

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Sesuatu hal yang dimanfaatkan guru dalam memberikan pembelajaran guna menarik siswa dengan materi pelajaran tertentu adalah pengertian dari media pembelajaran (Faqih, M. 2020: 27). Manusia sering kali menggunakan media dalam kehidupan sehari-harinya di masyarakat khususnya pada kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dimanfaatkan memberikan suatu pesan dari pemberi ke penerima supaya mendorong akal, pikiran, perhatian, perasaan, serta minat terjadinya proses pembelajaran terjadi (Shomad & Rahayu, 2022: 1).

Maka kesimpulan dari media pembelajaran yakni sesuatu yang dimanfaatkan pada pembelajaran yang berfungsi memperjelas materi yang diberikan agar tujuan dalam pembelajaran tercapai menyeluruh.

###### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Mempermudah interaksi antar pembelajar agar pembelajaran menjadi efektif maupun efisien ialah manfaat umum dari media pembelajaran (Junaidi, J. 2019: 53). Mencoba membentuk sesuatu dari akal menjadi nyata, menghasilkan karya yang kreatif serta menjadikan siswa inovatif adalah manfaat media

pembelajaran bagi siswa menurut (Harahap dkk, 2022: 76). (Gandamana & Rezky, 2020: 36) juga berpendapat bahwa melalui media siswa akan lebih dapat memahami konsep dan pada pembelajaran

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media dimanfaatkan dalam memudahkan proses penyebaran informasi, maka dari itu informasi yang disebarkan oleh pemberi informasi dapat diambil secara efektif oleh penerimanya.

#### c. Jenis Media Pembelajaran

Kemajuan media pembelajaran tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang terjadi di kalangan masyarakat umum, terutama di dunia yang terglobalisasi saat ini jenis media pembelajaran dapat disesuaikan dengan keadaan pada saat proses pembelajaran, menurut pendapat (Arief, 2021: 19) digambarkan berdasarkan jenisnya media dibagi menjadi media auditif, visual dan media audio visual. (Sengkey dkk, 2019: 104) berpendapat bahwa jenis media pembelajaran seperti media audio, multimedia, media visual tidak ditampilkan serta media visual ditampilkan.

Maka disimpulkan jenis media pembelajaran tersebut seperti konten audio, multimedia, audio visual, maupun visual. Media dalam setiap jenis mempunyai karakteristik dan kekuatan yang unik, dan dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan serta karakteristik pendidikan siswa.

#### d. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Sebagai pedoman dalam menunjang proses pembelajaran, media pendidikan mempunyai hal khusus yang membedakannya dengan alat

pembelajaran lainnya. Ciri umum media menurut (Ismail & Alexandro, 2021: 40) media pembelajaran dapat dilihat, diraba, didengar, serta diamati dengan panca Indera manusia, sedangkan menurut (Nurhayati & Tanzila, 2020: 41) ciri-ciri media pembelajaran digunakan pada kegiatan komunikasi dan kegiatan berinteraksi antara guru dengan siswa.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan dari ciri-ciri media pendidikan yang efektif dan penting untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa adalah media pembelajaran hendaknya mampu merangsang pikiran siswa. Desain visual, animasi, drama, dan elemen interaktif sering digunakan untuk membuat media lebih menarik dan peka terhadap kebutuhan siswa.

## **2. Hakikat Komik Digital**

### **a. Definisi Komik Digital**

Gambar yang disusun dengan urutan tertentu yang terdapat tokoh dan watak didalamnya yang bertujuan menyampaikan unsur hiburan guna menyampaikan pesan merupakan pengertian komik (Riwanto & Wulandari, 2019: 15). Komik digital yakni salah satu media pembelajaran yang memenuhi karakteristik (Maharani dkk, 2022: 761). (Savira dkk, 2022: 425) juga berpendapat bahwa komik digital adalah komik sederhana yang ditampilkan pada media elektronik.

