

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merubah cara belajar dan mengajar diberbagai bidang, termasuk pendidikan. Pendidikan ialah usaha sadar 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, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang- Undang. Penggunaan proses pembelajaran pada pendidikan diharapkan mampu memberi dan memperoleh perubahan yang terbaik (Syarif & Hanik, 2020). Di dalam UUD 1945 alinea ke empat dideskripsikan mengenai mencerdaskan kehidupan bangsa. Guna mewujudkan hal tersebut, pendidikan perlu dilandasi oleh pembelajaran. Pembelajaran adalah aktivitas yang tidak akan pernah terputus selama hidup di dunia ini. Pendidikan Fokusnya bukan lagi pada gurunya, tapi pada siswanya.

Pendidikan memiliki tujuan untuk mengubah perilaku baik atau sikap siswa dengan pembelajaran serta melatih siswa agar berkepribadian, berpengetahuan, serta mendalami keahlian tertentu. Melalui komunikasi tunggal, siswa mampu memahami hal penting pada pembelajarannya. Aktivitas pembelajaran yaitu proses interaksi dua arah dari guru dengan siswanya. Guru

bertanggungjawab penting untuk melaksanakan prosedur pembelajaran. Belajar dan mengajar menulis peran guru sebagai pengajar, salah satu tugas yang harus dilaksanakan oleh guru di sekolah ialah memberikan pelayanan kepada siswa agar mereka menjadi siswa yang selaras dengan tujuan sekolahnya Hamalik (dalam Safitri & Dafit, 2021). Guru juga mempunyai peranan dalam membimbing siswa, bimbingan bantuan terhadap individu untuk mencapai pemahaman dan pengarahan diri yang dibutuhkan untuk melakukan penyesuaian diri secara maksimum terhadap sekolah, keluarga, serta masyarakat.

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran tercapai dengan komponen-komponen pembelajaran yang kita pelajari seperti media, sumber belajar, materi, metode, evaluasi, siswa, dan guru. Komponen-komponen tersebut sangat penting dilibatkan karena proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif jika seluruh komponen yang berpengaruh saling berkaitan (Nana, 2014). Dengan demikian usaha yang bisa diterapkan, yakni dengan mempergunakan suatu sarana pendukung pada proses pemberian informasi ataupun pengetahuan dari guru terhadap siswa (Nurdin & Adriantoni, 2016). Maka eksistensi suatu media di dalam proses belajar mengajar sangat vital dalam membantu para guru meraih target pembelajaran, sehingga diperlukan sebuah media.

Dalam proses pembelajaran, memiliki dua unsur penting yang perlu diperhatikan, yakni model pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur itu memiliki keterkaitan satu sama lain. Media pembelajaran ialah alat yang dipakai dalam menyampaikan isi materi pembelajaran antara lain seperti buku, film, gambar, slide foto, video, dan komputer. Pemilihan media yang sesuai juga harus

menjadi perhatian karena media yang sesuai akan berefek positif terhadap kualitas pembelajaran. Kriteria media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa, yaitu media audio, media visual dan audio-visual. Media audio adalah media yang memiliki unsur suara. Media visual adalah media yang dapat dilihat seperti gambar, lukisan, foto sedangkan media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar. Selama ini pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran berupa buku paket. Penggunaan buku paket dan metode penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan bersifat monoton dari tenaga pengajar (guru) akan membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Hal ini menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran (Lisman, Markuna, & dkk, 2020).

Media pembelajaran ialah penunjang dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagai seorang pendidik, guru dituntut untuk pandai dalam menentukan serta memakai sebuah media pembelajaran. Sebab media pembelajaran ialah alat bantu proses pembelajaran antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang baik ialah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta minat siswa. Satu diantara media pembelajaran yang menarik ialah media pembelajaran e-komik.

K-komik ialah wujud komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk memberikan informasi secara tenar dan mudah di pahami maharsi (dalam Kartika, 2022). Kolaborasi anantara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita ialah kekuatan e-komik. E-komik dapat digunakan dalam menyampaikan pesan dalam berbagai macam ilmu pengetahuan karna memiliki penampilan yang menarik, format dalam e-komik ini terkadang diberikan pada penjelasan yang

benar-benar daripada sifat yang hanya hiburan sedangkan e-komik biasa disebut dengan komik elektronik.

