

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kajian ilmu yang dipaparkan dalam dunia pendidikan memiliki karakteristik masing-masing yang karenanya memunculkan beberapa metode dalam penyampaianya. Begitu pula dengan objek yang akan dituju dalam penyampaian kajian ilmu tersebut.

Permasalahan pendidikan mampu terjadi dari segala arah termasuk paling penting dari pelaku sendiri yakni siswa dan guru selaku mediator dari siswa. Rosita Dewi, Hamsi Mansur dan Monry Fraick telah melakukan pengamatan kaitannya dengan permasalahan-permasalahan pada pendidikan terlebih pembelajaran IPS yang dirasa memiliki konsep dan materi yang sangat luas dan harapan yang tinggi pada lingkungan masyarakat kelak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh Rosita Dewi, Hamsi Mansur dan Monry Fraick di kelas V Banjarmasin pada tanggal 11 – 14 September 2018 ditemukan beberapa permasalahan antara lain: keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan sehingga kurang bersemangat dengan hanya mengandalkan buku ajar dan penjelasan guru yang menggunakan metode ceramah, selain itu adanya permasalahan yang timbul dari guru yang mereshkan terhadap sumber belajar kaitannya dengan banyak dan beragamnya materi IPS yang hendak disampaikan akan tetapi terbatas dengan adanya alokasi waktu, seperti

materi mengenai sejarah, dan lain-lain. Hal tersebut dapat disebabkan minimnya pemanfaatan media pembelajaran serta proyektor dalam kegiatan belajar-mengajar.¹ Penulis menyimpulkan dari uraian tersebut bahwa perlu dikembangkannya media berbasis digital guna menarik perhatian serta motivasi siswa terhadap materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi.

Materi IPS memang kerap menemui problematika mengenai kesulitan dalam memahami dan mengingat materi terlebih pada kelas V tentang peristiwa di masa lampau. Hal tersebut relevan dengan hasil wawancara yang telah penulis lakukan kepada guru salah satu guru IPS di MI Al Qur'an: "Di IPS biasanya anak-anak kesulitan dalam menghafal nama-nama, tempat wilayah..."²

Penggunaan media pada pembelajaran IPS merupakan alternatif terbaik karena mampu mengemas materi menjadi lebih mudah dan menarik. Akan tetapi hal tersebut tidak lepas dari kendala atau problematika dalam menggunakan media pembelajaran terkhusus pada materi IPS. Septi dan Desy telah melakukan wawancara kepada responden dari MI Darussalam Bengkulu bahwa adanya kesulitan yang dialami dalam mencari media yang berkaitan dengan masa lampau. Selain itu, terdapat masukan juga dari responden bahwa adanya media pembelajaran IPS berbasis digital lebih meringankan guru ketika menyampaikan dan lebih bermanfaat juga untuk

¹ Rosita Dewi, Hamsi Mansur dan Monry Fraick, Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kognitif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI, *Journal of Instructional Technology*, Vol. No. 2, 2020, 89

² Wawancara dengan Iffatus Sholihah, tanggal 18 September 2023 di MI Al-Qur'an Kediri

siswa karena relatif lebih muda³ dan telah menjadi konsumsi semua kalangan.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 yang berisi tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menekankan adanya penggunaan media pembelajaran pada setiap mata pelajaran di sekolah. Hal tersebut sebagaimana tertulis pada pasal 42 tentang standar sarana dan prasarana bahwa

Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi media pendidikan, peralatan pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya guna menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Guru harus siap menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran.⁴

Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan paradigma *student centered learning* yang mana suatu pembelajaran berporos pada siswa dan guru tidak lagi menjadi pusat informasi melainkan lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator. Paradigma tersebut menjadikan keberadaan media sangatlah penting bagi keberlangsungan pembelajaran,⁵ sehingga siswa mampu meningkatkan kualitas belajar dan pemahaman juga mengembangkan kualitas pribadinya.

