

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pendidikan di era evolusi Industri 4.0 berlangsung sangat pesat dan mendorong terjadinya transformasi digital di berbagai bidang kehidupan. Kondisi tersebut menjadikan era ini sering dikenal sebagai era digital (Alami, 2020). Dunia pendidikan pada revolusi industri 4.0 mengharuskan adanya penyesuaian antara kemampuan manusia dan perkembangan teknologi agar mampu menciptakan berbagai peluang baru yang kreatif dan inovatif, baik dalam aspek fisik maupun dalam proses pembelajaran (Lase, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, Kristiawan dan Fitria (2019) menjelaskan bahwa pendidikan di era digital merupakan proses pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efektivitas, kemudahan akses, serta interaktivitas kegiatan belajar mengajar. Pendidikan yang berkualitas, dapat melahirkan generasi bangsa yang kompeten dalam memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal dalam kehidupan sehari-hari (Fitri, 2021). Sehingga penerapan teknologi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya menjadi pilihan, melainkan telah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan yang harus dipenuhi di tengah perkembangan global saat ini (Rijal, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran hasil integrasi antara IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk

membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial secara terpadu dan kontekstual. Integrasi ini dilakukan karena siswa SD memandang alam dan sosial sebagai satu kesatuan pengalaman (Suhelayanti dkk., 2023). Menurut Rahmawati dan Wijayanti (2020), integrasi IPA dan IPS bertujuan agar siswa memahami keterkaitan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan nyata. Selain itu, Rochsantiningsih, Suciati, dan Hartoyo (2020) menyatakan bahwa pendekatan interdisipliner seperti IPAS dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan kolaboratif siswa. Hal ini juga didukung oleh pendapat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), yang menekankan bahwa pembelajaran IPAS diperlukan untuk memperkuat keterampilan inkuiri anak sejak dini melalui pengalaman langsung dengan fenomena di sekitar mereka.

IPAS tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan sikap dan keterampilan abad ke-21. Menurut Zimmerman (2007), pembelajaran IPA sebagai bagian dari IPAS mencakup kerja ilmiah dan pengembangan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Selanjutnya, Trianto (2014) menjelaskan bahwa IPA sebagai bagian dari IPAS mendorong siswa mengembangkan sikap ilmiah melalui observasi dan eksperimen yang kontekstual. Di sisi lain, Fitria dkk. (2021) menyoroti bahwa IPS dalam IPAS berfungsi membentuk peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan cinta damai. Dengan demikian, pembelajaran IPAS menjadi media penting dalam menanamkan nilai, pengetahuan, dan keterampilan yang mendukung siswa untuk memahami dan bertindak secara reflektif terhadap lingkungan alam dan sosial mereka.

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru seharusnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daniyati, et al., 2023).

Berdasarkan data internasional (PISA, 2019) dan UNESCO, tingkat literasi siswa Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat baca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran perlu mendapat perhatian serius. Rendahnya literasi juga berdampak pada proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Di kelas V, salah satu materi yang dianggap sulit adalah rantai makanan, karena siswa harus memahami hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Apabila pembelajaran hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah, siswa cenderung pasif dan kurang berminat. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami, salah satunya berupa komik digital interaktif yang dapat memvisualisasikan konsep rantai makanan secara konkret dan menyenangkan.

Kondisi ini menjadi perhatian khusus dalam dunia pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar, di mana minat baca dan pemahaman siswa terhadap teks menjadi dasar penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sulistyو (2011), rendahnya minat baca siswa dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan

eksternal seperti metode pembelajaran dan media yang digunakan guru. Hal ini turut memengaruhi pembelajaran materi tertentu seperti rantai makanan dalam pelajaran IPAS kelas V, yang membutuhkan pemahaman terhadap konsep hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem. Jika pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks saja, siswa akan kesulitan untuk terlibat aktif dalam memahami materi secara menyeluruh, Menurut Rusman (2012), pembelajaran yang bersifat satu arah seperti ceramah cenderung membuat siswa pasif dan tidak memfasilitasi pemahaman mendalam terhadap materi. Dalam konteks tersebut, pengembangan media pembelajaran menjadi solusi inovatif yang dapat menjembatani rendahnya minat baca sekaligus meningkatkan literasi visual dan pemahaman konsep siswa.

Gagne dan Briggs (1974) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam mengikuti proses belajar. Menurut Dalryanto (2010), media pembelajaran mencakup segala sesuatu, baik berupa manusia, benda, maupun lingkungan sekitar, yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran, sehingga mampu menarik perhatian, minat, pemikiran, serta perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Sementara itu, Halmkal (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik, yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Saputri et al., 2023).

