

Karena penggunaan bahan yang tahan lama, produk ini dapat

digunakan dalam jangka waktu lama. Selain itu dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena karakter tokoh dan alur cerita yang menarik.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang. Menurut temuan penelitian ini, produk diproduksi berdasarkan analisis kebutuhan, dan mengembangkan papan naratif digital untuk digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran. Untuk hasil rata-rata dai sebelum menggunakan media sebesar 43% dan setelah penggunaan sebesar 57%.<sup>17</sup>

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Azizul dkk dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. Menurut temuan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kualitas pengembangan bahan ajar komik digital pada materi gerak dalam kategori menurut ahli materi dengan persentase rata-rata 76,89% dan ahli media 89,27%.<sup>18</sup>

Ketiga, penelitian yang dilakukan Sri Ayu Pinatih dkk dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Muatan IPA. Menurut temuannya berdasarkan media dari ahli isi

---

<sup>17</sup> Musdalifah, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019).

<sup>18</sup> Azizul dkk., "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, IKIP PGRI Pontianak, No 2 Vol.11, Nopember 2020.

memiliki skor 89%, ahli desain pembelajaran 88%, ahli media 94%, hasil uji perorangan 90.6%, dan hasil uji kelompok kecil 90,8%, sehingga media komik tersebut layak untuk dikembangkan.<sup>19</sup>

Keempat, penelitian yang dilakukan Elly Sukmanasa dkk dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. Menurut temuannya penelitian ini terdapat minat belajar siswa melalui pemanfaatan media komik digital, materi acara seputar proklamasi mata pelajaran IPS kelas V SD, dan media pembelajaran yang dirancang dinilai layak untuk digunakan berdasarkan uji validasi para ahli.<sup>20</sup>

Kelima, penelitian yang dilakukan Feni Andayani dkk dengan judul Pengembangan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas Tinggi. Menurut temuannya jenis penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D), 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 sebagai media pembelajaran untuk kemampuan berpikir kritis berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi dan praktisi. Hasil akhir penilaian kelayakan media komik pada setiap komponen yaitu komponen

---

<sup>19</sup> Sri Ayu Pinatih, "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sintifik Pada Muatan IPA," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Penelitian*, Universitas Pendidikan Gnesha Singaraja, No 1 Vol 5, Maret 2021.

<sup>20</sup> Elly Sukmanasa,dkk, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Universitas Pakuan. No 2 Vol.3, September 2017.

kelayakan isi, materi, dan media dikategorikan dengan “sangat baik” oleh ahli dan praktisi, sehingga sangat layak untuk di uji cobakan.<sup>21</sup>

**Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Kajian Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Akan Dilakukan.**

No	Nama Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Musdalifah	Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang	- Penelitian mengembangkan komik digital	- Materi di dalam komik - Jenjang yang diteliti - Hasil yang diharapkan
2	Azizul dkk	Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak	- Penelitian mengembangkan komik digital - Hasil yang diharapkan	- Materi di dalam komik - Basis yang digunakan dalam pembuatan komik
3	Sri Ayu Pinatih,dkk	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Muatan IPA	- Penelitian mengembangkan komik digital - Materi di dalam komik - Jenjang yang diteliti	- Materi di dalam komik
4	Elly Sukmanasa, dkk	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor	- Penelitian mengembangkan komik digital	- Materi di dalam komik - Jenjang yang diteliti - Model penelitian yang digunakan
5	Feni Andayani dkk	Pengembangan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis di Kelas tinggi	- Penelitian mengembangkan komik digital - Jenjang yang diteliti	- Materi di dalam komik - Model penelitian yang digunakan

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan datang. Secara umum persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama mengembangkan media komik digital. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dalam bidang materi di dalam komik, jenjang yang diteliti, model penelitian yang

<sup>21</sup> Feni Andayani,dkk, *Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Metamorfosis Di Kelas Tinggi*, *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Universitas Muhammadiyah Sukabumi. No 2 Vol 3, September 2020.

digunakan dan hasil yang diharapkan. Adapun pembaharuan pada penelitian ini yaitu Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **H. Definisi Operasional**

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dengan penulis. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah :

1. Pengembangan adalah usaha atau proses dalam meningkatkan suatu kemampuan kognitif, teknis, atau teoritis yang bertujuan memberikan pembaharuan atau penyempurnaan yang sering berdampak dengan penelitian.
2. Media Komik Digital adalah bentuk narasi visual yang disampaikan secara elektronik melalui platform digital, seperti aplikasi *smartphone*, situs web khusus, atau platform distribusi konten online lainnya. Komik digital ini menggunakan teknologi digital untuk menyajikan cerita dengan menggunakan panel-panel gambar berurutan.
3. Hasil Belajar berfungsi sebagai ukuran seberapa baik siswa memahami materi kursus. Reaksi siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan media komik digital dapat mengetahui seberapa baik kemampuan kognitif siswa dalam belajar.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang dimaksud adalah keseluruhan isi dari penulisan skripsi ini secara singkat, yang terdiri dari lima bab. Dari beberapa bab terdapat sub bab yang merupakan rangkaian dari urutan pembahasan dalam

penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan dalam kajian ini adalah :

1. Bagian awal

Yang terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, dan halaman pengesahan.

2. Bagian Inti

a. BAB I pendahuluan : Pada bab ini dipaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, sistematika pembahasan.

b. BAB II kajian pustaka : Pada bab ini dipaparkan tentang kajian teori dan kerangka berpikir.

c. BAB III metode penelitian : Pada bab ini, dijabarkan tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian pengembangan, model penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, validasi dan uji coba produk, teknik pengumpulan data, Instrumen pengumpulan data, dan teknik analisi data.

d. BAB IV Hasil dan Pembahasan : Pada bab ini, dipaparkan tentang prosedur pengembangan media komik digital, hasil penelitian, dan pembahasan.

e. BAB V Penutup : Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran. Dan daftar Riwayat hidup