Berdasarkan penafsiran di atas, dapat diambil kesimpulan mengenai komik digital ialah kumpulan ilustrasi yang dipadukan dengan teks lisan dan

visual yang ditampilkan pada panel untuk menciptakan gaya naratif. Teks dan gambar dalam komik digital berfungsi sebagai ilustrasi yang menggambarkan alur cerita. Grafik dan teks yang ditampilkan pada media komik digital yang diunduh menunjukkan alur cerita.

#### b. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik Digital

Setiap media terdapat kelebihan maupun kelemahan. (Jannah & Reinita, 2023: 1102) berpendapat bahwa kelebihan komik digital ialah murah, tahan lama, interaktif, serta gampang diakses. Menurut (Syahnaz dkk, 2020: 64) kelebihan komik digital yakni penyajian materi dengan komik digital menjadikan penyampaian materi lebih menarik dan disenangi siswa. Sedangkan kelemahan komik digital menurut (A.S.Fitri dkk, 2023: 769) tidak seluruhnya dapat belajar sesuai gaya ilustrasi, sebab beberapa peserta didik tertarik dengan cara belajar yang beragam.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan komik digital bisa dijangkau kapanpun dimanapun dengan bantuan komputer dan smartphone, komik digital sering kali menggambarkan efek visual yang lebih realistis dan menarik dibandingkan komik kertas, sedangkan kesimpulan mengenai kelemahan komik digital yakni semua koleksi buku komik digital mungkin hilang jika cadangannya tidak dapat diandalkan, membaca komik digital memerlukan perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone, yang mungkin tidak selalu tersedia untuk setiap siswa dan kualitas gambar komik digital dapat dipengaruhi oleh resolusi

layar dan pengaturan perangkat, yang dapat berdampak negatif terhadap kenikmatan membaca.

c. Manfaat Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPAS SD

Media pendidikan IPAS yang dikaitkan dengan komik memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan menyajikannya secara mudah didekati sehingga membantu siswa memahami materi. Komik digital menjadikan guru lebih melek dengan media pembelajaran berbasis teknologi (Fitri dkk, 2023: 224). Media komik berpotensi menarik lebih banyak pembaca yang tertarik dengan komik. Sebab, ilustrasi komik bisa saja menggantikan teks tertulis yang terlalu detail. Selain itu komik digital bermanfaat dalam meningkatkan minat membaca siswa, membuat belajar menjadi menyenangkan, serta siswa menjadi paham mengenai konsep abstrak (Hanifah dkk, 2023: 3).

Berdasarkan penjabaran yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa komik tergolong media pendidikan yang memiliki manfaat yang utama adalah mereka dapat menampilkan keterangan menggunakan teks dan gambar yang akan memudahkan pembaca memahami cerita. Maka dari itu membantu siswa dalam mncermati materi terutama pada materi berisi naskah yang membuat siswa bosan.

d. Karakteristik Komik

Karakteristik dalam komik ialah dapat memvisualisasikan materi abstrak menjadi suatu hal yang nyata (Guntur dkk, 2023: 34). Mendesain komik adalah salah satu jenis seni yang menggabungkan ekspresi pribadi, kecerdasan,

dan imajinasi. Melalui kombinasi gambar dan kata-kata, komik memiliki kemampuan menyampaikan cerita yang menarik, emosional, dan sering kali bersifat instruktif. (Prayoga, 2020: 88) berpendapat bahwa karakter di dalam komik terdapat cerita dalam guna menyampaikan pesan maupun informasi.

Maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik komik berdasarkan pengembangan karakter yang efektif membantu siswa belajar tentang psikologi manusia dan bagaimana konsep ini dapat diungkapkan melalui gambar dan percakapan. Karakter yang kuat dan tangguh dapat menjadi ikon dalam budaya populer dan seringkali menjadi kunci kesuksesan sebuah buku komik.

### **3. Hakikat Canva**

#### **a. Definisi Canva**

Salah satu media edukasi yang menarik karena ilustrasinya yang beragam adalah media edukasi Canva. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan melakukan desain grafis merupakan pengertian Canva menurut pendapat (Sholeh dkk, 2020: 432). (F. Rahmawati & Atmojo, 2021: 6272) juga berpendapat bahwa Canva ialah desain online gratis yang dimanfaatkan membuat video di manapun dan kapanpun.

