

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Menurut Hasanah, (2020:34), media pembelajaran ialah segala jenis perangkat, fasilitas, atau alat yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk menyampaikan informasi dan materi ajar kepada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk mendukung mempermudah proses pemahaman, meningkatkan efektivitas, serta mempercepat transfer pengetahuan antara pengajar dan pelajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami transformasi, dari media tradisional seperti papan tulis dan buku, hingga media modern berbasis teknologi digital seperti video, aplikasi interaktif, dan komik digital (Syarifuddin, 2022:24).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pendidikan untuk menyampaikan informasi dan materi kepada siswa. Tujuannya adalah meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mempercepat transfer pengetahuan.

a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara umum menurut Saman, (2023:79), media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi beberapa kategori utama yakni sebagai berikut:

- 1) Media Visual: Gambar, diagram, peta, dan grafik yang membantu visualisasi konsep - konsep abstrak. Penggunaan media visual ini dapat memperbaiki kemampuan mengingat dan pemahaman siswa karena mereka cenderung lebih mudah memahami materi yang divisualisasikan.
- 2) Media Audio: Rekaman suara, podcast, atau radio yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara. Media audio biasanya digunakan dalam pembelajaran bahasa atau untuk memberikan penjelasan yang tidak memerlukan gambar atau visual.
- 3) Media Audiovisual: Video, film, atau animasi yang memadukan unsur suara dan gambar. Media ini dianggap sangat efektif karena dapat melibatkan lebih dari satu indera, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- 4) Media Interaktif: Aplikasi, game edukatif, atau simulasi berbasis komputer yang memberi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Media interaktif

ini sangat populer di era digital karena siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu Ada enam jenis dasar media pembelajaran menurut Magdalena, (2020: 45), antara lain: Media cetak, Media audio, Media visual, Media proyeksi gerak Manusia, Benda tiruan (miniatur).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Pertama, media visual (gambar, diagram, peta, grafik) membantu visualisasi konsep abstrak dan meningkatkan kemampuan mengingat dan pemahaman siswa. Kedua, media audio (rekaman suara, podcast, radio) digunakan untuk menyampaikan informasi verbal, terutama dalam pembelajaran bahasa. Ketiga, media audio-visual (video, film, animasi) memadukan suara dan gambar, meningkatkan motivasi dan minat belajar. Keempat, media interaktif (aplikasi, game edukatif, simulasi) memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. Menurut Wulandari, (2020:613) Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian

informasi. Melalui visualisasi dan representasi audio-visual, konsep yang sulit atau abstrak dapat disajikan dengan lebih jelas, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Hal ini dapat dilihat pada penggunaan gambar, video, atau simulasi yang menjelaskan konsep yang sulit dijelaskan secara lisan. Selain itu, media pembelajaran sekaligus berfungsi sebagai alat motivasi yang membantu menarik perhatian siswa. Media yang menarik mampu merangsang minat siswa untuk mengikuti pelajaran dengan lebih antusias. Menurut Mayer, (2022:2), media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa karena visualisasi yang menarik memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam.

Fungsi lainnya adalah sebagai sarana evaluasi, media pembelajaran dapat dimanfaatkan guna mengukur tingkat pemahaman siswa pada materi yang diajarkan. Misalnya, media interaktif seperti kuis daring atau aplikasi pembelajaran dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa. Pernyataan ini selaras dengan pandangan Laksana, (2021:872) yang menekankan bahwa media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memantau perkembangan belajar siswa secara efektif.

Media pembelajaran memberikan berbagai keuntungan dalam mendukung proses pendidikan. Pertama, media membantu guru untuk menyampaikan informasi yang rumit dengan cara yang lebih

mudah dipahami dan sederhana. Kedua, Media juga berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis, menurut Laksana, (2021: 89) media meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Ketiga, media pembelajaran memungkinkan diferensiasi instruksi, di mana siswa bisa belajar sesuai dengan gaya belajar individu mereka, baik itu visual, auditori, atau kinestetik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar-mengajar. Fungsi utamanya adalah memperjelas penyampaian informasi melalui visualisasi dan representasi audio-visual. Konsep sulit atau abstrak dapat disajikan dengan lebih jelas, memudahkan siswa memahaminya. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat motivasi, menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme belajar.

c. Langkah-Langkah Menyusun Media Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, merupakan proses penting yang membutuhkan perencanaan matang agar media tersebut efektif dalam mendukung proses belajar siswa. Dalam penyusunan media pembelajaran, terdapat beberapa langkah yang perlu diikuti agar media yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik

siswa. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut (Zahrannisa, 2023:2037) :

1) Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Langkah pertama dalam menyusun media pembelajaran adalah melakukan analisis kebutuhan. Guru perlu mengetahui kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran mereka. Analisis ini meliputi pemahaman terhadap karakteristik siswa, seperti usia, kemampuan, gaya belajar, dan minat mereka. Selain itu, guru juga perlu melakukan kajian terhadap materi yang akan disampaikan beserta target pembelajaran yang diharapkan tercapai.

2) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Setelah menganalisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan ini harus spesifik dan terukur, sehingga guru dapat mengevaluasi keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang jelas akan membantu menentukan jenis media yang tepat untuk digunakan. Misalnya, jika tujuannya adalah untuk membantu siswa memahami konsep abstrak, maka media visual seperti gambar atau video akan lebih efektif.

3) Memilih Jenis Media yang Tepat

Setelah menentukan tujuan pembelajaran, langkah berikutnya adalah memilih jenis media yang sesuai. Terdapat beragam media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di sekolah dasar, seperti media visual (gambar, diagram), audio (rekaman suara, lagu), audio-visual (video), serta media interaktif (kuis daring, permainan edukasi). Pemilihan jenis media harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

4) Merancang Isi Media Pembelajaran

Setelah memilih jenis media yang tepat, langkah selanjutnya adalah merancang isi media pembelajaran. Pada tahap ini, guru harus memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui media selaras dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Isi media harus disusun secara sistematis, mudah dipahami, dan menarik perhatian siswa. Jika media yang dipilih adalah video, maka guru harus menyusun naskah dan skenario yang jelas untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

5) Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah isi media dirancang, langkah berikutnya adalah pengembangan media itu sendiri. Jika media yang dipilih adalah media digital, maka guru atau tim pengembang dapat

menggunakan perangkat lunak atau aplikasi untuk membuat media tersebut. Pengembangan media harus dilakukan dengan teliti agar hasilnya sesuai dengan desain yang telah dirancang. Menurut Mutiyanasih, (2022:110) dalam tahap pengembangan ini, penting untuk melibatkan para ahli atau pihak yang memiliki keterampilan teknis dalam pembuatan media, terutama jika media tersebut berupa produk digital yang memerlukan animasi atau program interaktif.

6) Pengujian Media

Setelah media selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian media. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa media tersebut dapat berfungsi secara optimal dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat melakukan uji coba media kepada sekelompok siswa sebelum digunakan secara luas. Dari hasil uji coba, guru dapat mengevaluasi efektivitas media dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

7) Implementasi Media Pembelajaran

Setelah media diuji dan diperbaiki, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan media tersebut dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru harus memastikan bahwa media digunakan dengan cara yang tepat, sesuai dengan

rencana pelaksanaan pembelajaran. Guru juga harus membimbing siswa dalam menggunakan media tersebut agar pembelajaran berjalan dengan lancar.

8) Evaluasi Penggunaan Media

Langkah terakhir dalam penyusunan media pembelajaran adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fathoni, 2022:33). Guru dapat mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media dan sejauh mana media tersebut membantu mereka memahami materi. Selain itu, guru juga dapat mengumpulkan umpan balik dari siswa untuk mengetahui aspek mana yang perlu diperbaiki.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa langkah awal penyusunan-penyusunan media pembelajaran di Sekolah Dasar membutuhkan perencanaan matang. Langkah-langkah awal meliputi: analisis kebutuhan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik dan terukur, serta memilih jenis media yang tepat (visual, audio, audio-visual, interaktif) langkah berikutnya harus mengembangkan media tersebut yang meliputi: merancang isi media pembelajaran yang selaras dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, pengembangan media menggunakan perangkat lunak atau aplikasi, pengujian media untuk memastikan fungsi optimal dan

kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta implementasi media dalam proses pembelajaran. Langkah terakhir adalah evaluasi penggunaan media untuk menilai efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat mengamati interaksi siswa dengan media, mengumpulkan umpan balik dari siswa, dan melakukan perbaikan berdasarkan evaluasi.

2. Komik Digital

a. Definisi Komik Digital

Menurut Nafala, F. (2022:114), komik adalah rangkaian gambar yang disusun secara sengaja dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau memicu respons estetis dari pembaca. Hal ini berarti bahwa proses pembuatan komik melibatkan langkah-langkah untuk menciptakan gambar-gambar yang relevan. Frialdo, (2020:7) menjelaskan bahwa komik digital ialah komik yang menyajikan cerita dengan alur tertentu dalam format elektronik, yang umumnya dapat diakses melalui perangkat digital dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

Komik juga bisa menjadi pilihan alternatif sebagai media pembelajaran yang beragam. Hal ini sesuai dengan penjelasan Harismawan, (2020:54) yang menjelaskan bahwa komik digital adalah media visual yang menarik karena memanfaatkan gambar-

gambar yang dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam proses belajar.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa komik adalah cerita bergambar yang mudah dimengerti dan seringkali mengandung unsur humor, yang biasanya dapat ditemukan dalam media cetak atau digital. Komik berfungsi sebagai medium visual untuk menyampaikan cerita, baik fiksi maupun sebagai media pembelajaran. Dalam bentuk digital, komik disajikan dalam format elektronik seperti PDF atau EPUB, yang dapat diakses melalui perangkat digital. Selain sebagai hiburan, komik dapat berperan dalam memotivasi siswa untuk belajar melalui visualisasi cerita.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan modifikasi dari penelitian sebelumnya dengan mengintegrasikan elemen-elemen baru yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil penelitian. Modifikasi ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan dan tantangan yang belum terpenuhi dalam penelitian sebelumnya, serta untuk memberikan kontribusi pada bidang penelitian yang relevan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan solusi yang lebih baik dalam konteks yang diteliti.

