

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS  
DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPA  
DI KELS V SDN 57 BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

diajukan untuk Melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna memperoleh gelar  
Serjana Pendidikan

oleh

Nurul Aini

1711080007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH**

**2022**

LEMBARAN PERSETUJUAN

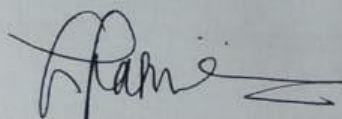
JUDUL SKRIPSI

**Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Pada Pembelajaran  
IPA Kelas V di SDN 57 Banda Aceh**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 03 januari 2022

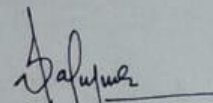
Pembimbing I



**Dr. Lili Kasmini S.Si., M.Si**

**NIDN. 0117126801**

Pembimbing II

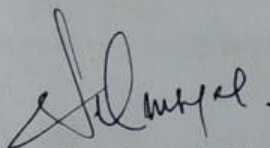


**Safrina Junita, M.Pd**

**NIDN. 1317069101**

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

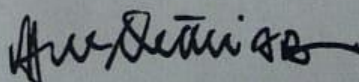


**Helminsyah, M.Pd**

**NIDN. 1320108501**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



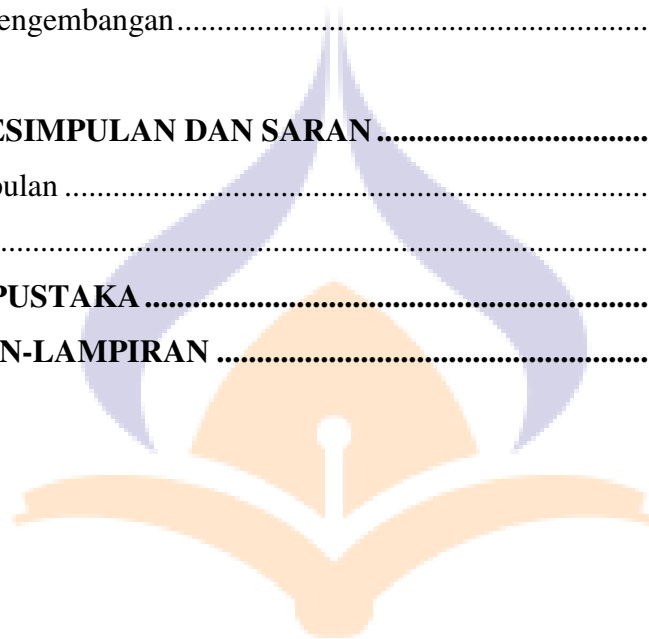
**Dr. Drs. Musdiani, M.Pd**

**NIDN. 0031126364**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Pembatas Masalah.....	4
1.4. Rumusan Masalah .....	5
1.5. Tujuan Penelitian .....	5
1.6. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1. Pengembangan .....	7
2.2. Media .....	8
2.3. Jenis-Jenis Media .....	10
2.4. Jenis-Jenis Media .....	12
2.5. Komik .....	12
2.6. Jenis-jenis Komik.....	14
2.6.1 jenis Komik Berdasarkan Format .....	14
2.6.2 Jenis Komik Berdasarkan Gambar.....	15
2.6.3 Kelebihan Dan Kekurangan Pada Media Komik Digital.....	16
2.7. Pembelajaran IPA.....	18
2.7.1. Rantai Makanan.....	20
2.8. Kajian Relevan .....	26
2.9. Kerangka Berfikir .....	30
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
3.1. Metode Penelitian .....	31
3.2. Latar Penelitian .....	31
3.3. Prosedur Penelitian .....	32
3.3.1. Pengembangan Produk.....	32
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.5. Intrument Pengumpulan Data .....	35
3.6. Teknik Analisis Data.....	36
3.6.1 Analisis Data Kepraktisan.....	36

3.6.2 Kelayakan .....	37
3.6.3 Test Hasil Belajar .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	39
4.2. Hasil Analisis .....	39
4.2.1 Analisis Kebutuhan .....	39
4.3. Tahap Desain .....	39
4.4. Hasil Pengembangan .....	42
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
5.1. Kesimpulan .....	55
5.2. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

UU No. 22 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas) Menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negaranya. Sejalan dengan proses pembelajaran pemerintah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar Proses Pembelajaran, pembelajaran merupakan proses yang melibatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik yang akan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Kurikulum 2013 sudah menetapkan bahwa IPA sebagai mata pelajaran yang terintegrasi untuk mengembangkan keterampilan berpikir, proses dan pengembangan sikap ilmiah. Wedyawati & Lisa, (2019) terdapat tiga fokus utama pembelajaran IPA di Sekolah Dasar yaitu : (1) IPA Sebagai Produk (2) IPA sebagai Proses (3) IPA sebagai Sikap. Maka dari itu perlunya rancangan kegiatan IPA yang menarik minat siswa. IPA merupakan ilmu yang mempelajari fenomena alam yang bersifat faktual dan meliputi empat unsur utama yaitu proses produk, sikap dan aplikasi.