Guru terus berupaya merancang dan menerapkan berbagai media pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar IPA. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum, serta tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus. Dalam pembelajaran IPA, guru memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, karena penggunaan media dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari IPA serta mendorong munculnya ide-ide baru dalam memecahkan masalah terkait IPA (Kleruk et al., 2021).

Dewi & Suniasih, (2023) menyebutkan pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa, membangkitkan minat belajar, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Selain itu, Mashuri & Budiyono, (2020) penggunaan media pembelajaran membantu siswa memahami informasi yang disampaikan guru dengan lebih jelas, sehingga proses pembelajaran di kelas dapat mengembangkan keterampilan berpikir, kemampuan berinovasi, serta kreativitas siswa. Dampaknya, minat belajar siswa semakin meningkat, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Sari et al., 2024).

Namun, masih terdapat berbagai kendala yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas, salah satunya adalah tingginya biaya untuk memperoleh media pembelajaran. Bahkan, dalam beberapa kasus, pembelajaran di kelas sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya. Jika kondisi ini terus berlanjut, pembelajaran IPA dapat dianggap sulit dan kurang menarik bagi

peserta didik, yang pada akhirnya dapat mengurangi minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut.

Permasalahan ini juga dihadapi oleh siswa di sekolah SD Negeri 3 Depeha pada pembelajaran materi rantai makanan di kelas 5. Dalam observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 Mei 2025 dengan bapak I Ketut Arya Sedana, beliau menyampaikan beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa. Salah satu permasalahan utama adalah dalam proses pembelajaran IPAS pada materi rantai makanan di kelas 5 SD Negeri 3 Depeha, terdapat rendahnya nilai siswa di pembelajaran IPAS pada rantai makanan dan kurangnya minat siswa pada pembelajaran IPAS terutama pada materi rantai makanan, guru tidak menggunakan media yang menarik guru hanya menggunakan media gambar dan lebih sering menggunakan catatan di papan. Sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk memahami konsep rantai makanan secara mendalam. Selain itu, pemahaman siswa terhadap hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem sering kali kurang optimal karena tidak adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi yang menarik dan interaktif. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep dasar seperti produsen, konsumen, dan dekomposer dalam sebuah rantai makanan karena kurangnya ilustrasi yang menggambarkan proses tersebut dengan jelas.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Depeha, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas V pada materi rantai makanan masih rendah berdasarkan indikator minat belajar siswa. Pada indikator perasaan senang terhadap aktivitas pembelajaran, siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran, ditandai dengan ekspresi yang kurang bersemangat dan kecenderungan mengobrol saat guru

menjelaskan, yang menurut guru disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran. Pada indikator ketertarikan, respons siswa terhadap materi juga rendah karena pembelajaran hanya menggunakan gambar statis dan catatan di papan tulis sehingga kurang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Pada indikator keterlibatan aktif, siswa jarang bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi karena mengalami kesulitan memahami konsep produsen, konsumen, dan dekomposer akibat tidak tersedianya media yang dapat menggambarkan proses rantai makanan secara interaktif. Sementara itu, pada indikator perhatian, konsentrasi siswa mudah terganggu karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pencatatan sehingga siswa cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar IPAS yang belum optimal, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada keempat aspek tersebut.

Kurangnya variasi dalam media pembelajaran membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media yang lebih interaktif sangat diperlukan agar siswa dapat memahami konsep rantai makanan dengan lebih baik. Menurutnya, banyak siswa lebih mudah memahami materi jika disajikan dalam bentuk gambar atau cerita dibandingkan dengan teks panjang yang hanya terdapat dalam buku paket. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan interaksi mereka dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan yang ada yaitu komik digital.

Media komik adalah bentuk cerita yang menampilkan karakter dan menyajikan alur cerita yang terstruktur melalui gambar, dengan tujuan menghibur pembacanya (Sudjana & Rivai, 2017). Komik sebagai media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan animasi bergerak yang mengandung pesan-pesan edukatif. Menurut Rasiman (2014), komik digital merupakan versi komik yang berbentuk ilustrasi cerita dengan alur tertentu dalam format digital, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik dan berfungsi sebagai media pembelajaran bagi siswa. Supartayasa dan Wibawa (2022) menyatakan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital, I Ketut Arya Sedana, sangat mendukung adanya inovasi ini. Beliau berpendapat bahwa komik digital dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi rantai makanan. Dengan adanya ilustrasi dan cerita yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan karena mereka dapat melihat langsung bagaimana suatu rantai makanan bekerja dalam sebuah ekosistem. Selain itu, penggunaan komik digital juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan mengulangnya sesuai kebutuhan. Beliau berharap dengan adanya pengembangan komik digital ini, siswa di SD Negeri 3 Depeha dapat lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi rantai makanan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Pemilihan komik digital sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan ilmiah yang relevan dengan permasalahan di SD