1). Penelitian yang dilakukan oleh Laily, dkk (2022) menemukan bahwa komik digital yang dikembangkan belum memiliki fitur yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa masih cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran menggunakan komik digital tersebut. Berdasarkan temuan ini, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modifikasi media komik digital dengan menambahkan fitur kuis yang interaktif. Fitur kuis ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi keaktifan pasif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan aktif dalam memahami materi yang disajikan.

Penambahan fitur kuis dalam komik digital ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain itu, modifikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dengan membuat siswa lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, komik digital yang dikembangkan dapat menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.



2). Penelitian yang dilakukan oleh Farida (2021) menemukan bahwa komik yang dikembangkan sebelumnya memiliki kekurangan dalam hal alur cerita yang kurang kompleks dan menarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alur cerita yang sederhana dapat membuat siswa kesulitan memahami materi yang disajikan dalam komik tersebut.

Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk menambahkan topik cerita atau alur yang lebih kompleks dan menarik dalam komik yang dikembangkan. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik yang dibahas. Alur cerita yang lebih kompleks dan menarik juga dapat membuat siswa lebih terlibat dan tertarik dalam membaca komik tersebut.

Penambahan alur cerita yang kompleks dan menarik dalam komik ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman materi yang dibaca oleh siswa. Dengan alur cerita yang lebih menarik, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep yang disajikan dalam komik tersebut. Sehingga, komik yang dikembangkan dapat menjadi alat pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Berikut alur cerita yang didomifikasi dalam penelitian ini :

BELAJAR ASYIK “FAKTA DAN OPINI”

Di kantin sekolah yang ramai, Raka, Dika, Seli, dan Naya menikmati makan siang bersama sambil mengobrol. Percakapan mereka awalnya santai, hingga Seli tiba-tiba menggoda Dika agar mentraktir. “Maksudnya kamu yang bayar, kan?” ujar Seli dengan

senyum jahil. Naya tertawa kecil dan menimpali, “Seorang Dika mau bayarin temennya? Hoaks terbesar tahun ini yang aku dengar. Itu opini yang nggak mungkin akan jadi fakta!”

Raka mengernyit bingung. “Hah? Kok jadi ngomongin fakta dan opini?” tanyanya. Dika menjelaskan bahwa fakta adalah sesuatu yang benar-benar terjadi dan bisa dibuktikan, sedangkan opini adalah pendapat yang bisa berbeda-beda untuk setiap orang. Untuk memberikan contoh, Seli menunjuk daftar harga di kantin, “Es teh di kantin ini harganya lima ribu rupiah. Itu fakta.” Naya menambahkan, “Tapi kalau aku bilang, ‘Es tehnya terlalu mahal!’ itu opini. Karena menurut orang lain, mungkin harganya wajar.”

Raka mulai memahami konsep tersebut. “Jadi, fakta adalah sesuatu yang pasti, sedangkan opini bisa berbeda bagi tiap orang?” Dika mengacungkan jempol, “Tepat sekali, Profesor Raka!” Namun, Seli mengingatkan bahwa masih banyak orang yang mencampuradukkan fakta dan opini. Naya memberi contoh lain, “Jika ada berita yang menyebutkan ‘Cuaca hari ini 30 derajat Celsius.’ Itu fakta karena ada datanya.” Raka langsung menyela dengan gaya dramatis, “Tapi kalau aku bilang, ‘Aduh, panas banget! Ini kayak di neraka!’ Itu opini, kan?” Dika tertawa sambil menepuk bahu Raka, “Hahaha, iya, Rak! Soalnya ukuran panas buat tiap orang beda-beda.”

Agar tidak mengantuk setelah makan, mereka memutuskan untuk bergerak sedikit. Mereka berdiri dan melakukan peregangan sederhana. Naya bercanda, “Awat, jangan sampai kejedot temen sendiri!” Seli lalu melanjutkan penjelasan, “Ciri fakta itu biasanya memiliki data, angka, atau sumber yang jelas.” Naya menambahkan, “Sedangkan opini biasanya menggunakan kata-kata seperti ‘menurut saya’, ‘sebaiknya’, atau ‘terlalu’.”

Mereka pun mulai bermain tebak-tebakan. Seli bertanya, “Oke, ‘Gorengan di kantin ini mengandung minyak.’ Fakta atau opini?” Raka langsung menjawab, “Fakta! Bisa dibuktikan!” Naya tersenyum jahil, “Kalau ‘Gorengan di kantin ini paling enak sedunia!’ bagaimana?” Dika tertawa, “Jelas opini!”

