

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1) Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang mengarah pada pengantar atau saluran (Batubara, 2020). Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) (Pagarra, 2022).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hasan, 2021). Daniyati dkk (2023) mengungkapkan media pembelajaran mencakup semua sarana yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang aspek kognitif, psikomotor dan afektif siswa sehingga dapat menciptakan proses belajar yang efektif dan menambah wawasan bagi siswa. Sementara itu, Sitepu (2022) berpendapat

media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses penyampaian pesan dalam pembelajaran, yang berperan penting dalam pengalaman dan hasil belajar sesuai dengan prinsip komunikasi yaitu “*who says what in which channels to whom in what effect*”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana yang dapat menghubungkan sumber informasi yaitu guru, dengan penerima informasi, yaitu siswa. Media menjadi bagian integral dalam pembelajaran yang menentukan bagaimana pesan disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan efek apa terhadap hasil belajar siswa. Tidak hanya sebagai alat penyampaian pesan, tetapi media juga sebagai stimulan yang merangsang berbagai aspek yang harus dimiliki oleh siswa agar proses pembelajaran menjadi bermakna dan dapat memberikan pengalaman belajar secara optimal.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan (Fadilah & Kanya, 2023).

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa, dan menjadikan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Daniyati (2023) menyatakan tujuan media dalam proses mengajar sebagai berikut :

- 1) Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Muryaningsih (2021) menjelaskan tujuan media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- 1) Memperbaiki dan memaksimalkan proses belajar mengajar agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan aktif dalam kegiatan belajar.
- 2) Membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- 4) Membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik.

Selain itu, Putri (2022) menyatakan tujuan media pembelajaran adalah:

- 1) Memperjelas pesan pembelajaran, sehingga materi mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Memperjelas pesan pembelajaran, sehingga materi mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Menjadi alat bantu dalam proses komunikasi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi.
- 4) Merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.
- 5) Meningkatkan motivasi, eksplorasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 6) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui stimulus yang diberikan serta mempermudah proses belajar.

Berdasarkan ketiga sumber di atas, tujuan media pembelajaran adalah untuk mendukung terciptanya proses belajar yang efektif, menarik, dan bermakna melalui penyampaian pesan pembelajaran yang lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mentransmisikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang minat, motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, konsep-konsep abstrak dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif mereka.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Peranan media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Daniyati, 2023). Terdapat beberapa pendapat yang menjelaskan tentang fungsi media dalam pembelajaran.

Sihombing (2023) mengungkapkan fungsi media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi edukatif yang membantu siswa dalam memahami, mengolah, dan menyerap materi pelajaran secara lebih optimal.
- 2) Sebagai instrumen pendukung yang digunakan secara selaras dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi pendidik, sehingga mampu memperkuat kualitas proses belajar mengajar.
- 3) Sebagai sumber belajar yang memfasilitasi keaktifan siswa dan membantu memahami materi, terutama ketika digunakan dengan tepat sesuai tujuan dan kebutuhannya.
- 4) Sebagai alat bantu dalam proses komunikasi pendidikan, yang memastikan pesan pembelajaran dapat disampaikan secara jelas, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Levie dan Lentz (Ghoni, 2020), khususnya media visual memiliki empat fungsi, sebagai berikut:

1) Fungsi atensi

Fungsi utama pada media visual yang menarik serta mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada materi pembelajaran.

2) Fungsi afektif

Media memberikan pengaruh pada aspek afektif, yaitu emosi, minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Media yang berupa gambar atau simbol dapat memunculkan respon emosional, meningkatkan motivasi, dan menumbuhkan kepekaan terhadap pesan yang disampaikan.

3) Fungsi kognitif

Media membantu mempermudah proses pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi yang disajikan. Menyederhanakan konsep abstrak, memperjelas pesan, serta mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran melalui pemrosesan informasi yang lebih efektif dan bermakna.

4) Fungsi kompensatoris

Media menjadi alat bantu kompensatoris bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan baik secara verbal maupun tertulis.