Maka disimpulkan bahwa Canva merupakan alat untuk mendesain berbasis online yang membantu membuat beragam jenis desain online dengan mudah dan cepat tanpa memerlukan pengetahuan desain profesional. Media Canva memberikan berbagai macam alat dan fitur yang sangat membantu dalam membuat desain, baik untuk penggunaan pribadi maupun bisnis.

#### b. Manfaat Canva dalam Pembelajaran

Canva sangat cocok untuk membantu guru memperkuat kreativitas kelas (Tonra dkk, 2023: 127). Penggunaan Canva dapat membantu menumbuhkan kreativitas siswa. Siswa dapat merancang proyek visual mereka sendiri yang mendukung pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk ekspresi diri. Canva menjadi media pembelajaran guru yang efektif meningkatkan literasi digital siswa dalam jenjang sekolah dasar (Ningrum dkk, 2024: 1502).

Dapat disimpulkan bahwa manfaat Canva didalam sebuah pembelajaran yakni meningkatkan kreativitas guru serta mempermudah pekerjaan mereka, menyediakan materi pendidikan. Canva memfasilitasi pembuatan materi pendidikan yang merangsang secara visual, seperti infografis, presentasi, dan poster. Grafik yang menarik secara visual membantu siswa memahami dan menyimpan informasi dengan lebih efektif.

#### c. Keuntungan dan Kelemahan Canva

Keuntungan media pembelajaran dengan bantuan Canva begitu memudahkan guru membuat desain dalam transfer informasi dengan peserta didik tentang materi belajar (Wulandari & Mudinillah, 2022: 104). Keuntungan menggunakan Canva yang dapat peneliti simpulkan adalah dapat membantu pengguna dalam mendesain sesuai yang diinginkan atau dibutuhkan, seperti sertifikat, komik digital, presentasi, poster, infografis, video template, dan item lain yang tersedia di Canva.

Kelemahan Canva yang paling utama yaitu penggunaan Canva harus selalu terhubung dengan internet (Resmini dkk, 2021: 337). Dapat ditarik kesimpulan mengenai kelemahan Canva yakni memerlukan koneksi internet yang stabil, jika koneksi tidak tersedia maka aplikasi tidak dapat digunakan atau tidak akan berfungsi dan file desain yang rumit memerlukan banyak waktu dan sumber daya untuk dikembangkan atau disempurnakan sepenuhnya.

d. Langkah-Langkah Membuat dan Menggunakan Media Komik Digital Berbasis Canva

Langkah pertama yang dilakukan yaitu mengakses situs web di Canva.com, daftar untuk membuat akun baru atau menautkannya ke akun google jika sudah memilikinya, setelah masuk, klik tombol pencarian di pojok kiri layar dan pilih komik, pilih dari beberapa templat buku komik yang tersedia, pilih templat yang dipilih untuk mulai mengedit, sesuaikan teks, grafik, dan elemen template lainnya dengan kebutuhan bahan ajar. Untuk membuat komik yang menarik, dapat mengatur peringatan elemen, panjang, dan tata letaknya, pilihlah elemen serta efek animasi yang sesuai dengan kebutuhan, jika komik digital sudah sesuai dengan yang diharapkan, kemudian simpan dengan mengklik “file“ dan klik “save“, tahap yang terakhir dapat mengirimkan komik digital secara langsung melalui link atau platform edukasi yang digunakan, dalam menggunakan komik digital bisa melalui cara dengan menampilkan media komik digital melalui layar proyektor kemudian siswa diminta menyimak media tersebut.