Di akhir percakapan, mereka menyimpulkan bahwa memahami perbedaan fakta dan opini sangat penting agar tidak mudah tertipu informasi yang salah. “Artinya kita siap untuk ujian Bahasa Indonesia pekan depan!” seru Naya. Sebelum kembali ke kelas, mereka melakukan peregangan terakhir. Dika berkata, “Ini fakta: kita sedang olahraga kecil.” Seli menimpali sambil tertawa, “Dan ini opini: stretching ini lebih melelahkan daripada lari maraton!”

Raka menepuk dahinya sambil terkekeh, “Astaga, Seli, opini kamu makin ajaib!” Mereka semua tertawa dan berjalan kembali ke kelas,

membawa wawasan baru tentang fakta dan opini dengan cara yang menyenangkan



3). Penelitian yang dikembangkan oleh Aisyah, (2021) mengembangkan komik digital yang hanya dapat diakses menggunakan PC. Namun, penelitian ini memodifikasi aksesibilitas menjadi tantangan utama dalam penggunaan komik digital tersebut. Siswa dan guru hanya dapat mengakses komik digital di tempat-tempat tertentu yang memiliki PC, sehingga membatasi fleksibilitas dan kemudahan penggunaan.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi dengan mengembangkan komik digital yang tidak hanya dapat diakses menggunakan PC, tetapi juga dapat diakses menggunakan perangkat mobile seperti smartphone. Dengan demikian, komik digital menjadi

lebih fleksibel dan mudah diakses oleh siswa dan guru, tanpa terbatas pada tempat dan waktu. Hal ini memungkinkan siswa dan guru untuk mengakses komik digital kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan komik digital sebagai alat pembelajaran.

Modifikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran. Dengan aksesibilitas yang lebih baik, siswa dan guru dapat lebih mudah menggunakan komik digital sebagai sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Komik digital yang dapat diakses menggunakan perangkat mobile juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, karena mereka dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

4). Penelitian yang dilakukan oleh Arumida, (2021) menemukan bahwa masih terdapat keterbatasan dalam pengembangan fitur. Khususnya, belum terdapat tombol yang jelas dan intuitif untuk digunakan, sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan fitur tersebut. Keterbatasan ini dapat berdampak pada efektivitas penggunaan fitur dalam proses pembelajaran. Siswa mungkin merasa frustrasi atau kesulitan dalam menggunakan fitur tersebut, sehingga mengurangi minat dan

motivasi mereka dalam belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan untuk membuatnya lebih mudah digunakan.

Dengan perbaikan desain, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengakses dan menggunakan fitur tersebut. Tombol yang jelas dan intuitif dapat membantu siswa memahami cara menggunakan fitur dengan lebih baik, sehingga meningkatkan efektivitas penggunaan fitur dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam penelitian ini, dilakukan modifikasi dengan menambahkan fitur tombol yang jelas dan intuitif untuk memudahkan siswa dalam menggunakannya. Dengan penambahan tombol yang lebih user-friendly, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengakses dan menggunakan fitur tersebut, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar mereka. Modifikasi ini bertujuan untuk membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih baik dan lebih mudah.



5). Penelitian yang dilakukan oleh Novia dkk (2023) menemukan bahwa pengembangan media komik digital masih memiliki beberapa

keterbatasan. Salah satu keterbatasan yang ditemukan adalah tidak adanya fitur panduan cara membaca yang jelas, sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami cara membaca alur dan urutan pada tiap panel komik. Hal ini dapat membuat siswa bingung dan kesulitan memahami apa yang mereka baca. Keterbatasan ini menjadi dasar untuk melakukan modifikasi pada penelitian tersebut. Dengan menambahkan fitur panduan cara membaca pada komik digital, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami cara membaca dan mengikuti alur cerita dalam komik. Panduan ini dapat membantu siswa memahami urutan membaca yang tepat, sehingga mereka tidak kesulitan memahami apa yang mereka baca.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memodifikasi komik digital yang dikembangkan oleh Novia dkk. dengan menambahkan fitur panduan cara membaca yang jelas dan mudah dipahami. Dengan penambahan fitur ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami urutan membaca dan tidak kesulitan memahami apa yang mereka baca dalam komik digital.



b. Ciri-ciri Komik Digital

Mirip dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi, komik memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari karya sastra lainnya (Fitria, 2022:78).

- 1) Komik digunakan untuk menceritakan cerita melalui gambar dan bahasa, berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi lain yang mengandalkan teks verbal untuk menyampaikan cerita.
- 2) Komik memiliki kemampuan untuk menciptakan keterlibatan emosional bagi pembacanya. Ketika membaca komik, pembaca dapat merasakan seolah-olah mereka ikut berperan dan terlibat langsung dalam cerita sebagai karakter utama.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam komik umumnya mengikuti pola percakapan sehari-hari, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Komik menghindari penggunaan bahasa yang rumit, sehingga alur cerita dapat lebih mudah dimengerti.
- 4) Komik seringkali menyuguhkan cerita yang dapat menginspirasi pembaca untuk mengembangkan rasa dan sikap kepahlawanan.
- 5) Penggambaran karakter dalam komik biasanya dilakukan dengan pendekatan yang sederhana, sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami karakteristik tokoh-tokoh dalam cerita.