Negeri 3 Depeha. Dari perspektif kognitif, komik digital mengintegrasikan teks dan gambar sehingga memudahkan siswa memahami dan mengingat konsep rantai makanan yang sebelumnya sulit dipahami karena penyajian materi masih terbatas pada teks dan gambar statis. Dari perspektif motivasi, format narasi bergambar mampu membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan emosional, serta mempertahankan perhatian siswa lebih lama, sehingga berpotensi mengatasi rendahnya perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian siswa selama pembelajaran. Selain itu, komik digital juga menjadi solusi yang ekonomis karena dapat didistribusikan secara elektronik tanpa biaya cetak, sehingga sesuai dengan kondisi keterbatasan media pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pemilihan komik digital merupakan solusi yang tepat dan berbasis ilmiah untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Depeha.

Meskipun penelitian pengembangan media komik digital telah banyak dilakukan, penelitian ini memiliki beberapa kebaruan yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Pertama, komik digital dikembangkan secara khusus untuk materi rantai makanan pada mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, sehingga lebih sesuai dengan konteks pembelajaran saat ini dibandingkan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada IPA atau IPS secara terpisah. Kedua, pengembangan media didasarkan pada analisis kebutuhan belajar siswa di SD Negeri 3 Depeha dengan mengintegrasikan konteks lokal yang dekat dengan kehidupan siswa Bali, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Ketiga, penelitian ini mengkaji pengaruh media terhadap empat indikator minat belajar secara komprehensif, yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan perhatian, sehingga mampu memberikan gambaran yang

lebih utuh mengenai efektivitas media. Keempat, dari sisi teknis, komik digital dirancang berdasarkan prinsip multimedia interaktif yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kebaruan tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki kontribusi ilmiah yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan di kelas V SD Negeri 3 Depeha. Dengan mengidentifikasi permasalahan nyata yang dihadapi oleh siswa dalam memahami konsep rantai makanan, pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Pada Materi Rantai Makanan Pada Kelas V Sd Negeri 3 Depeha”.

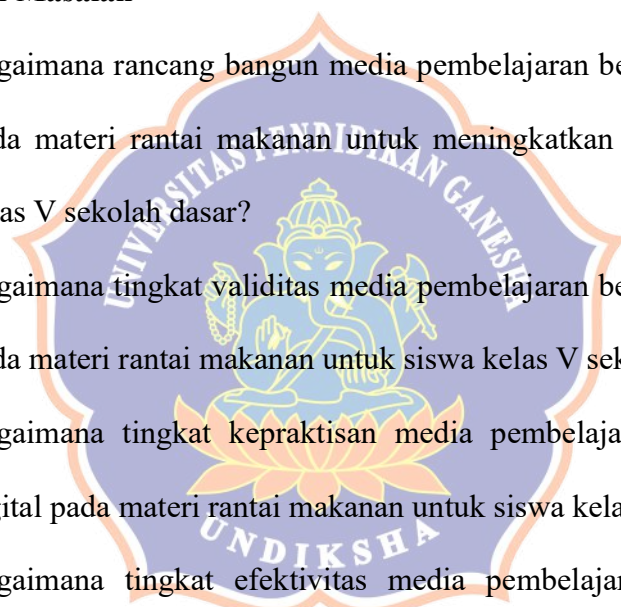
1.2 Identifikasi Masalah

- 1.1.1 Pembelajaran rantai makanan di kelas V SD Negeri 3 Depeha masih menggunakan metode konvensional seperti buku teks dan ceramah, sehingga kurang menarik dan interaktif bagi siswa.
- 1.1.2 Siswa cenderung kurang tertarik membaca teks panjang dalam buku pelajaran. Media pembelajaran berbasis komik digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa.
- 1.1.3 Saat ini, belum tersedia media pembelajaran berbasis komik digital yang dapat digunakan siswa sebagai bahan belajar mandiri, sehingga mereka masih bergantung pada penjelasan guru di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis komik digital dalam pembelajaran materi rantai makanan untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Depeha. Ruang lingkup penelitian mencakup aspek desain, implementasi, serta efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap konsep rantai makanan.