#### **4. Minat Membaca**

##### **a. Definisi Minat Membaca**

Pendorong yang menyebabkan perhatian seseorang tentang sesuatu dapat terpusat ialah pengertian minat menurut (Abidin & Purnamasari, 2023: 515). Jika seseorang tidak merasa termotivasi melakukan suatu tugas, maka ia tidak akan menyelesaikannya dengan jujur. Membaca merupakan pengucapan kata serta perolehan kata dari bahan cetakan (Harianto, E. 2020: 2). Selain itu (Ali, 2021: 45) juga berpendapat bahwa membaca ialah proses kompleks dari awal abad yang banyak dikaji studi maupun penelitian dari bermacam disiplin ilmu yang lain.

Maka kesimpulannya mengenai minat membaca adalah keinginan atau kebutuhan seseorang untuk membaca berbagai jenis bahan bacaan. Hal tersebut mungkin dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan sosial, pendidikan, pengalaman pribadi, dan akses terhadap materi yang menarik dan berkaitan dengan nilai individu yang bersangkutan.

##### **b. Tujuan Membaca**

Mendapatkan informasi secara umum maupun khusus misalnya membaca guna memperoleh kesenangan dan pengalaman merupakan tujuan dari membaca (Simbolon, R. 2019: 67). (Putri dkk, 2023: 57) berpendapat mengenai tujuan membaca yaitu mencari ataupun mendapatkan informasi yang termasuk isinya dan memahami maksud bacaan. kesimpulannya bahwa tujuan membaca adalah untuk memastikan menelaah makna atau isi yang terdapat pada isi bacaan.

Oleh sebab itu ketika seseorang membaca, maka akan diperoleh materi atau informasi yang lebih banyak.

#### c. Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca

Minat membaca membutuhkan waktu lama dan perubahan yang muncul secara teratur (Janawati & Riantini, 2024: 120). Faktor yang berpengaruh dalam minat membaca yakni faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut (Banowati dkk, 2023: 123) faktor internal ialah yang asal mulanya dari dalam jiwa yakni keinginan, kebutuhan diri dan motivasi, faktor eksternal merupakan bersumber dari luar, contohnya ketersediaan lingkungan seperti motivasi. Maka dapat disimpulkan faktor yang menjadi pengaruh dalam minat membaca adalah akses terhadap bahan bacaan yang relevan dan menarik.

#### d. Aspek Minat Membaca

Motivasi adalah aspek utama dalam mengembangkan minat baca. Hal ini dapat terhambat oleh keinginan untuk mempelajari informasi baru, rasa petualangan, atau kebutuhan untuk menyelesaikan suatu tugas. Menurut pendapat (Agustina dkk, 2022: 2000) aspek dalam meningkatkan minat membaca yaitu melalui pojok baca yang diterapkan pada tiap kelas, sedangkan menurut (Anjani dkk, 2019: 75) minat baca disebabkan oleh latar belakang yang menguatkan literatur bacaan yang menyenangkan serta pengarahan bacaan yang cocok kategori usia siswa.

Beberapa aspek mempengaruhi minat baca yang dapat peneliti simpulkan adalah seseorang dikatakan berminat membaca apabila mempunyai

kesadaran. Karena kesadaran, seseorang dapat mengidentifikasi suatu benda yang mempunyai gaya tarik.

## **5. Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar**

### **a. Pengertian Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar**

IPAS adalah studi yang membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis siswa (Anggita dkk, 2023: 80). Gaya pembelajaran IPAS didasarkan pada kebutuhan dan minat siswa yang berarti tidak hanya mengajarkan siswa sejumlah besar konsep dengan implikasi moral yang kuat, tetapi juga menuntut siswa dalam menerapkan apa yang mereka pelajari, pahami dan berpartisipasi dalam masyarakat secara keseluruhan. Ilmu pengetahuan yang membahas mengenai kehidupan maupun objek mati di lingkungan, dan mempelajari aktivitas manusia menjadi individu dan makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan ialah pengertian IPAS menurut (Adnyana & Yudaparmita, 2023: 63).

Dari pendapat diatas maka di simpulkan mengenai pembelajaran IPAS merupakan integrasi berbagai disiplin ilmu sosial, sains, dan humaniora serta masalah isu kehidupan sosial dalam meningkatkan pemahaman, pengetahuan, empati, dan nilai moral untuk mewujudkan kebutuhan masyarakat.