- 6) Komik juga menyajikan humor yang mudah dipahami oleh pembaca karena berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari Masyarakat.

Dari beberapa penjelasan poin di atas dapat disimpulkan bahwa komik digital memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari karya sastra lainnya. Pertama, komik menggunakan gambar dan bahasa untuk menceritakan cerita, berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi yang mengandalkan teks verbal. Kedua, komik menciptakan keterlibatan emosional bagi pembacanya, membuat mereka merasa terlibat langsung dalam cerita. Bahasa komik mengikuti pola percakapan sehari-hari, mudah dipahami dan menghindari bahasa yang kompleks. Komik juga menyajikan cerita inspiratif, mengembangkan rasa kepahlawanan, dan humor yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggambaran karakter dilakukan secara sederhana, memudahkan pembaca memahami tokoh-tokoh dalam cerita.

c. Jenis-jenis Komik Digital

Secara umum, Tamara, (2019:34) mengungkapkan bahwa komik digital dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan jenis aplikasi digital yang digunakan :

- 1) Digital *production* merujuk pada proses pembuatan dan produksi komik yang sepenuhnya dilakukan melalui perangkat

digital, bukan hanya manipulasi atau pengolahan secara digital.

- 2) Digital *form* merujuk pada komik yang hadir dalam format digital, yang tidak memiliki batasan seperti halnya komik cetak yang terikat pada ukuran dan format kertas. Komik digital memungkinkan desain yang lebih fleksibel, misalnya dengan tampilan yang dapat memanjang secara horizontal atau vertikal, bahkan dalam bentuk spiral. Keuntungan lainnya adalah kemampuan untuk menyimpan tanpa batasan waktu, berbeda dengan komik cetak yang memiliki keterbatasan ketahanan bahan. Komik digital berbentuk data elektronik, sehingga dapat disimpan dalam format digital (seperti digit atau *byte*) dan dipindahkan ke berbagai perangkat penyimpanan. Selain itu, komik digital memiliki kelebihan fitur multimedia yang memungkinkan integrasi dengan animasi, suara, dan interaktivitas, memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan mendalam.
- 3) Digital *Delivery* merujuk pada metode distribusi dan pengiriman komik secara digital dalam bentuk tanpa kertas yang bergerak cepat. Format tanpa kertas memungkinkan penyebaran komik digital secara langsung tanpa perlu melalui banyak tahapan distribusi dalam bentuk analog.

- 4) *Digital convergence* adalah Integrasi komik dengan media digital lainnya, seperti permainan, animasi, film, konten seluler, dan sejenisnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis komik digital dapat dikelompokkan ke dalam 4 kategori; *digital Production*, *digital Form*, *digital delivery*, dan *digital convergence*. *Digital production* merujuk pada proses pembuatan dan produksi komik secara digital. *Digital form* adalah komik yang hadir dalam format digital tanpa batasan ukuran dan format. Jenis jenis komik tersebut juga memiliki karakteristik dan kelebihan diantaranya: *digital form* memungkinkan desain fleksibel, penyimpanan tanpa batasan waktu, dan integrasi dengan animasi, suara, dan interaktivitas. *Digital delivery* adalah metode distribusi dan pengiriman komik secara digital, sedangkan *digital convergence* adalah integrasi komik dengan permainan, animasi, dan konten seluler.

3. Keterampilan Membaca

Membaca adalah cara untuk memperoleh pengetahuan dan membuka pikiran manusia, jadi kemampuan membaca sangat penting untuk kehidupan manusia (Sari, 2023:136). Ketika siswa membaca banyak, mereka dapat memperoleh banyak informasi baru. Informasi yang dikumpulkan. Membaca dianggap sangat penting, khususnya bagi

kalangan akademik, karena dapat secara perlahan meningkatkan daya saing dan kualitas manusia. Membaca seharusnya menjadi kebutuhan, bukan keinginan, karena dengan Segala informasi yang dibutuhkan dapat ditemukan dengan membaca individu atau kelompok. Salah satunya didorong oleh proses pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran membaca adalah kumpulan tugas yang dilakukan oleh siswa untuk meningkatkan keterampilan membaca mereka. Ini lebih dari hanya mengajarkan mereka untuk membaca, tetapi juga melatih kemampuan kognitif mereka dan kemampuan berpikir mereka untuk memahami, mengkritisi, dan membuat ucapan tertulis. Setiap tema pembelajaran mencakup kemampuan membaca, menunjukkan betapa pentingnya meningkatkan kemampuan membaca (Chasanah, 2021:3644). Kemampuan membaca adalah salah satu indikator keterampilan bahasa dan sastra Indonesia yang perlu dikuasai di setiap jenjang pendidikan, termasuk pada tingkat pendidikan dasar.