Media berperan sebagai sarana atau alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu agar lebih menarik perhatian, membangkitkan semangat, memudahkan pemahaman dan menyenangkan

³ Septi Dwi Putri dan Desy Eka Citra, Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu, *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, Vol. 1 No. 1, 2019, 52

⁴ Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 42

⁵ Septi Dwi Putri dan Desy Eka Citra, Problematika Guru ..., 49

pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan suatu pesan atau materi. Proses komunikasi akan lebih bermakna dan berkesan bilamana melalui alat perantara penyampai pesan berupa media. Media yang sering digunakan guru dalam menyampaikan pesan dan dianggap memudahkan daya tangkap serta daya ingat siswa adalah media visual seperti gambar.⁶ Keberadaan gambar menjadi motivasi siswa dalam belajar karena gambar merupakan salah satu sumber daya tarik dan kesenangan pada dunia anak juga mampu mengembangkan imajinasi anak dengan adanya bentuk konkrit dari pesan tersebut.

Penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi siswa, hal tersebut telah dibuktikan oleh Sita Ratnaningsih dan Genasty Nastiti pada penelitiannya di SDN 01 Curug Kota Depok. Hasil penelitian diperoleh setelah melakukan tindakan kelas selama 2 tahap yang terdiri dari 6 pertemuan yang mana tahap pertama merupakan siklus penelitian tanpa media gambar dan pada siklus ini diperoleh hasil rata-rata 73, 58 %, kemudian dilakukan adanya perbaikan motivasi siswa pada siklus kedua yang merupakan penelitian dengan menggunakan media gambar dan dalam hal ini diperoleh hasil rata-rata sebesar 89,75 %⁷ yang mana hasil tersebut

⁶ Mega Dwi Susanti, Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di MI Islamiyah 1 Surowono Badas Kediri, *Salimiya: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, Vol. 2 No. 1, 2021, 31

⁷ Sita Ratnaningsih dan Genasty Nastiti, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Gambar pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 5 No. 2, 2018, 282-283

menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa ketika menggunakan media gambar.

Tingkat pendidikan Madrasah Ibtidaiyyah sederajat merupakan kumpulan anak dengan usia berkisar $\pm 6 - 12$ tahun yang mulai melakukan kegiatan belajar dan memahami segala ilmu melalui alat tulis dan alat baca secara formal dan terstruktur.⁸ Masa perkembangan tersebut merupakan masa operasional konkret⁹ yang mana anak kecil pada usia tersebut masih minim akan pengetahuan dan pengalaman sehingga mengalami kesulitan ketika berhadapan dengan segala hal yang abstrak, oleh karena demikian adanya materi yang hendak disampaikan alangkah baiknya memanfaatkan media terlebih media dengan gambar sesuai dengan dunia anak itu sendiri.

Adanya keberagaman usia juga karakter siswa mampu melahirkan beberapa persoalan pendidikan terkhusus pada tujuan pendidikan sendiri yang telah tertulis dalam pembukaan UUD 1945 dengan kata lain persoalan mengenai pemahaman siswa. Karena hakikatnya mencerdaskan anak bangsa tidak terpaut pada intelegensi seseorang semata melainkan cara (metode) penyampaian kajian ilmu tersebut menjadi sangat penting dan menjadi pengaruh besar terhadap tercapainya pemahaman peserta didik. Terkhusus peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyyah sederajat. Hal

⁸ Mera Putri Dewi, Neviyarni dan Irdamurni, Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7 No. 1, 2020, 2

⁹ Dini Palupi Putri, Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital, *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1, 2018, 39

tersebut membutuhkan adanya identifikasi bakat dan kemampuan siswa agar lebih mudah bagi guru dalam memberikan metode yang tepat.¹⁰

Bukan suatu hal yang baru bahwa anak-anak sangat menyukai sesuatu yang penuh warna dan ada wujudnya (gambar). Akan tetapi bukan sesuatu yang janggal pula jika anak dilatih sedini mungkin untuk memperkaya bacaan agar tumbuh pada hatinya gemar membaca, sebab orang pandai adalah orang yang kaya akan wawasan, dan banyak sedikitnya wawasan dilihat dari seberapa sering dia membaca. Untuk menyatukan kedua kemahiran otak antara kiri dan kanan, penulis mengambil jalan tengah yakni pembuatan buku cerita bergambar (komik) yang mana juga merupakan ikhtiar bagi penulis untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap bacaan bagi anak yang kurang gemar dalam membaca.