### **b. Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar**

Menurut pendapat (N. S. Agustina dkk., 2022: 9181) pengajaran IPAS khususnya di kurikulum merdeka pada jenjang sekolah dasar yakni tujuannya membangun keterampilan inkuiri, ketertarikan rasa keingintahuan, berperan aktif,

lingkungannya, serta mengembangkan pengetahuan maupun pemahan konsep IPAS. (Ramadhan dkk, 2024: 7458) juga berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah menjadikan siswa memahami femomena alam maupun sosial dalam satu kesatuan yang berpengaruh terhadap satu dengan lainnya.

Berdasarkan temuan penelitian tersebut kesimpulannya bahwa tujuan pembelajaran IPAS di SD adalah membantu peserta didik membekali dan mengembangkan mereka dengan keterampilan dasar yang diperlukan dalam mengembangkan diri sesuai lingkungan dan kesanggupannya.

## **6. Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia**

### **a. Konsep Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia**

Proklamasi kemerdekaan Indonesia ialah salah satu cabang materi kajian esoteris yang fokus pada peristiwa penting ketika bangsa Indonesia menyatakan kemerdekaan dari penjajahan. Bahan materi tersebut antara lain:

- 1) Latar belakang: Kondisi Indonesia sebelum deklarasi.
- 2) Peristiwa penting: Kampanye proklamasi, pembacaan teks proklamasi, dan reaksi dunia internasional terhadap kemerdekaan Indonesia.
- 3) Tokoh-tokoh utama: Pentingnya tokoh-tokoh dalam perundingan kemerdekaan, seperti Soekarno, Hatta, para pemuda, dan tokoh-tokoh lainnya.
- 4) Isi teks proklamasi.

### **b. Tujuan Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia**

Tujuan mempelajari materi proklamasi kemerdekaan Indonesia,yaitu:

- 1) Mengetahui akar di era bangsa
- 2) Mengurangi kekuatan kelompok pada pahlawan
- 3) menonjolkan rasa nasionalisme
- 4) Menerapkan luhur nilai-nilai
- 5) Menjadi warga negara yang baik

Dengan memahami bahasa bangsa akan membantu kita memahami kemerdekaan dan lebih proaktif dalam menciptakan masa lalu Indonesia yang lebih positif.

#### c. Latar Belakang Sebelum Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Sebelum Indonesia Merdeka, negara Jepang menyerahkan kekalahan tepatnya tanggal 15 Agustus 1945, Berita Jepang ini dibocorkan oleh pembawa acara radio Amerika yakni Sutan Syahrir. Kemudian Subadio Sastrosatomo dan Subianto bertemu dengan Mohamad Hatta. Mereka menginginkan Mohamad Hatta untuk mencegah PPKI agar mengumumkan kemerdekaannya. Pada pukul 20.00 sekelompok golongan muda merundingkan pembahasan di gedung Institut Bakteriologi di Pegangsaan timur. Armansyah, Kusnandar, Margono, Chairul Saleh, dan Wikana menghadiri pertemuan ini. Dalam perundingan ini golongan muda mengancam agar Soekarno secepatnya membacakan proklamasi pada tanggal 16 agustus 2024, pengumuman pertemuan ini disampaikan oleh Darwis dan Wikana kepada Soekarno akan tetapi keputusan tersebut ditolak. Golongan muda mengancam untuk tetap dilaksanakan proklamasi kemerdekaan Indonesia, Mohamad Hatta, Ahmad Subarjo, Drs. Buntaran, Sanusi, maupun Iwa

Kusumasumantri menyaksikan peristiwa menegangkan itu. 16 Agustus 2024 Soekarno dan Mohamad Hatta diculik ke Rengasdengklok dengan tujuan menjaukan dari pengaruh Jepang, golongan tua serta golongan muda pada saat itu sependapat bahwa proklamasi dilangsungkan di Jakarta, golongan muda diwakilkan Wikana. Ahmad Subarjo mewakili golongan tua. Jam 16.00, Ahmad Subarjo dijemput menuju Rengasdengklok oleh Yusuf Kunto. Ia memberitahukan masyarakat mengenai kemerdekaan yang hendak dilangsungkan tanggal 17 Agustus 1945 di Jakarta yakni saat 10.00 WIB.