Kemampuan membaca sangat penting untuk pengajaran bahasa dan pengajaran subjek lain. Dalam hal ini, membaca memahami salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dimiliki siswa sekolah dasar untuk membaca dan memahami. Siswa dapat secara aktif menjadi reseptif terhadap berbagai jenis informasi, yang berarti mereka dapat membaca pemahaman yang tinggi memungkinkan siswa untuk mendapatkan berbagai informasi cukup cepat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah proses berpikir yang melibatkan pemahaman, penyampaian, dan interpretasi makna simbol tertulis. Membaca bukan hanya sekedar melafalkan kata, namun melibatkan banyak hal, salah satunya berpikir dan memahami isi bacaan.

4. Materi Fakta dan Opini

Fakta berarti menggambarkan kejadian, kualitas, hubungan, atau keadaan yang benar-benar terjadi dan dapat dibuktikan keberadaannya (Lorens, 2023:65). Menurut Setiawan, S. (2023:65) fakta mengacu pada peristiwa atau kejadian yang nyata dan dapat diverifikasi kebenarannya. Windasari,.et.al, (2029:94) menyatakan bahwa fakta merupakan suatu hal yang benar-benar terjadi dan dapat dibuktikan dengan bukti yang sah. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fakta adalah segala hal yang dapat dibuktikan keberadaannya melalui bukti yang jelas dan mendukung. Contohnya meliputi benda, orang, waktu, tempat, peristiwa, jumlah, atau hal yang dapat dijawab dengan pertanyaan seperti apa, siapa, di mana, kapan, dan bagaimana.

Menurut Nurhadi, (2023:11) fakta didefinisikan sebagai sesuatu yang merupakan kenyataan, baik itu keadaan atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Wahyudi, (2019:10462) berpendapat bahwa fakta adalah keadaan dan kondisi yang nyata, tanpa ada penambahan atau pengurangan, atau dapat pula dikatakan sebagai peristiwa yang berlangsung secara

langsung. Sementara itu, Winarti, (2023:55) menyatakan bahwa fakta adalah pernyataan yang kebenarannya tidak dapat disangkal, dengan kalimat fakta yang dibangun berdasarkan realitas, Peristiwa atau situasi yang benar-benar terjadi dan memiliki sifat objektif. Sehingga bisa disimpulkan bahwa fakta ialah kejadian atau keadaan yang memang terjadi dan dapat diverifikasi kebenarannya. Fakta bersifat objektif, tidak ditambah atau dikurangi, dan menggambarkan peristiwa apa adanya. Menurut Irish, (2023:171) pernyataan yang telah melalui proses komunikasi disebut sebagai opini, sedangkan perasaan atau pemikiran yang belum disampaikan merupakan sikap atau attitude. Brilliant, (2023:75) mendefinisikan opini yang telah diungkapkan sebagai *actual opinion*, sementara perasaan atau pemikiran yang belum diungkapkan disebut *latent opinion*. Secara umum, opini adalah penilaian, pandangan, atau pernyataan yang tidak didasari oleh kepastian mutlak. Karena tidak memiliki dasar kepastian, opini cenderung bersifat subjektif dan kadang dipengaruhi oleh faktor emosional atau unsur lain yang membuatnya tampak tidak logis. Opini dapat didukung oleh fakta dan prinsip-prinsip tertentu, yang berperan sebagai argumen atau dasar pemikirannya.

Dikutip dari buku Ratma, (2024:49) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bahwa fakta secara umum berisi sesuatu yang benar terjadi sedangkan opini hanya pendapat yang disampaikan oleh seseorang. Fakta mempunyai ciri-ciri yaitu;

- a. Dapat dibuktikan kebenarannya.
- b. Berisi data-data.
- c. Mempunyai data yang akurat.
- d. Berasal dari narasumber terpercaya.
- e. Bersifat objektif, yaitu data yang sebenarnya.
- f. Menyatakan kejadian yang sedang atau telah terjadi.
- g. Informasi berasal dari kejadian yang sederhana.

Berikut contoh kalimat yang memiliki fakta:

- a. Kucing adalah hewan yang berkaki empat.
- b. Indonesia adalah negara kepulauan, terdiri dari atas 5 pulau besar, yaitu Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Papua, dan Jawa.

Sedangkan ciri-ciri opini adalah sebagai berikut:

- a. Tidak dapat dibuktikan kebenarannya.
- b. Bersifat subjektif.
- c. Tidak memiliki narasumber.
- d. Berisi pendapat tentang peristiwa yang terjadi.
- e. Menunjukkan peristiwa yang belum pernah terjadi.
- f. Merupakan pikiran atau pendapat seseorang.
- g. Informasi yang disampaikan belum ada pembuktiannya.
- h. Ditandai dengan penggunaan kata-kata: bisa jadi, sepertinya, mungkin, seharusnya, sebaiknya.

