

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di zaman sekarang sangatlah pesat. Teknologi menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi setiap orang. Adanya perkembangan teknologi memberikan berbagai manfaat dan kemudahan untuk setiap manusia dalam kehidupan sehari - hari. Teknologi bukan hanya memberikan manfaat tetapi juga dampak atau pengaruh di berbagai bidang kehidupan manusia salah satunya pada bidang pendidikan.¹ Perkembangan teknologi ini menjadi suatu bagian yang sulit dihindari dalam dunia pendidikan.² Sehingga teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari hari terutama dalam bidang pendidikan.

Pengaruh perkembangan teknologi tersebut menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran. Perkembangan teknologi ini menuntut dunia pendidikan untuk bisa menyesuaikan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi bahkan sudah dirasakan hampir seluruh dunia,

¹ Bintoro Setyawan, dkk, "Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.7, No.1, (Juli 2019), Hal. 80.

² Hafidz Rosyidiana, "Problematika Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Sains (IPA) Tingkat Dasar Di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4, (2021), Hal. 02.

baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya.³ Perkembangan teknologi menghasilkan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu dampak positif dari kemajuan teknologi.

Menurut kominfo pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 82 juta orang. Perolehan angka tersebut Indonesia sudah menempati peringkat ke - 8 dunia. Dari jumlah pengguna tersebut, 80 persen pengguna internet diantaranya adalah remaja umur 15-19 tahun. Beberapa riset dan survei mengungkapkan bahwa penggunaan internet di Indonesia bukan hanya digunakan dalam hal positif, tetapi banyak pula digunakan dalam hal negatif seperti pornografi, kasus penipuan, kekerasan dll, sehingga patut dipertegas masalah tersebut perlu mendapatkan penanganan serius supaya dampak negatif dari internet dapat diminimalisir. Hal tersebut dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi tergolong cukup mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, baik para remaja maupun orang tua dari kalangan kaya maupun kalangan menengah kebawah. Bahkan umumnya, anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna teknologi paling banyak.

Perkembangan teknologi ini seharusnya mempermudah dalam dunia pendidikan. Tetapi yang terjadi tidak selalu bersifat positif, kecanggihnya teknologi saat ini juga membawa dampak negatif. Semua hal pasti ada efek positif dan juga efek negatifnya termasuk dengan perkembangan teknologi di era digital. Di abad yang ke 21, teknologi menjadi sangat penting dalam hal mengembangkan media pembelajaran agar memperoleh pendidikan yang lebih berkualitas. Perkembangan

³Amin Akbar dan Nia Noviani, "*Tantangan dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia*", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, Vol. 2, No. 1, (Mei 2019), Hal. 22.

teknologi yang berkembang pesat juga dibarengi dengan munculnya peralatan dan aplikasi yang mudah dipelajari serta dimanfaatkan untuk media pembelajaran.⁴ Di era teknologi informasi yang semakin berkembang, media pembelajaran digital menjadi sangat penting. Teknologi digital telah mengubah cara kita belajar dan mendapatkan informasi.

Perkembangan teknologi pada pendidikan memberi banyak manfaat yang dapat membantu peserta didik untuk belajar lebih efektif dan efisien.⁵ Teknologi yang canggih ini memudahkan peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimana dan kapan saja.⁶ Media pembelajaran digital juga memudahkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih inovatif.⁷ Banyak sekali platform pembelajaran digital yang menawarkan fitur-fitur agar peserta didik mudah berinteraksi dengan materi, misalnya seperti *Book Creator*. Dalam platform *Book Creator* kita dapat mengakses materi belajar dengan berbagai model, misalnya komik digital.

Komik merupakan cerita bergambar yang di dalamnya terdapat beberapa karakter untuk menyampaikan pesan secara ringkas yang di kemas dalam bentuk

⁴Muhammad Aspi dan Syahrani, "Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan", Adiba: *Journal of Education*, vol. 2, no.1 (Januari 2022), hal. 66.

⁵ Rohmah Ivantri dan Arpinda syifa'a Awaln, "Implementasi Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Anak Sd/Mi Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1.10 (2022), 2618.

⁶ Rizqy Rizal Fanani, Achmad Patoni, Adi Wijayanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", *Tadarus*, 10.1 (2021), 112.