Munadi (2010:37-48) (Hasan, 2021) mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks yang meliputi lima aspek utama:

1) Sebagai sumber belajar

Media digunakan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi, sehingga dapat mempercepat dan mempermudah proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa.

2) Fungsi semantik

Menambah perbendaharaan arti dan makna dalam pembelajaran, membantu siswa memahami simbol, tanda, dan makna dari gambar atau materi yang disampaikan.

3) Fungsi manipulatif

Memiliki kemampuan merekam, menyimpan, merekonstruksi, dan mentransportasi peristiwa atau objek.

4) Fungsi psikologis

Berpengaruh terhadap kondisi mental, pikiran, dan perilaku siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat, fokus, motivasi, serta mempengaruhi emosi siswa dalam proses pembelajaran.

5) Fungsi sosio-kultural

Menghubungkan dengan aspek sosial dan budaya, memperkenalkan hasil karya seni budaya, serta memperluas interaksi dan pemahaman terhadap masyarakat juga lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, fungsi media pembelajaran mencakup peran strategis sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi edukatif yang mampu

memperjelas, mempermudah, dan memperkaya proses belajar siswa. Media berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu melalui fungsi manipulatif. Selain itu media juga memberikan fungsi terhadap perkembangan psikologis siswa, dan juga memperkuat efektivitas komunikasi pendidikan, memperkaya makna dan simbol dalam pembelajaran, serta memperkenalkan nilai-nilai sosial budaya, sehingga mampu menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan yang nyata.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah, memperjelas, dan memperkaya proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat optimal dan menyenangkan (Hasan, 2021). Sitepu (2022) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran secara lebih khusus, yaitu:

##### **1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.**

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

##### **2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.**

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

Manfaat media pembelajaran menurut Agustira & Rahmi (2022) yaitu:

1) Untuk siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan menyeluruh sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media membantu siswa untuk fokus dan tidak mudah bosan saat belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap.

2) Untuk guru, media pembelajaran memudahkan dalam menyampaikan materi, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membuat metode mengajar lebih variatif. Dengan media yang tepat, guru dapat lebih menarik perhatian siswa, mengarahkan serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga hasil belajar siswa bisa lebih optimal.

Dalam sumber lain, Yusfita Yusuf (2020) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Menarik perhatian serta menambah motivasi dalam belajar.
- 2) Adanya interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya.
- 3) Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya.
- 4) Pemberian pengalaman siswa agar memiliki kesamaan pengalaman dalam peristiwa yang terjadi di sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bagi siswa, media membantu meningkatkan minat, motivasi, dan fokus belajar, serta mempermudah dalam memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih lengkap dan menyenangkan. Sementara itu, bagi guru, media mempermudah penyampaian materi, meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, serta mendukung penggunaan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran tidak hanya mempercepat tercapainya tujuan belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman, dan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif, optimal, dan humanis.

#### **e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan

kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai (2011) (Shoffa. 2023), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa, yaitu:

- 1) Menurut sifatnya, media dapat dibedakan menjadi:
  - a) Media auditif adalah bentuk atau media non cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Digunakan dengan cara mendengarkan langsung kepada siswa.
  - b) Media visual adalah alat bantu yang hanya mengandalkan sensasi visual. Media pembelajaran visual jenis ini menampilkan materi dengan menggunakan proyektor.
  - c) Media audiovisual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat.
- 2) Dilihat dari jangkauan, media dapat dibedakan menjadi:
  - a) Liputan media luas dan serentak  
Penggunaan alat bantu ini tidak dibatasi oleh lokasi dan ruang, serta dapat menjangkau sejumlah besar siswa dalam waktu yang bersamaan. Contohnya adalah radio dan televisi.
  - b) Liputan media terbatas  
Alat bantu pembelajaran ini memiliki kapasitas penyebaran informasi yang lebih terbatas, baik dari sisi jumlah audiensnya maupun lokasi. Contohnya adalah film, video, dan slide presentasi.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibedakan menjadi:

a) Media yang diproyeksikan

Memerlukan alat bantu untuk menampilkannya, seperti proyektor, layar atau pemutaran film. Contoh dari media ini adalah slide, film, film strip, dan transparansi.

b) Media yang tidak diproyeksikan

Dapat digunakan secara langsung tanpa memerlukan alat bantu proyeksi. Contoh medianya adalah gambar, foto, poster, serta radio.