Berikut contoh kalimat opini:

- a. Toko kosong itu berhantu
- b. Besok aku ingin keluar negeri.

Oleh karena itu, bisa disimpulkan opini merupakan hasil dari perspektif, pemahaman, perasaan, keyakinan, dan keinginan seseorang yang didasarkan pada informasi yang tidak pasti, berbeda dengan fakta. Fakta adalah peristiwa yang benar-benar terjadi. Adapun Capaian Pembelajaran (CP) Dalam materi fakta dan opini sebagai berikut :

- a. Elemen: Menyimak

Peserta didik mampu memahami dan memaknai bacaan dari yang dibacakan atau dari media pembelajaran.

- b. Elemen: Membaca

Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari. Peserta didik mampu memahami dan membedakan kalimat fakta dan opini dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai topik.

5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Menurut Laksana, (2023:82) karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka punya perbedaan tiap pribadi dalam banyak segi bidang diantaranya, perbedaan dalam intelegensi, kognitif, bahasa, perkembangan pribadi dan perkembangan fisik. Menyampaikan hal-hal yang terdapat pada lingkungan sekitar kehidupan dan belajar sehari-hari sehingga materi yang dipelajari lebih kongkrit dan lebih bermakna

Anak Sekolah Dasar kelas rendah memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak Sekolah Dasar kelas tinggi. karakteristik anak Sekolah Dasar kelas tinggi meliputi: perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari; ingin tahu, ingin belajar dan realistis; munculnya minat kepada pelajaran-pelajaran khusus; anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah; dan anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau pergroup untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya (Wahyudi, A. 2022: 67).

Menurut Farhoni et al., (2023:93) dalam karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar meliputi karakteristik Fisik, karakteristik kognitif, karakteristik emosi dan sosial, serta karakteristik belajar. Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar mengalami perkembangan fisik yang signifikan. Mereka mengalami peningkatan tinggi dan berat badan, serta perkembangan motorik halus dan kasar. Koordinasi tubuh dan keseimbangan juga meningkat, memungkinkan mereka melakukan aktivitas fisik dengan lebih baik. Secara kognitif, peserta didik kelas IV mulai berpikir logis dan sistematis. Mereka mengembangkan kemampuan analitis dan evaluatif, serta memahami konsep abstrak.

Kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis juga meningkat. Emosi dan sosialnya, peserta didik kelas IV menjadi lebih sadar diri dan empati. Mereka mampu berinteraksi dengan teman dan guru,

serta mengatur emosi dan kesabaran. Rasa ingin tahu dan keingintahuan juga meningkat, membuat mereka lebih aktif dalam belajar. Dalam belajar, peserta didik kelas IV memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditorik, atau kinestetik. Mereka memiliki motivasi belajar yang meningkat dan mampu mengikuti intruksi dengan baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa Sekolah Dasar memiliki karakteristik dengan perbedaan individual dalam intelegensi, kognitif, bahasa, perkembangan pribadi dan fisik. Hal ini mempengaruhi cara mereka memahami lingkungan sekitar dan materi pembelajaran. Anak Sekolah Dasar kelas rendah dan tinggi memiliki karakteristik berbeda. Siswa kelas tinggi memiliki kepekaan pada kehidupan sehari-hari, rasa ingin tahu, realistis, dan minat pada pelajaran tertentu. Mereka juga memandang nilai sebagai ukuran prestasi belajar dan suka berkelompok. Peserta didik kelas IV memiliki empat karakteristik utama: fisik (perkembangan motorik), kognitif (berpikir logis), emosi dan sosial (kesadaran diri), dan belajar (gaya belajar berbeda-beda). Guru perlu memahami karakteristik ini untuk mengembangkan strategi pembelajaran efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