E-komik sebagai media pembelajaran yang dipakai memakai laptop mendukung tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Isi cerita dalam e-komik ini hampir sama dengan komik hanya saja penyajiannya yang berbeda. Cerita yang disajikan dalam e-komik pembelajarannya yakni cerita dalam konteks kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dalam materi dari subjek yang dipelajari. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu materi yang dapat dimasukkan ke dalam cerita e-komik Cinta Indonesia.

Komik merupakan salah satu media yang populer dan disukai oleh anak-anak, termasuk siswa kelas V SD. Komik memiliki daya tarik visual yang kuat, naratif yang menarik, dan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia. Komik menjadi salah satu media yang menarik dan efektif dalam mengkomunikasikan informasi kepada siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Komik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran komik di dukung oleh DePorter (dalam Wahyuni & Umar, (2014) bahwa media komik penting dalam membangkitkan minat belajar, karena penyampaian komik memberikan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar. Secara khusus konsumen utama komik merupakan anak-anak dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, dan masih banyak kalangan mahasiswa perguruan tinggi masih menggemari komik.

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar, karena merupakan bahasa resmi dan bahasa komunikasi yang digunakan di Indonesia. Namun, minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia seringkali rendah. Kurangnya minat belajar dapat menghambat kemampuan siswa dalam memahami, menguasai, dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat banyak aspek yang harus dipelajari seperti membaca, menulis, dan berbicara. Namun, seringkali siswa tidak memiliki minat yang tinggi untuk belajar Bahasa Indonesia karena dianggap sulit atau membosankan. Hal ini dapat menyebabkan penurunan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap Bahasa Indonesia.

Kelas V merupakan fase penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa mulai belajar tata bahasa yang lebih kompleks dan meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Anak-anak memiliki potensi besar dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui representasi visual. Komik sebagai media pembelajaran yang menggunakan gambar dan narasi dapat memanfaatkan kecenderungan ini. Dengan memiliki elemen visual yang menarik, e-komik dapat membuat materi pelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.

Pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa guru masih mengalami berbagai macam kesulitan karena penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang masih kurang optimal. Hal ini didasari oleh keterbatasan media pembelajaran.

Karena itu, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk diterapkan didalam proses belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan oleh sekolah dengan berbagai jenis media yang bisa diterapkan (Dasi & Putra, 2022; Nuritta, 2018). Melalui hasil wawancara dan observasi pada tanggal 11 September 2023 dengan guru wali kelas V Ibu Ni Wayan Sariasih, S.Pd.SD di SD Negeri 2 Tangkas diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru masih kesulitan dalam mengoperasikan teknologi secara mandiri, belum sepenuhnya menguasai IT, memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran, dan kesulitan memilih media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Media yang dominan digunakan guru hanya video yang diakses dari youtube dan berpatokan pada buku sebagai sumber belajar. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa bosan belajar yang dibuktikan dari partisipasi siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya terpusat pada guru, materi yang dipelajari sulit dipahami, kurangnya pengetahuan konsep dan sulit mengingat materi pembelajaran. Jadi peserta didik menganggap mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai membosankan, kurang menarik, dan tidak begitu penting. Dengan demikian mengakibatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah. Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yakni ketersediaan media pembelajaran inovatif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih kurang.

Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran e-komik ini yaitu: (1) Penelitian yang dilakukan oleh Widyaningsih & Ganing, (2021), memperoleh hasil penelitian dengan kualifikasi sangat baik yang dinyatakan layak

digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa; (2) penelitian dilakukan oleh Pinatih & Putra, (2021) dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media komik digital dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar; (3) penelitian yang dilakukan oleh Ummah & Istianah, (2021) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa; (4) penelitian yang dilakukan oleh Khasanah dkk, (2021) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media komik dapat membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memecahkan masalah secara mandiri; (5) penelitian yang dilakukan oleh Aini & Abdullah, (2021) dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media komik web layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik digital merupakan media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai media komik digital berbasis kearifan lokal. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menyediakan sebuah media pembelajaran. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-komik mengenai cinta Indonesia. Media E-komik dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yakni: (1) peserta didik pada umumnya suka membaca komik, (2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, (3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun peserta didik, (4) komik bisa dibaca kapan saja dan dimana saja".