Asra (2007:5.8-5.9) (Pagarra, 2022) juga mengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Seperti foto, gambar dan poster.
- 2) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja. Seperti radio, MP3, dan kaset audio.
- 3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar. Seperti video, televisi, dan film suara.
- 4) Multimedia yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
- 5) Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam. Seperti tumbuhan, air, batuan, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswanya, materi dan tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan semakin optimal dan berkesinambungan. Gabungan beberapa jenis media pembelajaran juga dapat dilakukan untuk menambah variasi dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

#### **f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Seorang guru harus tepat memilih media dalam pembelajaran, apabila salah dalam memilih media pembelajaran maka akan berakibat fatal, terutama pada kemajuan pemahaman siswa, serta tujuan pembelajaran pun akan sulit dicapai. Menurut Setyosari (2009:15) (Zahwa & Syafi'i, 2022) terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu:

- 1) Kesesuaian, pendidik harus menyesuaikan antara media dan materi yang dibahas.
- 2) Tingkat kesulitan, media yang digunakan sebaiknya tidak menyulitkan siswanya.
- 3) Biaya, pemilihan media harus mempertimbangkan aspek ekonomi.
- 4) Ketersediaan, dalam kondisi sekolah yang terbatas, pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi, gunakan media alternatif untuk membantu pemahaman siswanya.
- 5) Kualitas teknis, media yang baik tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memiliki kualitas teknis yang mendukung pembelajaran.

Dina dkk (2025) menyatakan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan, media dipilih berdasarkan tujuan intruksional, akan lebih baik jika mengacu dua dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 3) Mampu dan terampil menggunakan.
- 4) Keadaan peserta didik, kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didiknya.
- 5) Ketersediaan, sesuaikan dengan kondisi sekolah.

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan waktu dan media, serta keterampilan guru dalam menggunakannya. Hal ini penting agar media yang kita gunakan saat pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

## **2) Media Pembelajaran Komik Digital**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk elektronik audio visual yang berbasis digital, seperti *ebook*, *web*, *e-modul*, *flash*, komik digital, dan multimedia interaktif (Sitepu, 2022). Asari dkk (2023) menyatakan media pembelajaran digital adalah alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk

menyampaikan data dan informasi dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, meliputi berbagai perangkat elektronik seperti komputer, tablet, ponsel, proyektor, dan sistem audiovisual lainnya. Pendapat lain menyatakan, media pembelajaran digital adalah media yang membawa informasi bersifat intruksional dan mengandung makna pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif (Yeni, 2023).

Dengan demikian, media pembelajaran digital adalah sarana yang memanfaatkan teknologi berbasis elektronik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Media ini mencakup berbagai format digital yang mendukung penyampaian materi secara efektif. Dengan memanfaatkan teknologi, media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka menjadi lebih bermakna.

#### **b. Pengertian Media Komik Digital**

Salah satu contoh media pembelajaran digital adalah komik digital. Media pembelajaran komik digital merupakan representasi visual dan interaktif dari materi pelajaran yang disajikan dalam format komik berbasis elektronik, dengan menggabungkan gambar, teks, dan animasi yang dirancang secara digital (Siregar, 2023). Aprilla (2020) menyatakan media komik digital adalah media edukatif berbentuk komik yang disajikan dalam format digital/ daring, untuk memudahkan pembelajaran dengan visualisasi cerita dan ilustrasi animasi yang interaktif dan dapat diakses melalui perangkat teknologi. Pendapat lain menyatakan, media yang

berbasis visual dengan kumpulan gambar berurutan yang disajikan secara digital (Wulandari, 2021).

Dengan demikian, komik digital sebagai media pembelajaran merupakan penyajian materi yang disampaikan dengan visualisasi cerita dalam format elektronik. Komik digital menggabungkan teks, gambar, dan ilustrasi. Dengan karakteristik visual, naratif, dan digitalnya, komik digital mampu meningkatkan pemahaman, dan motivasi.