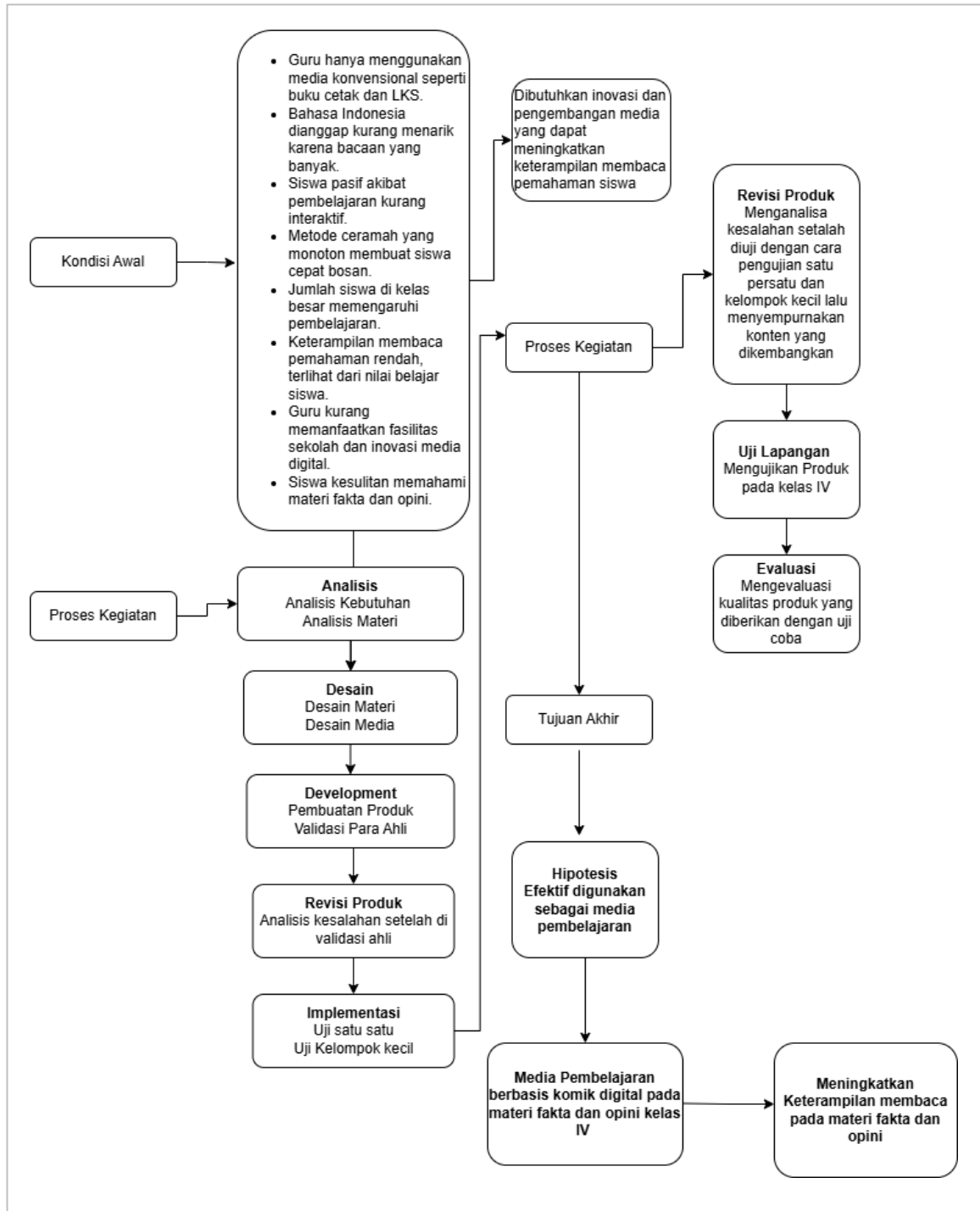
B. Kerangka Pikir

Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat konvensional seperti papan tulis atau buku, tetapi juga mencakup media digital interaktif yang

menarik perhatian siswa dan berfungsi sebagai perantara untuk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. Menurut Wulandari, (2022:1349) komik digital adalah jenis komik yang disajikan dalam bentuk digital yang bisa diakses menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Ciri khas komik digital adalah kombinasi gambar dan teks yang disusun secara berurutan untuk membentuk cerita yang menarik. Komik digital bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan membaca pada siswa dalam proses belajar.

Kemampuan membaca merujuk pada kapasitas seseorang untuk memahami dan menginterpretasikan teks yang tertulis (Pattiasina et al., 2023:577). Kemampuan ini mencakup pemahaman tentang lebih dari sekedar kata-kata, isi teks, struktur kalimat pada materi fakta dan opini. Keterampilan ini sangat penting untuk siswa di sekolah dasar, di mana mereka mulai dikenalkan dengan berbagai jenis teks, termasuk fakta dan opini yang lebih kompleks. Hubungan antara Media Komik Digital dan Keterampilan Membaca Komik digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan membaca seseorang, terutama dalam hal memahami materi yang disusun dalam fakta dan opini. Siswa dapat lebih mudah memahami alur cerita dan informasi yang disampaikan dengan gambar yang mendukung teks. Format komik yang lebih ringan dan interaktif juga dapat mengurangi kebosanan siswa saat membaca teks yang panjang, meningkatkan keterampilan dan keinginan siswa untuk membaca

lebih lanjut. Upaya untuk mengembangkan media komik digital adalah untuk membuat media pembelajaran yang dapat menyampaikan materi fakta dan opini dengan cara yang lebih efisien. Penelitian ini mengkaji bagan kerangka pikir dibawah ini antara lain:



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Penelitian

C. Hipotesis

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 4 hipotesis yaitu:

1. Media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD berhasil dikembangkan.
2. Pengembangan media komik digital layak untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD.
3. Pengembangan media komik digital praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD.
4. Pengembangan media komik digital efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca materi fakta dan opini kelas IV SD.