⁷Yohannes Marryono Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, vol. 10, no. 1 (Januari 2018), hal. 50.

buku, majalah ataupun surat kabar.⁸ Digital yang berarti secara daring atau online. Sehingga komik digital adalah cerita bergambar yang di kemas dalam bentuk buku, majalah, atau surat kabar yang diakses secara online atau daring.⁹ Media pembelajaran berupa digital membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berupa digital juga membantu peserta didik untuk memperoleh ketrampilan teknologi yang diperlukan di masa mendatang.

Di dunia yang semakin bergantung pada teknologi, keterampilan digital menjadi penting dan sangat diperlukan suatu saat nanti.¹⁰ Berdasarkan hasil observasi di MI Darul Huda Dsn. Sumber, Ds. Pojok, Kec. Ngantru, Kab. Tulungagung menunjukkan bahwa nilai kelas IV mata pelajaran IPA berada di bawah nilai mata pelajaran yang lain. Dalam pelaksanaan ujian, nilai mata pelajaran IPA memperoleh rata-rata nilai di bawah KKM. Bertolak dari hal tersebut, merupakan suatu tantangan bagi para guru untuk dapat menyampaikan mata pelajaran IPA semaksimal mungkin kepada peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan hasil belajar yaitu dengan membenahi sistem pembelajaran. Ada dua faktor yang mempengaruhi hal tersebut, yaitu faktor internal dan eksternal. Beberapa diantaranya yang termasuk dalam faktor internal adalah rendahnya pemahaman peserta didik dalam mengelola materi yang diterima.

⁸Salahuddin, dkk, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas III Kab. Sambas", *Journal of Sciencetech Research and Development*, vol. 2, no. 2 (Desember 2020), hal. 63.

⁹Komang Ayu Megantari, dkk, "Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital", *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 9, no. 1 (April 2021), hal. 140.

¹⁰Niar Agustian dan Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran", *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No.1 (Januari 2021), hal. 124.

Sedangkan pada faktor eksternal terdapat pada tidak adanya media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar yang menunjang pemahaman peserta didik. Hal tersebut membuat saya tertarik melakukan penelitian menggunakan media komik digital. Selain mudah dipahami dan menarik, komik digital juga memberikan tampilan yang berbeda dari media pembelajaran berupa buku biasa yang isinya cenderung bacaan – bacaan. Dalam komik digital terdapat cerita yang memuat beberapa karakter, menyajikan warna serta garis yang mampu menarik minat membaca peserta didik.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas menggunakan berbagai sumber belajar dan media belajar.¹¹ Sumber belajar bisa diperoleh melalui guru, buku, dan media cetak maupun media audio lain untuk memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Kemajuan dalam pendidikan tidak dapat maksimal tanpa membenahi proses pembelajaran yang digunakan. Sehingga kualitas pendidikan akan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Jadi pembelajaran yang akan dilaksanakan harus disesuaikan dengan pesan pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dimana salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses.¹² Untuk memperoleh hasil yang memuaskan selama proses pembelajaran maka dalam proses pembelajaran harus didukung dengan media yang tepat, sebab media pembelajaran menjadi perantara atau pengantar terjalannya komunikasi yang menyenangkan antara guru dengan

¹¹Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyano, "Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Muara Pendidikan*, vol. 5, no. 2 (Desember 2020), hal. 772.

¹²Ali Fakhruddin dan Arief Kuswidyano, hal. 772.

peserta didik.¹³ Semangat belajar pada peserta didik akan tumbuh ketika suasana belajar yang di dapat menyenangkan dan pembelajaran akan efektif jika seseorang dalam keadaan gembira selama proses belajar. Keahlian guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran menjadi sebuah kunci untuk keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan. Berhubungan dengan beberapa aspek yang di bahas pada pembahasan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “ Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Book Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Energi Alternatif dan Penggunaannya Kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Kec. Ngantru, Kab. Tulungagung”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dari latar belakang dan berdasarkan judul yang diangkat dalam penulisan skripsi ini “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Book Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Energi Alternatif dan Penggunaannya Kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Kec. Ngantru, Kab. Tulungagung” maka ada beberapa identifikasi masalah antara lain:

- a. Banyak peserta didik yang berpendapat bahwa mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.
- b. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman peserta didik.

¹³ Septianingrum, "Pengaruh Bahan Ajar Buku Tematik Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD", *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2.2 (2017), 225.