#### d. Peristiwa Penting dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Kalimat proklamasi dirumuskan di rumah Laksamana Maeda tepatnya di ruang makan pukul 03.00 WIB, terletak di Jalan Imam Bonjol No.1. Ahmad Soebardjo dalam pembuatan proklamasi menguraikan secara rinci langkah awal yang mendasari penegasan bangsa Indonesia untuk memperkuat jati diri bangsanya sendiri. Sebelum dibahas, Sayuti Melik mengetik terlebih dahulu naskah yang telah dirumuskan, dan terdapat revisi naskah proklamasi yang telah dirumuskan.

Hasil rapat menghasilkan kesepakatan bahwa proklamasi kemerdekaan segera dibacakan di hadapan rumah Bung Karno, berkediaman di Jalan Pegangsaan Timur 56 Jakarta tanggal 17 Agustus 1945 pada 10.00 WIB. Pada kesempatan itu masyarakat mulai mempersiapkan upacaranya. Arifin Abdurahman serta panglima Cu dan Co Latif Hendraningrat menyiapkan pasukan untuk berjaga sedangkan S.Suhud mengatur tiang bendera. Ibu Fatmawati

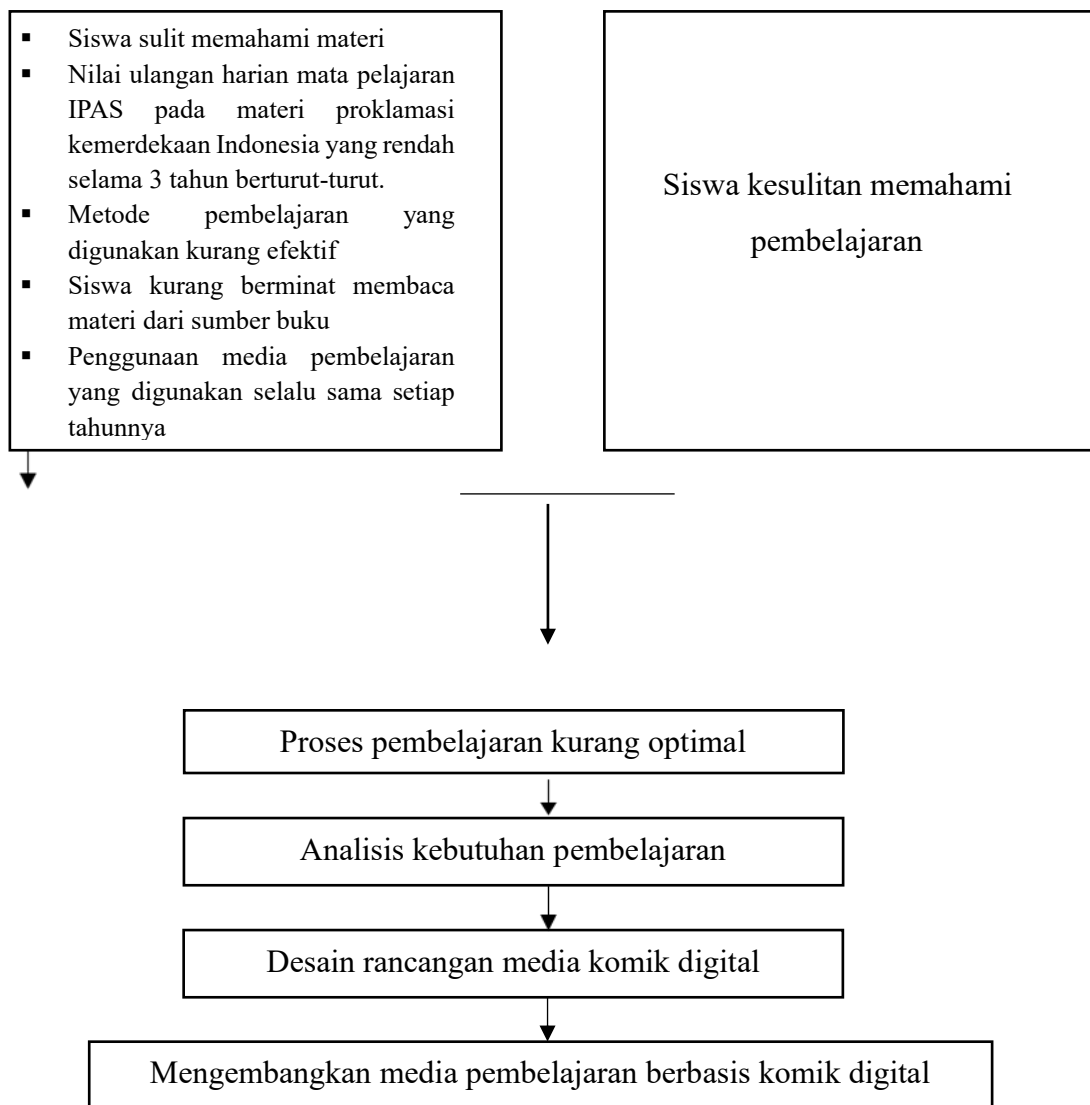
menjahit bendera dengan tangannya. Bendera ini yang sekarang disebut pusaka bendera merah putih. Jam 10.00 WIB, Soekarno memberikan sepatah kata tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia dan Mohamad Hatta mendampinginya. Pementasan diawali pengibaran pusaka yang dibawa Latif Hendra Ningrat dan S. Suhud, kemudian Soekarno membacakan proklamasi, dan beberapa hari kemudian berita kemerdekaan menyebar keseluruh pulau di Indonesia.