Digital telah menguasai peran pembantu kehidupan manusia, hal ini dibuktikan dengan telah banyaknya khalayak yang terjajah oleh arus digitalisasi lewat situs jejaring sosial atau biasa kita kenal dengan istilah media sosial. Adanya media sosial sering dipandang miring oleh beberapa kelompok karena belum adanya kesadaran mandiri dari beberapa pengguna dalam memanfaatkan media tersebut.¹¹

Pandangan negatif terkait media sosial merupakan hasil dari pandangan sebelah mata yang timbul dari penggunaan tidak bijak para

¹⁰ Adi Wijayanto dan Susanto, Norma Komponen Pembibitan Olahraga Anak Madrasah Ibtidaiyah Usia 10 sampai 12 Tahun Se-Kabupaten Tulungagung, *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, Vol. 7 No. 1, 2018, 3

¹¹ Prosiding Kongres Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan IV Tahun 2018 Tema “Refleksi 20 Tahun Reformasi Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan” (Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat), 78

digital native. Menghindari atau bahkan melepaskan diri dari dunia digital merupakan hal yang mustahil mampu diimplementasikan karena digital telah berkembang pesat dan menyatu dengan zaman. Mengingat kehidupan juga pendidikan terus berjalan, penulis memiliki inisiatif dalam rangka mengubah pola pikir masyarakat terkait pandangan negatif media sosial juga upaya bersama dalam meningkatkan kualitas kemandirian belajar serta memahami materi, dengan perlahan penulis menyusupi berbagai materi ke dalam aplikasi media sosial agar anak mampu belajar dimanapun dan dalam kondisi apapun untuk menanggulangi nilai negatif yang beredar dengan nilai positif. Sehingga manfaat media sosial mampu dirasakan di kalangan masyarakat.

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 juga menetapkan standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru.

Salah satu standar kompetensi guru mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai dengan sekolah menengah yang berpusat pada kompetensi pedagogik yakni kemampuan untuk menggunakan dan mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan pembelajaran. Sedang pada kompetensi profesional yakni kemampuan untuk menggunakan dan mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan individu.¹²

Maraknya teknologi informasi yang tersebar melalui media sosial dan aplikasi serupa lainnya menumbuhkan motivasi penulis untuk memanfaatkan keadaan sebagai wadah dalam menyampaikan ilmu

¹² Permendiknas No. 6 Tahun 2007

pengetahuan atau materi sekolah melalui media pembelajaran dalam bentuk komik digital yang dapat dikonsumsi pada layanan *webtoon*.

Webtoon merupakan layanan juga aplikasi (*software*) yang memuat tampilan komik secara digital.¹³ Komik atau biasa disebut kartun merupakan rangkaian cerita yang dikemas dalam bentuk animasi atau gambar. Komik termasuk bacaan yang banyak digemari baik kalangan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Komik ada yang berbentuk cetak seperti yang diterbitkan dalam buku, namun ada juga yang berbasis digital seperti yang diterbitkan dalam layanan website mengingat semakin berkembangnya zaman.