Meningkatnya kecanggihan teknologi di masa kini menyebabkan penanganan dampak dominasi budaya global terhadap budaya lokal salah satunya dapat dilakukan melalui pengembangan kualitas sumber daya manusia masyarakat Bali, perluasan akses, dan relevansi pendidikan berbasis budaya dan kearifan lokal Bali. Upaya ini diharapkan bisa semakin memperkenalkan dan meningkatkan kecintaan masyarakat Bali dengan budaya Bali sekaligus meningkatkan kualitas, daya saing masyarakat dan pendidikan yang memuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali. Dengan demikian globalisasi menciptakan banyak kesempatan untuk berbagi pengetahuan, teknologi, nilai-nilai sosial, dan norma perilaku yang mempromosikan perkembangan individu, organisasi dan masyarakat, dan nilai-nilai lokal tetap harus menjadi basis penyaring dalam kehidupan masyarakat Bali (Suwardani, 2015). Media pembelajaran berbasis kearifan lokal Bali diharapkan mampu memberikan kebaharuan pada dunia pendidikan masa kini. Selain itu e-komik berbasis kearifan lokal juga mampu menarik minat belajar siswa karena e-komik memuat cerita bergambar yang karakter dan bacgroundnya menunjukkan kearifan lokal Bali sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa dan guru juga mudah menyampaikan materi, yang dimana siswa tidak hanya menonton membaca buku melainkan siswa dapat mengamati gambar dan bacaan tulisan yang bertujuan untuk memahami suatu materi yang ingin disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pernyataan di atas, dalam proses pembelajaran diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang inovatif, efisien, dan fleksibel yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan kondisi pendidikan saat ini sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna khususnya pada muatan pelajaran

Bahasa Indonesia. Salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang efektif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa maupun guru kapan dan dimana saja. Penggunaan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal sangat membantu siswa belajar dengan mandiri, e-komik dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Komik yang identik dengan buku atau media bergambar yang menarik dan menyenangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila cerita yang termuat didalamnya berisikan materi pengajaran, selain itu komik memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk menguji kelayakan dari media e-komik, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut deskripsi latar belakang tersebut, terdapat sejumlah masalah yang teridentifikasi, permasalahan yang digali meliputi:

1. Media pembelajaran yang sudah pernah digunakan guru kurang menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan kurang mendorong ketertarikan siswa pada saat belajar serta tidak memberi motivasi siswa pada saat pelajaran terjadi sehingga mereka rentan jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran.
2. Cakupan materi dalam buku ajar yang guru maupun siswa pegang masih minim.
3. Pemanfaatan media berbentuk e-komik pembelajaran yang dirancang mandiri

oleh guru belum banyak tersedia.

4. Durasi yang lumayan panjang dalam perancangan media digital dalam pembelajaran mengakibatkan guru kurang mempergunakan media ajar digital.
5. Belum tersedianya media pembelajaran e-komik khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, masalah penelitian ini dibatasi agar spesifik dan dapat mencapai target penelitian yang diharapkan.

1. Pada penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran kelas V E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD/MI.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respons pendidik dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD/MI.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang hingga pembatasan masalah yang di tuangkan di atas, maka ada beberapa masalah yang diformulasikan mengenai bagaimana validitas media ajar e-komik berbasis digital pada topik cinta Indonesia.

1. Bagaimana rancang bangun media e-komik berbasis Kearifan Lokal pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024?

2. Bagaimana validitas Media e-komik Berbasis Kearifan Lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana respons peserta didik kelas V dan guru terhadap media e-komik berbasis Kearifan Lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun dari media pembelajaran e-komik berbasis Kearifan Lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024
2. Untuk menguji validitas media pembelajaran e-komik berbasis Kearifan Lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di Kelas V SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024
3. Untuk menguji respon peserta didik kelas V dan guru terhadap media pembelajaran e-komik berbasis Kearifan Lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 2 Tangkas Tahun Pelajaran 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoretis

Pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai cinta Indonesia dapat memberikan kontribusi ilmu pengetahuan bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

Adapun sejarah praktis peneliti ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yakni:

1. Bagi sekolah

Bagi sekolah media e-komik ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi baru yang dapat mengembangkan pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi guru

Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini memberikan alternative media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan pelajaran Bahasa Indonesia, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif dan lebih hidup, membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

3. Bagi peserta didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu mempermudah dalam belajar Bahasa Indonesia, menciptakan pembelajaran cinta indonesia yang lebih menarik bagi peserta didik sehingga tidak cepat bosan dalam menyerap materi pembelajaran

lebih menarik.