- c. Kurangnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi pasif dalam belajar mengajar.
- d. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran.
- e. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik terlihat pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Kec. Ngantru, Kab. Tulungagung.
- b. Kelayakan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Kec. Ngantru, Kab. Tulungagung.
- c. Keefektifan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Kec. Ngantru, Kab. Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber?

2. Bagaimana kelayakan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber?
3. Bagaimana keefektifan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan media komik digital berbasis *Book Creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian di bidang pendidikan mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dan hasil penelitian diharapkan mampu memperluas wawasan serta pengetahuan mengenai pengembangan komik digital berbasis *book creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya.

2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media komik digital ini bagi peserta didik diharapkan mendapatkan pengetahuan IPA yang lebih banyak, menambah pemahaman dalam belajar, serta peserta didik mempunyai kesempatan untuk belajar mandiri sehingga tidak bergantung kepada pendidik.

2. Bagi Pendidik

Pengembangan media komik digital bagi pendidik diharapkan mampu digunakan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, serta membuat inovasi baru dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga pembelajaran mencapai hasil yang optimal.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media komik digital bagi sekolah diharapkan dapat menjadi bahan masukan serta referensi untuk menentukan media pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga memberikan pandangan baru bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami istilah yang ada, maka peneliti perlu memberikan penegasan dan pembahasan serta istilah-istilah yang berkaitan dengan judul skripsi “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Book Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Energi Alternatif dan Penggunaannya Kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Ngantru, Tulungagung” berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu proses dalam memproduksi dan mengembangkan media melalui proses penelitian hingga mendapatkan hasil yang valid dan layak untuk digunakan.¹⁴ Menurut Sardiman media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim untuk penerima sehingga mampu merangsang pikiran,

¹⁴Batubara Husein Hamdan, "*Media Pembelajaran Efektif*", (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), Hal. 43.

perhatian, dan minat peserta didik sehingga terjadilah proses pembelajaran.¹⁵

Menurut Brigs media pembelajaran merupakan perangkat lunak atau *software* berisi pesan atau informasi pendidikan yang disampaikan menggunakan suatu peralatan atau *hardware* sehingga pesan atau informasi bisa tersampaikan kepada peserta didik.¹⁶

b. Komik Digital

Komik digital merupakan sebuah cerita yang dirancang ke dalam bentuk sketsa yang menarik dengan berbagai karakter yang berkaitan dengan cerita, sehingga pembaca mudah memahami isi serta merasa terhibur dengan format digital sehingga bisa dibaca menggunakan peralatan elektronik seperti handphone, laptop, LCD, dan sebagainya.¹⁷

Menurut Susilana komik merupakan sebuah karakter yang diaplikasikan ke dalam suatu cerita yang berkaitan dengan bentuk gambar dan dirancang menjadi sebuah hiburan.¹⁸

Menurut Daryanto komik merupakan kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan menerapkan suatu cerita yang erat

¹⁵ Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, and Sittati Musalamah, 'Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian', *Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), 2.

¹⁶Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.8, No.2, (2010), Hal.3.

¹⁷Sonya Novisca Wijaya, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah Development of Learning Media of Digital Comic Based on Indonesian Heroic Character on Circulatory System Material", *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, Vol. 4, No. 2, (2020), Hal. 68.

¹⁸ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, "Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian", (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), hal. 15–16.

hubungannya dengan gambar dan dibuat untuk hiburan kepada pembaca.¹⁹

c. *Book Creator*

Book Creator adalah perangkat lunak *software* yang dapat digunakan untuk membuat media belajar digital. Materi yang dibuat bersifat atraktif karena mampu disisipkan audio dan video.

Menurut Puspitasari *Book Creator* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat buku berupa e-modul.²⁰

Menurut Rodi'ah *Book Creator* adalah sebuah aplikasi yang terdiri dari gambar, teks, suara yang yang dipublikasikan dalam bentuk digital yang mampu dibaca oleh alat elektronik lainnya.²¹

d. Mata Pelajaran IPA

IPA merupakan suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu mengenai gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati.

Menurut Fowler IPA merupakan ilmu yang berkaitan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan dari hasil observasi serta

¹⁹ Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, vol. 2, no .01, (2022), hal. 15.