Komik berbasis website atau yang paling populer yaitu *webtoon* merupakan wujud komik yang telah didistribusikan melalui layanan internet. Fenomena *webtoon* yang ada pada Indonesia dimulai sejak tahun 2014 bermula ketika meledaknya *line webtoon* Indonesia. *Webtoon* mampu berkembang dengan sangat pesat di wilayah Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya *platform webtoon* yang menyebar di Indonesia.¹⁴ *Webtoon* dapat memberi kemudahan kepada pembaca, selain dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, cerita dan gambar yang ditawarkan jauh lebih menarik dibandingkan buku pelajaran.¹⁵

¹³ Fitriana Lestari dan Irwansyah, Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital Annisa, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6 No. 2, Oktober 2020, 137

¹⁴ Fauzana Alfiani, Tri Kurniawati, Menik Kurnia Siwi, Pengembangan *Webtoon* untuk Pembelajaran IPS (Ekonomi) di SMP, *EcoGen*, Vol. 1 No. 2, 2018, 440

¹⁵ Mery Berlian, Rian Vebrianto, dan Musa Thahir, *Development of Webtoon Non-Test instrument as education media*, *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, Vol. 10 No. 1, 2021, 188

Usaha yang akan penulis lakukan dalam penelitian kali ini memuat tentang pembelajaran IPS yang memuat tentang sejarah atau kisah lampau pada masa penjajahan. Penulis mengusung materi tersebut selain untuk memudahkan pemahaman siswa terkait sejarah masa penjajahan juga mengingatkan siswa akan perjuangan dan pengorbanan bangsa Indonesia dalam memperjuangkan dan memerdekakan bangsa dan negaranya. Pengetahuan yang disampaikan dengan harapan semakin menumbuhkan rasa nasionalisme dan cinta pada tanah air, mengingat semakin terkikisnya rasa nasionalisme pada bangsa Indonesia sendiri dengan maraknya tradisi luar yang tanpa sadar menjajah rakyat Indonesia melalui media sosial.

Adanya pembuatan buku cerita bergambar (komik) ini membutuhkan adanya tes atau uji coba yang biasa disebut dengan penelitian dan dari hasil penelitian tersebut akan memunculkan berbagai komentar serta masukan yang mampu menjadi bahan pengembangan guna meningkatkan kualitas media dari penulis ini. Adapun tempat yang penulis jadikan sasaran penelitian dan uji coba adalah MI Al Qur'an Kediri.

MI Al Qur'an merupakan lembaga jenjang MI sederajat di bawah naungan yayasan Pondok Pesantren Tahfidhul Qur'an Al-Hikmah dengan mengedepankan al-Qur'an sebagai basis pendidikan. Penulis memilih MI al-Qur'an sebagai lokasi penelitian dan uji coba produk disebabkan lembaga MI al-Qur'an merupakan lembaga jenjang MI terbaik di kecamatan Purwoasri secara kualitas peserta didiknya. Hal tersebut mampu dibuktikan dari banyaknya peserta didik dari MI al-Qur'an yang kerap memborong

kejuaraan, bahkan menjadi juara umum, baik cabang akademik maupun non akademik.

Pembelajaran IPS pada lingkup sejarah kerap menjadi problema pada jenjang MI pada khususnya. Banyaknya tokoh yang tertera, peristiwa yang terpantau jauh dari masa lampau, keadaan yang kerap sulit diimajinasikan oleh anak, sehingga hal tersebut mampu menghambat tingkat kefahaman serta daya ingat siswa dimulai dari jenjang MI. Begitu pula yang terjadi pada MI Al Qur'an. Keresahan terhadap materi sejarah kerap ditemui, sehingga semakin memantapkan tekad penulis untuk memberi terobosan yang diharapkan mampu menjadi solusi atas persoalan pendidikan yang ada dengan pembuatan buku cerita bergambar atau komik yang akan dikemas dalam bentuk digital pada platform *Webtoon*, dengan tujuan agar komik tersebut tidak hanya dikonsumsi dalam lingkungan sekolah, namun juga dapat dikonsumsi di luar sekolah dan untuk khalayak umum.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan upaya mendefinisikan atau menyebutkan masalah yang ada sehingga menjadi lebih terukur sebagai awal langkah penelitian. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, penulis mampu mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Adanya kesulitan siswa dalam memahami dan mengingat materi atau pelajaran yang berkenaan dengan sejarah atau peristiwa yang telah lampau.
- b. Adanya minat baca siswa yang rendah bahkan belum muncul.
- c. Adanya rasa nasionalisme yang lambat laun semakin terkikis.
- d. Maraknya layanan digital pada seluruh lapisan dan aktifitas yang memicu penulis menciptakan media secara digital.
- e. Bebasnya arus digitalisasi pada perkembangan dan pergaulan anak didik.