### **c. Komik Digital Berbasis *Slice of Life***

Komik digital berbasis *slice of life* merupakan komik yang menampilkan cerita kehidupan sehari-hari dengan suasana yang realistis dari tokoh-tokohnya (Sentosa, 2021). Komik dengan *slice of life* menampilkan berbagai aspek kehidupan individu maupun masyarakat, seperti peristiwa biasa, aktivitas ringan, interaksi sosial, dan pengalaman pribadi yang penuh dengan nuansa humor atau drama (Made, 2022). Dengan fokus pada penggambaran pengalaman, situasi, dan masalah yang dialami oleh karakter secara alami.

Komik digital berbasis *slice of life* memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran karena keunikannya dalam menyampaikan materi secara visual dan naratif dengan kehidupan sehari-hari (Christiani, 2022). Dalam konteks pendidikan, komik ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena memadukan unsur visual dan teks yang membantu memahami konsep kompleks melalui ilustrasi dan alur cerita yang sederhana dan familiar.

#### **d. Karakteristik Komik Digital Berbasis *Slice of Life***

Komik digital berbasis *slice of life* memiliki beberapa karakteristik penting dalam pembelajaran (Yuswantara & Wibawa, 2021). Pertama, isi cerita menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari yang dekat dengan realita siswa. Kedua, tokoh dan konteks yang digunakan bersifat familiar bagi siswa. Ketiga, komik digital ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan visual berwarna, animasi, dan unsur audio yang mendukung pengalaman belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat Mursalin (2025), karakteristik utama dari komik digital berbasis *slice of life* dalam pembelajaran adalah keunikannya dalam menghadirkan cerita kehidupan nyata yang relevan, dapat memuat nilai-nilai budaya lokal, serta disajikan secara visual menarik dan ringan sehingga mudah diterima oleh siswa. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan sosial siswa. Dengan konteks cerita yang natural dan mudah diidentifikasi, akan mendorong keterlibatan emosional yang positif.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital Berbasis *Slice of Life***

Media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* memiliki beberapa kelebihan yang mendukung efektivitas proses belajar. Seperti yang diungkapkan oleh (Kusumadewi, 2022; Siregar, 2023) kelebihan pada media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* ini, diantaranya:

1) *Relatable* dan kontekstual

Komik jenis ini menghadirkan cerita dari kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga mudah dipahami dan relevan dengan situasi nyata.

2) Visual menarik dan informatif

Didukung oleh ilustrasi, warna, dan alur cerita yang sistematis, komik digital mampu memperkuat daya ingat serta membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.

3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Tampilan yang menarik dan gaya cerita yang ringan dapat mengurangi kejenuhan belajar, sekaligus meningkatkan motivasi siswa.

4) Aksesibilitas dan fleksibilitas tinggi

Komik digital dapat diakses di mana saja dan kapan saja melalui perangkat elektronik.

5) Interaktif dan inovatif

Dengan teknologi digital, komik ini dapat dilengkapi fitur interaktif seperti animasi, audio, atau elemen multimedia lainnya.

6) Mudah menyampaikan nilai dan pesan moral

Alur cerita yang sederhana dan realitis membantu menyampaikan pesan moral, nilai karakter, dan pelajaran hidup secara halus dan natural.

7) Mendukung literasi visual dan digital

Membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi visual, serta membiasakan menggunakan teknologi secara produktif.

Komik digital ini juga memiliki kekurangan menurut (Habiddin, 2022; Utami, 2021) kekurangan dari media komik digital berbasis *slice of life* ini adalah:

1) Ketergantungan pada teknologi

Penggunaan komik digital membutuhkan perangkat dan akses internet yang memadai, sehingga berpotensi menjadi kendala bagi sekolah atau siswa dengan keterbatasan fasilitas.