²⁰ L Nainzi And A M Adel, "Kevalidan Pengembangan Modul Digital Berbasis PBL Menggunakan Aplikasi Book Crator Materi Relasi Dan Fungsi Kelas VIII SMPN 2 Kota Solok", *THEOREMS (THE Journal Of Mathematics)*, Vol. 8, No. 1, (2023), Hal. 5.

²¹ Anita Munawwaroh and Suci Murni, "Pengembangan Media Pembelajaran Hedibook (Herbarium Digital Book) Sebagai Alat Peraga Berbasis Web", *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 29.2 (2023), 114.

eksperimen yang sistematis yang tersusun menjadi suatu sistem, yang memiliki satu kesatuan.²²

Menurut Samatowa IPA merupakan aktivitas seorang anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam.²³

e. Konsep Energi Alternatif

Energi alternatif merupakan semua sumber energi yang tidak menggunakan bahan dari fosil. Para ilmuwan memanfaatkan sumber energi alternatif yang jumlahnya tidak terbatas dan bersih. Adapun sumber energi alternatif diantaranya sinar matahari, angin, air, panas bumi, gelombang laut, dan biogas.

Menurut Fredy energi alternatif merupakan energi yang digunakan untuk menggantikan energi dengan energi yang bersumber dari alam.²⁴

Menurut Aris Sudarto dan Budiman Saragih Energi alternatif merupakan energi yang menggantikan energi dengan bahan bakar konvensional.²⁵

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, Pengembangan Komik Digital Berbasis *Book Creator* ini digunakan dalam mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Ngantru,

²²Farida Nur Kumala, "*Pembelajaran Ipa SD*", (Malang: Ediide Infografika, 2016), hal.5.

²³ Metta Ariyanto, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble", *Profesi Pendidikan Dasar*, 3.2 (2018), 135.

²⁴ Sri Wahyuni, "*Biogas Energi Alternatif Pengganti BBM Gas dan Listrik*", (Jakarta: Agromedia Pustaka, 2013), Hal 3.

²⁵ Yudhistira, "*Energi Alternatif*", (Galia Indonesia, 2010), hal. 2.

Tulungagung, dimana ketika pembelajaran berlangsung pendidik hanya menggunakan media berupa buku dari sekolah, hal itu menyebabkan peserta didik mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak paham dengan materi yang telah disampaikan.

Pengembangan Komik Digital Berbasis *Book Creator* ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki problematika yang dialami oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan Komik Digital Berbasis *Book Creator* ini adalah sebuah media pembelajaran yang disajikan dalam media elektronik atau *e-comic* yang dapat diakses melalui handphone. Komik digital merupakan sebuah cerita yang dirancang ke dalam bentuk sketsa yang menarik dengan berbagai karakter yang berkaitan dengan cerita, sehingga pembaca mudah memahami isi serta merasa terhibur. Komik digital disajikan dalam bentuk media elektronik yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* melalui laptop dan handphone.

Penggunaan media komik digital ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat, serta untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit. Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media komik digital berbasis *book creator* pada mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan

penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Ngantru, Tulungagung.

G. Sistematika Pembahasan

Berikut ini sistematika pembahasan penelitian yang dapat memberi arahan bagi pembaca:

1. Bagian Awal

Pada bab awal skripsi mencakup: lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan, keaslian tulisan, lembar persembahan, lembar motto, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab 1: Pendahuluan

Bab ini mencakup: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori

Bab ini mencakup: deskripsi teori dan topik yang berkaitan dengan pengembangan komik digital berbasis book creator untuk kelas IV MI/SD, kerangka berpikir, penelitian terdahulu.

Bab III: Metode Penelitian

Bab ini mencakup: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan dan penelitian, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mencakup: hasil penelitian yang memaparkan hasil penelitian dan pembahasan. Peneliti juga memaparkan tentang hasil maupun pembahasan tingkat kelayakan dan tingkat keefektifan mengenai pengembangan komik digital berbasis *book creator* mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Ngantru, Tulungagung.

Bab V: Penutup

Bab ini mencakup: kesimpulan dan saran, yang merupakan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah diteliti oleh peneliti mengenai pengembangan komik digital berbasis *book creator* mata pelajaran IPA materi energi alternatif dan penggunaannya kelas IV di MI Darul Huda Sumber, Pojok, Ngantru, Tulungagung.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini mencakup: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan riwayat hidup.