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dibutuhkan supaya penelitian lebih fokus, rinci dan spesifik. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian dan pengembangan pada:

- a. Pembelajaran IPS kelas V materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- b. Kesulitan belajar siswa ranah sejarah.
- c. Bebasnya arus digitalisasi.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan inti pembahasan yang akan penulis kaji atau telaah dalam penelitian dan pengembangan. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis telah merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran buku cerita bergambar (komik) berbasis digital pada pembelajaran IPS kelas V materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar (komik) berbasis digital pada pembelajaran IPS kelas V materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran buku cerita bergambar (komik) berbasis digital pada pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan di kelas V MI Al Qur'an Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat ditarik berdasarkan rumusan masalah yang ada, sehingga tujuan dari penelitian dan pengembangan produk berupa komik digital adalah:

1. Mengetahui desain media buku cerita bergambar (komik) berbasis digital pada pembelajaran IPS kelas V lingkup sejarah.
2. Mengetahui proses pengembangan media buku cerita bergambar (komik) berbasis digital pada pembelajaran IPS kelas V lingkup sejarah.
3. Mengetahui efektifitas media buku cerita bergambar (komik) berbasis digital pada pembelajaran IPS lingkup sejarah kelas V MI al Qur'an Kediri.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Proses pembuatan produk mengacu pada konsep yang telah dirancang oleh penulis yang sekaligus menjadi pembuat produk. Penulis

memiliki beberapa spesifikasi yang hendak dijadikan sebagai hasil dari penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Produk berupa komik (buku cerita bergambar) yang menceritakan tentang peristiwa kebangsaan pada masa Penjajahan, mulai dari Eropa, Inggris dan Belanda sebagaimana tertulis dalam buku IPS kelas V.
2. Produk berbasis digital yang dapat dikonsumsi melalui aplikasi Webtoon.
3. Komik sebagai penjelas materi dalam buku IPS kelas V yang dikemas dengan alur cerita menjadi 3 judul atau bab yang saling berkesinambungan.
4. Adanya peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran buku cerita bergambar (komik) yang telah penulis fokuskan pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Melatih serta memotivasi anak untuk belajar mandiri.
- b. Menumbuhkan dan meningkatkan minat anak dalam belajar dan membaca.
- c. Membentuk kesan anak dalam memahami dan mengingat alur cerita pada pembelajaran sejarah.
- d. Membangun dan mengasah kreatifitas serta imajinasi anak dengan muatan gambar pada komik.

- e. Digital mampu dimanfaatkan dalam hal positif termasuk pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

a. Penulis

- 1) Mampu berbagi wawasan dan kemanfaatan pada orang lain terkhusus lingkup pendidikan.
- 2) Menambah wawasan penulis mengenai materi IPS terkait sejarah dan teknologi.
- 3) Mengasah kemampuan penulis dalam berimajinasi dan berinovasi.
- 4) Meningkatkan kreativitas penulis melalui pembuatan dan penyusunan komik.

b. Siswa

- 1) Menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan membaca.
- 2) Sebagai daya tarik siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Mengembangkan imajinasi siswa.
- 4) Meningkatkan kreativitas siswa dari keberagaman gambar.
- 5) Membantu siswa dalam memvisualisasikan peristiwa yang belum pernah dijumpai.
- 6) Memudahkan daya tangkap dan faham siswa terhadap materi.
- 7) Melatih belajar mandiri siswa.

c. Guru

- 1) Memudahkan guru dalam menyampaikan dan mengemas materi.
- 2) Mencegah kemonotonan dalam pembelajaran yang mampu mengakibatkan anak bosan.
- 3) Menumbuhkan inovasi guru.
- 4) Meningkatkan kreativitas dan kualitas mengajar guru.
- 5) Memudahkan guru dalam menggambarkan peristiwa-peristiwa lampau.
- 6) Mempercepat penyampaian dan pemahaman siswa terhadap materi, sehingga guru mampu menyelesaikan target materi dengan tepat.