2) Potensi distraksi dan penyimpangan fokus belajar

Fitur visual, animasi dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti materi atau pesan utama yang ingin disampaikan. Ketidakseimbangan antara unsur hiburan dan konten ilmiah dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada tampilan visual dibanding dengan pemahaman materi.

3) Kualitas konten bergantung pada desain

Jika tidak dirancang dengan baik, komik digital dapat menjadi terlalu sederhana, kurang menantang, atau gagal menyampaikan materi secara mendalam dan menyuruh.

### **3) Pembelajaran Matematika di SD**

Pembelajaran matematika di SD memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, dan keterampilan berhitung dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Undang-undang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa pembelajaran matematika harus mampu mengembangkan potensi siswa secara aktif (Anggraini, 2021). Selain itu, juga menanamkan nilai-nilai kepribadian dan sosial melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika sering dianggap sulit, abstrak, dan membosankan oleh siswa. Kondisi ini dapat menurunkan minat belajar dan motivasi siswa, serta menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Tantangan ini umumnya muncul karena penggunaan metode konvensional yang monoton dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual (Intan, 2022). Oleh karena itu, guru diharapkan mampu merencanakan pembelajaran dengan matang, termasuk dalam pendekatan, model, media, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar materi yang abstrak lebih mudah dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan (Fitri, 2023). Penggunaan media seperti komik digital dapat membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata di lingkungan mereka. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat bergantung pada kreativitas guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa saat ini.

#### **4) Materi Pecahan**

Materi pecahan merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Matematika kelas V SD. Pecahan merupakan bagian dari keseluruhan (*part of a whole*), pecahan juga bisa diartikan sebagai bagian dari satuan (*part of a unit*).

Contoh bagian dari satuan:



Gelas tersebut berisi 1 bagian dari 2 bagian gelas. 1 bagian dari 2 bagian dinyatakan dalam bentuk pecahan menjadi  $\frac{1}{2}$

Contoh bagian dari keseluruhan:



Yohana mengambil 2 gelas air putih. Yohana mengambil 1 gelas dan meminumnya. Nah, 1 gelas dari keseluruhan jumlah gelas, yaitu 2.

Jika dinyatakan dalam bentuk pecahan, dituliskan  $\frac{1}{2}$ .

Dalam istilah matematika, pecahan terdiri atas pembilang dan penyebut.

|                                                      |
|------------------------------------------------------|
| $\frac{1 \text{ (Pembilang)}}{2 \text{ (Penyebut)}}$ |
|------------------------------------------------------|