Salah satu jenjang pendidikan yang disediakan oleh pemerintah Indonesia adalah Sekolah Dasar (SD). SD sebagai institusi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan masa depan dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menghadapi berbagai masalah, diantaranya adalah kurangnya kemampuan siswa memahami pelajaran yang disampaikan. Keberhasilan belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya kemampuan dasar siswa, motivasi belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Kehadiran media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menghasilkan. Penggunaan media, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran. Media merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber kepada penerima agar pesan dapat diserap dengan cepat dan sesuai dengan tujuan Indriana (2011).

Media berbasis visual dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan melalui hubungan isi materi melalui gambar yang dibuat seperti nyata. Arsyad (2017) Salah satu media berbasis visual yaitu komik. Komik merupakan komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi melalui gambar berwarna bukan hanya di gemari oleh anak-anak saja akan tetapi

orang dewasa juga karena ketertarikan sebuah teks yang dipadu dengan sebuah gambar berwarna membuat menarik, dan tidak membosankan sehingga anak dapat memahami teks bacaan lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Putri Rahayu S.Pd. guru kelas V di SDN 57 pada tanggal 15 oktober 2020, guru menjelaskan bahwa saat proses belajar berlangsung guru menggunakan bahan ajar LKS hasil copyan dan bahan yang tersedia dari karton yang di tempelkan pada papan tulis saat proses belajar berlangsung. Selain itu guru kelas juga menunjukkan beberapa LKS siswa yang memperlihatkan bahwa siswa masih kesulitan dalam mengurutkan rantai makanan dalam gambar tersebut.

Perkembangan komik berkembang dengan baik, komik sangat diminati baik oleh kalangan dewasa, remaja, maupun anak-anak. Salah satu jenis komik adalah komik digital yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Lamb & Johnson 2009)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Yang & Wu (2011), penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pelajaran, menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran materi rantai makanan yang dilakukan sebelumnya hanya menggunakan LKS untuk mengajarkan tanpa menggunakan media sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Berdasarkan penelaahan LKS

didapatkan hasil bahwa materi yang ada di dalam LKS tidak menarik dan hanya berupa rangkaian kata-kata verbal tanpa disertai gambar. Materi saling ketergantungan dalam ekosistem berisi rantai makanan yang memerlukan gambar-gambar yang mewakili kehadiran makhluk hidup yang sebenarnya. Melalui penggunaan media komik strip dalam materi saling ketergantungan dalam ekosistem diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media komik strip berbasis digital yang merupakan jenis media grafis, media yang unsur utamanya berupa tulisan atau gambar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPA Kelas V Tema V Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem di SDN 57 Banda Aceh”***

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya media dalam pembelajaran
2. Pembelajaran masih monoton dan jarang menggunakan media dan alat bantu lainnya

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media komik digital pada mata pelajaran IPA keseimbangan ekosistem pada tema V subtema 3.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan media komik berbasis digital pada materi rantai makanan di kelas V SDN 57 Banda Aceh yang valid?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media komik berbasis digital pada materi rantai makanan di kelas V SDN 57 Banda Aceh yang valid.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini, penulis mengharapkan tulisan ini dapat bermanfaat, yaitu:

1. Bagi siswa,

Penelitian ini dapat menghasilkan bahan ajar berupa komik digital sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi rantai makanan secara mandiri dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam mempelajari materi tersebut.

2. Bagi guru,

Penelitian ini dapat menjadi alternatif bahan ajar berupa media komik digital yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi rantai makanan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa.

3. Sekolah

Dapat menjadi tambahan wawasan dan sumbangan pemikiran yang berguna untuk peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

4. Bagi peneliti lain

Memberi informasi tentang pengembangan komik digital dan menjadi bahan acuan dalam mengembangkan komik digital selanjutnya.