d. Kepala madrasah

- 1) Mampu mengurangi beberapa kendala dalam pendidikan terkait ranah kognitif dan estimasi target semester.
- 2) Mampu mengurangi katrol nilai dalam laporan akhir siswa
- 3) Membantu kelancaran proses KBM dan evaluasi

e. Akademisi atau lembaga

- 1) Memiliki media dalam menunjang pemahaman siswa
- 2) Mampu meningkatkan kualitas SDM guru dan siswa

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keberadaan gambar yang memiliki daya tarik pada anak, maka penulis memiliki asumsi bahwasanya kehadiran komik akan mampu

menggugah semangat anak dalam mendalami, membaca dan memahami materi yang terkait. Penulis membuat komik dalam bentuk digital, asumsi penulis agar mudah untuk dikonsumsi oleh khalayak umum tanpa harus jauh-jauh mencari dan tanpa harus mengeluarkan uang untuk membeli.

Proses penelitian dan pengembangan komik digital dibatasi oleh jangka waktu, sehingga penulis juga terbatas dalam melakukan proses tersebut. Dengan keterbatasan waktu dan jangkauan penelitian, penulis memulai pembuatan serta pengembangan produk pada bulan Agustus 2023 dan melakukan penelitian serta uji coba produk pada bulan Januari 2024. Untuk tempat pelaksanaan penelitian dan uji coba, penulis juga terbatas pada MI al-Qur'an Purwoasri Kediri.

H. Penegasan Istilah

1. Komik Digital

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan komik sebagai suatu cerita dalam bentuk gambar yang memiliki karakter mudah dicerna dan menarik atau lucu, biasanya sering ditemui pada surat kabar, majalah, atau dalam bentuk buku. Komik juga mampu diartikan sebagai media dalam menyampaikan suatu cerita atau suatu informasi yang dikemas dalam alur cerita dengan ilustrasi gambar untuk mendeskripsikan cerita tersebut.

Scott McCloud (pencetus teori komik) mengemukakan pendapatnya mengenai komik yaitu: "*Juxtaposed pictorial and other*

images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.”¹⁶

Komik digital merupakan serangkaian gambar atau lambang yang terjuktastposisi (posisi saling berdekatan atau bersebelahan) dalam suatu urutan tertentu, dengan tujuan menyampaikan informasi agar menarik perhatian para pembacanya yang diakses melalui layanan digital. Komik digital atau juga disebut *Web Comic* sering kita temui pada layanan aplikasi yang memfasilitasi pembaca komik secara online, seperti *MangaToon*, *Webtoon*, dan lain-lain. Komik pada jenis ini memanfaatkan sosial media sebagai alat publikasi yang digemari oleh para pengguna internet.

2. Webtoon

Webtoon merupakan sebuah layanan platform yang memuat komik secara digital dan dapat diakses dengan gratis atau tanpa biaya (hanya membutuhkan jaringan internet). Selain itu, *Webtoon* menghadirkan konten digital secara kontinu dan baru setiap minggu. *Webtoon* dapat diakses melalui website atau mobile baik yang memiliki sistem iOS atau Android.

3. Lingkup Sejarah pada Pembelajaran IPS Kelas V

a. Pengenalan Rempah-Rempah

¹⁶ Scott McCloud, *Understanding Comic: The Invisibles Art* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001), 9

- b. Masa Penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia, meliputi: Penjajahan Portugis, Penjajahan Inggris dan Penjajahan Belanda.
- c. Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Penjajah, meliputi: Perjuangan Rakyat Maluku (Ternate), Perjuangan Rakyat Tidore, Perjuangan Rakyat Aceh, Perjuangan Rakyat Sumatra, Perjuangan Rakyat Jawa, dan Perjuangan Rakyat Bali.