## **B. Kerangka Pikir**

Salah satu strategi utama untuk meningkatkan interaksi guru dan siswa adalah dengan memasukkan media pembelajaran dalam komposisi metodologis. Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Petarangan khususnya materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang berimbas terhadap minat baca siswa. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, permasalahan tersebut disebabkan oleh Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang masih rendah selama 3 tahun berturut-turut, metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif, siswa kurang berminat membaca materi dari sumber buku, penggunaan media pembelajaran yang digunakan selalu sama setiap tahunnya. Dari permasalahan tersebut menjadikan siswa memahami pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal, maka dari itu peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran dengan memilih media yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut, kemudian peneliti mendesain media komik digital, setelah melakukan berbagai pertimbangan uji coba peneliti menerapkan media komik digital tersebut pada pembelajaran proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan tujuan

guru menjadi lebih mudah dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan komik digital dan materinya lebih mudah dipahami serta dapat meningkatkan minat membaca siswa.

Penelitian ini mengajukan bagan kerangka berpikir dibawah ini.







- Guru menjadi lebih mudah dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran
- Siswa lebih optimal mengikuti pembelajaran dan minat baca siswa menjadi meningkat

**Gambar 2.1** Kerangka Pikir

### **C. Hipotesis**

Analisis permasalahan sesaat sebuah penelitian yang harus dikaji menyeluruh untuk menjamin keabsahannya ialah hipotesis. Hipotesis digunakan dalam menunjukkan hubungan yang kurang dipahami. Sebagai alat penjelasan, hipotesis berfungsi sebagai penghubung antar fenomena. Oleh karena itu, mengevaluasi suatu hipotesis mempunyai peran yang sama banyak perhatian diperlukan dalam setiap penelitian. Berdasarkan data yang ada, penulis dapat merumuskan 3 hipotesis yaitu:

1. Pengembangan media komik digital dapat meningkatkan minat membaca siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.
2. Media komik digital layak digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.
3. Media komik digital praktis digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.
4. Media komik digital efektif untuk meningkatkan minat membaca siswa pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia.