4. Bagi peneliti lain

Hasil studi pengembangan ini diharapkan bisa dipergunakan menjadi rujukan dalam memperluas pengetahuan untuk peneliti lainnya, sehingga studi ini bisa dipertimbangkan menjadi panduan pada pelaksanaan pengembangan sejenis sehingga mendapatkan hasil lebih maksimum dan optimal.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media berbentuk e-komik berbasis kearifan lokal menjadi produk yang diperoleh pada pengembangan ini. Ada sejumlah Spesifikasi pada media ini yakni, meliputi:

- 1 Produk yang diperoleh berbentuk media e-komik berbasis kearifan lokal yang berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Cinta Indonesia di SD Negeri 2 Tangkas.
- 2 Media pembelajaran ini memuat deskripsi topik Cinta Indonesia
- 3 Karakter tokoh dibuat dalam versi kartun yang menarik.
- 4 E-Komik terdiri dari halaman cover, ilustrasi gambar, dan percakapan pada gambar.
- 5 Pembuatan media pembelajaran e-komik ini menggunakan aplikasi yaitu canva yang di gunakan untuk membuat komik kemudian dijadikan PowerPoint dan diberikan audio. Jenis media dibuat dibatasi pada media pembelajaran yang membuat:
 - a. teks,
 - b. gambar
 - c. audio (suara narasi dan *background*)

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ini sangat penting untuk dirancang sebab mencakup aktivitas pembelajaran yang membantu mempermudah siswa pada pembelajaran aktif maupun mandiri saat pembentukan konsep permasalahan sehingga bisa menuntaskan masalah yang diberikan. Pembuatan media ajar perlu dilaksanakan dengan berkala, yang menekankan pada perubahan proses pendidikan pada tiap waktu, sehingga dibutuhkan penyempurnaan media ajar ataupun inovasi terbaru dalam menunjang pembelajaran di masa depan.

Media pembelajaran memfasilitas guru ketika memberikan pengetahuan dan mempermudah siswa dalam memahaminya. Rendahnya ketersediaan media ajar pada materi Cinta Indonesia terlihat dari kurangnya studi terkait topik ini. Pada pendidikan abad 21, media ajar dituntut menunjang peningkatan kemampuan membaca siswa serta menjadi mediator pengetahuan. Di samping itu, proses pendidikan ini menjadi proses dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten diranah intelektual.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut sejumlah asumsi yang melatarbelakangi pembuatan media e- komik ini, yakni.

1. Pada kegiatan belajar mengajar wali kelas V SD Negeri 2 Tangkas mengungkapkan belum pernah memanfaatkan media e-komik berbasis kearifanlokal.
2. Penggunaan media yang diperoleh pada pengembangan ini dapat memberikan arahan ke siswa untuk memahami konsep Bahasa Indonesia terutama pada

topik Cinta Indonesia.

3. Melalui pengaplikasian media ajar yang disusun ini mampu membantu guru dalam mendeskripsikan topik/materi bahasan Cinta Indonesia

Media e-komik yang disusun hanyalah ditunjukkan pada siswa di kelas V SD Negeri 2 Tangkas. Sesuai aspek, pengembangannya dilaksanakan dengan terbatas pada pembuatan media e-komik berbasis kearifan lokal.

1.10 Definisi Istilah

Berikut berbagai batasan yang terdapat pada istilah-istilah yang dipergunakan guna menghindari terjadinya kekeliruan persepsi, meliputi.

1. Penelitian pengembangan ialah suatu studi yang bertujuan untuk memperoleh suatu produk untuk memudahkan dalam penanggulangan masalah pembelajaran serta menyempurnakan produk yang belum ada.
2. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pendukung untuk proses menyampaikan pesan dan merangsang keinginan siswa untuk belajar agar terciptanya sebuah proses belajar, dimana dengan proses belajar tersebut dapat memberikan tambahan wawasan atau informasi kepada siswa.
3. Media e-komik ialah wujud komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk memberikan informasi secara tenar dan mudah di pahami.
4. Siswa pada tingkatan sekolah dasar dominan mempunyai tingkatan berfikir yang konkret atau nyata sehingga terklarifikasi pada tahapan operasional konkret.
5. Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang memiliki kedudukan penting karena merupakan bahasa Nasional dan bahasa Pemersatu.

6. "Cinta Indonesia" dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SD merujuk pada salah satu bab dalam buku kurikulum Merdeka Belajar, yaitu bab 6.
7. Model *ADDIE* merupakan model pengembangan yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluations* (evaluasi)