1.4 Rumusan Masalah

- 
- 1.1.4 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar?
 - 1.1.5 Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan untuk siswa kelas V sekolah dasar?
 - 1.1.6 Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan untuk siswa kelas V sekolah dasar?
 - 1.1.7 Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.1.8 Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan guna meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar.

1.1.9 Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

1.1.10 Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan untuk siswa kelas V sekolah dasar.

1.1.11 Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis komik digital pada materi rantai makanan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan komik digital pada topik rantai makanan, untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, pengembangan komik digital pada topik rantai makanan ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Multimedia ini dapat menjadi alternatif sumber belajar yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPAS, khususnya pada topik rantai makanan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep rantai makanan, secara lebih menyenangkan dan mendalam. Komik digital ini

dirancang dengan tampilan menarik, dilengkapi gambar ilustrasi, dan latihan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

b) Bagi Guru

Komik digital ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran alternatif yang mendukung penyampaian materi secara lebih efektif dan efisien. Guru juga dapat mengembangkan kompetensinya dalam merancang media pembelajaran digital yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan materi.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengambilan kebijakan untuk mendorong guru-guru di sekolah mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan model pembelajaran aktif. Kepala sekolah dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d) Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan dalam pengembangan media pembelajaran serupa di topik atau jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi peneliti lain untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik.

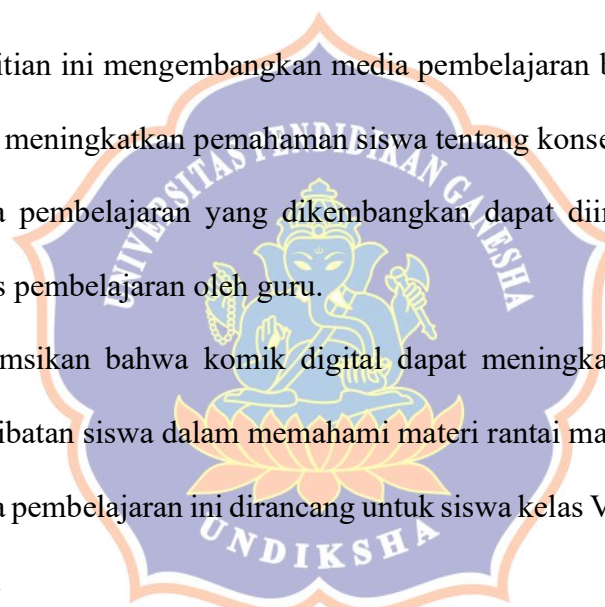
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik digital interaktif yang dirancang untuk membantu siswa kelas V SD dalam memahami konsep rantai makanan. Komik digital ini memanfaatkan ilustrasi yang menarik

serta narasi yang sederhana agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Tujuan utama dari komik digital ini adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat memahami konsep rantai makanan secara visual dan interaktif. Media ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu pembelajaran dalam menjelaskan materi secara lebih kontekstual.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi

- 
- a) Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep rantai makanan.
 - b) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran oleh guru.
 - c) Diasumsikan bahwa komik digital dapat meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa dalam memahami materi rantai makanan.
 - d) Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa kelas V SD Negeri 3 Depeha.

1.8.2 Batasan

- a) Uji coba produk hanya dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Depeha untuk mengukur efektivitas dan respons terhadap media pembelajaran berbasis komik digital.
- b) Pengembangan komik digital berpedoman pada Kurikulum Merdeka dan materi rantai makanan sesuai standar pembelajaran.
- c) Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.

1.9 Definisi Istilah

1.9.1 Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada proses penelitian dan pengembangan yang sistematis dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang dirancang untuk memastikan pendekatan yang komprehensif dan efektif dalam pembuatan media pembelajaran.

1.9.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam konteks penelitian ini merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan. Media ini dirancang untuk menarik minat belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

1.9.3 Komik Digital

Komik digital adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar dengan teks naratif dan dialog yang mendukung pemahaman konsep tertentu. Dalam penelitian ini, komik digital dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran untuk menjelaskan konsep rantai makanan secara visual dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa kelas V SD Negeri 3 Depeha.

1.9.5 Rantai Makanan

Rantai makanan adalah konsep dalam ekosistem yang menjelaskan hubungan makan dan dimakan antara makhluk hidup. Dalam pembelajaran di kelas V SD, konsep ini mencakup produsen, konsumen, dan dekomposer.