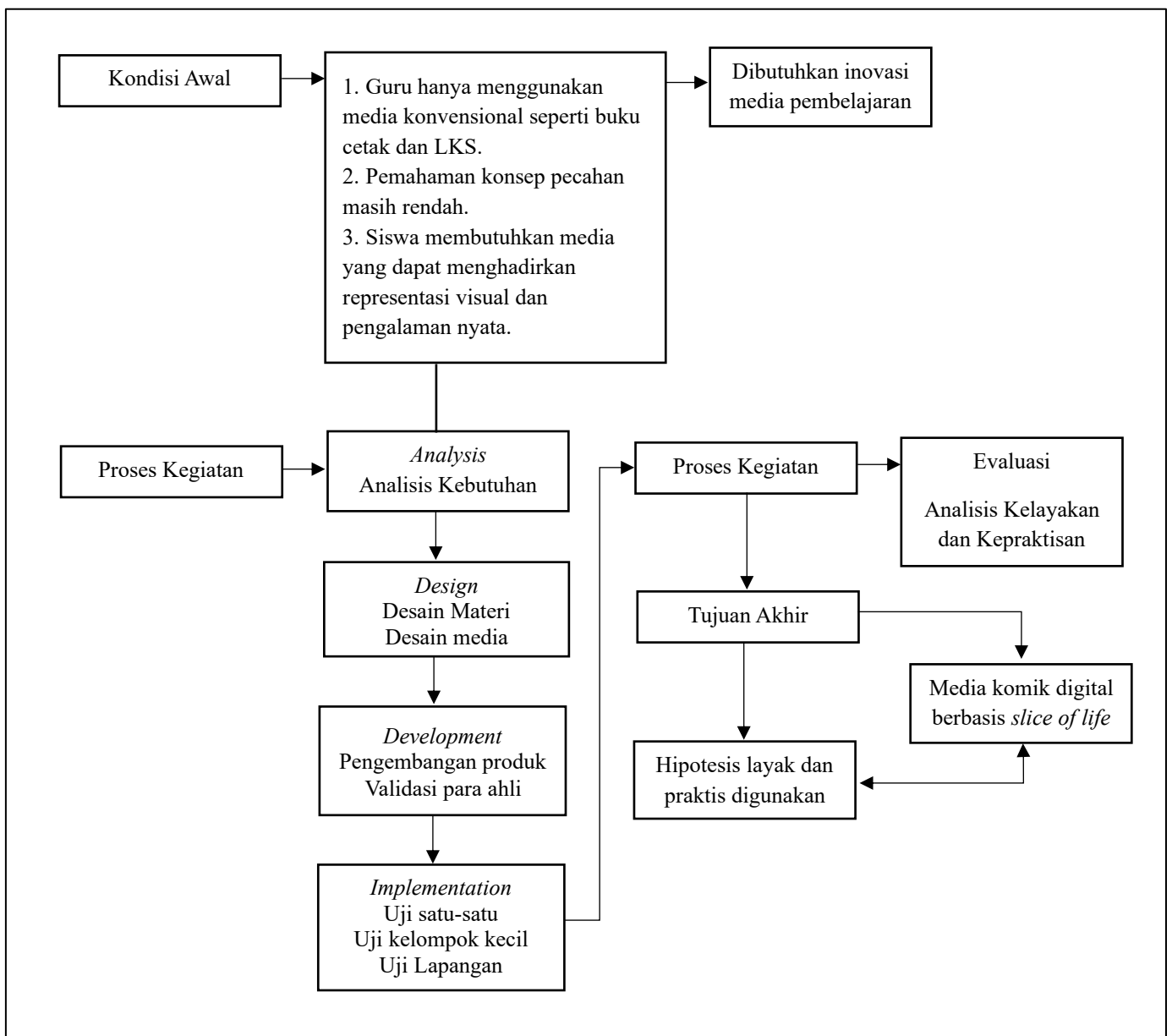
Bentuk-bentuk pecahan:

| Pecahan Biasa                                                 | Pecahan campuran                                                |
|---------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Pecahan biasa atau murni terdiri atas pembilang dan penyebut. | Pecahan campuran terdiri atas bilangan bulat dan pecahan murni. |
| Contoh: $\frac{1}{2}, \frac{3}{4}$                            | Contoh: $1\frac{1}{2}, 2\frac{1}{4}$                            |

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini berawal dari rendahnya pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas V SD, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan minim penggunaan media visual dan kontekstual. Pada tahap perkembangan operasional konkret, siswa membutuhkan media yang mampu

menghadirkan representasi visualisasi dan contoh yang dekat dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, dikembangkan media komik digital berbasis *slice of life* yang memadukan gambar, teks, cerita nyata, dan ilustrasi kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep pecahan. Adapun alur kerangka berpikir penelitian ini dapat disajikan dalam bagan sebagai berikut:



**Gambar 2. 1** Kerangka Konsep Penelitian

### **C. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah analisis permasalahan sementara disebuah penelitian yang harus dikaji menyeluruh untuk membuktikan kebenarannya. Hipotesis digunakan untuk menunjukan hubungan yang kurang dipahami. Sebagai alat penjelasan, hipotesis berfungsi sebagai penghubung antara dua atau lebih variabel yang kemudian diuji melalui penelitian untuk menunjukan kebenarannya. Oleh karena itu, mengevaluasi hipotesis memiliki perhatian untuk diperlukan dalam penelitian.

Berdasarkan data yang ada, penulis memiliki 2 hipotesis yaitu:

1. Pengembangan media komik digital layak untuk pembelajaran konsep pecahan kelas V SD.
2. Pengembangan media komik digital praktis untuk pembelajaran konsep pecahan kelas V SD.