

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Zaman sekarang dunia berada pada era berkembang pesatnya teknologi dan informasi. Sejalan dengan hal tersebut, kualitas dari SDM sangat diperlukan agar bisa mengimbangi teknologi yang berkembang pesat. Maka dari itu usaha untuk membentuk SDM yang unggul dan berkualitas, tentunya ditempuh melalui pendidikan.

Pendidikan ialah sebuah jalan untuk mewujudkan pembelajaran menjadi lebih baik dan optimal yang dilakukan secara sadar sehingga peserta didik dapat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran, mampu meningkatkan kognitif siswa maupun potensinya serta dapat menumbuhkan keterampilannya yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri maupun dalam berkehidupan dalam bermasyarakat jika dilihat dari UU tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan pada dasarnya ialah upaya yang mampu digunakan untuk membentuk SDM ke arah yang jauh lebih baik. Pendidikan ialah suatu proses yang tujuannya umumnya untuk mencoba menciptakan pola perilaku tertentu di antara anak-anak atau orang-orang yang berpendidikan (Syafaruddin, dkk., 2012). Sedangkan pendidikan di era sekarang harus mampu merespons kebutuhan zaman yang berkembang yang di mana manusia serta teknologi harus dapat diselaraskan guna menciptakan peluang yang lebih baru dengan inovatif dan kreatif. Sedangkan tujuan pendidikan ialah segala sesuatu termasuk persiapan kerja, kemampuan memecahkan permasalahan,

pemanfaatan waktu yang konstruktif, karena setiap siswa memiliki harapan masing-masing yang berbeda (Cong, 2019). Dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah suatu proses yang dilaksanakan secara sadar bertujuan mewujudkan sebuah proses pembelajaran dan suasana pembelajaran yang sudah terencana secara sistematis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam hal potensi dirinya agar menjadi SDM yang bermutu. Pendidikan di dunia selalu mengalami sebuah perubahan serta perkembangan seiring dengan perubahan zaman. Pendidikan dituntut agar bisa selalu mengimbangi perkembangan teknologi. Oleh sebab itu pendidikan perlu adanya perubahan dan inovasi, dalam hal ini inovasi pendidikan sangat diperlukan guna dapat membentuk SDM yang unggul dan keberhasilan mutu dari pendidikan yang lebih baik.

Inovasi dalam pendidikan ialah suatu metode atau ide yang dilihat sebagai hal baru oleh orang maupun kelompok, baik itu berupa sebuah hasil dari *inversy* maupun *discovery*, guna dapat mencapai tujuan dari pendidikan maupun untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Rusdiana & Tafsir, 2014). Dan juga inovasi pendidikan sebuah inovasi baru dibidang pendidikan, maupun inovasi baru yang bertujuan untuk menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang terjadi dalam pendidikan (Syafaruddin, dkk., 2012). Adapun tujuan dari inovasi pendidikan ialah: (1) Menyusul berbagai ketertinggalan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi, sehingga pendidikan yang berada di Indonesia bisa berjalan seimbang terhadap kemajuan teknologi, (2) Mengupayakan penyelenggaraan pendidikan yang setara di segala jenis, bidang dan jenjang serta melayani setiap masyarakat dengan sama rata, (3) Mengubah dari sistem pendidikan yang berada di Indonesia agar lebih menghargai budaya bangsa, efektif serta efisien, menjaga rasa

kesadaran nasional, memajukan masyarakat pembelajar, menarik minat dari siswa, dan menumbuhkan banyak lulusan yang sangat dibutuhkan di pekerjaan lapangan ada dalam kehidupan masyarakat (Kusnandi, 2017).

Inovasi pendidikan diharapkan mampu memberikan perubahan yang besar dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya inovasi pendidikan pembelajaran diharapkan dapat berjalan dengan optimal. Sejalan dengan itu agar proses belajar dapat berjalan baik secara optimal diperlukan pembelajaran yang bersifat efektif. Pembelajaran efektif ialah suatu proses belajar dan mengajar hendaknya tidak hanya berfokus dengan hasil capaian siswa, namun bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan secara efisien dan efektif serta memberikan pemahaman, kecerdasan, dan kualitas yang baik sehingga mampu memberikan perubahan sikap dan mengimplementasikannya dalam kehidupan (Fakhrurrazi, 2018). Sejalan dengan itu pembelajaran efektif ialah pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas berfokus pada *student center* dan bermanfaat bagi siswa melalui penggunaan program yang sesuai (Fitriani, 2019). Pada dasarnya anak SD masih berpikir secara konkret atau berada di tahapan perkembangan operasional konkret yang masih membutuhkan benda konkretnya agar mudah dipahami. Sehingga diperlukanlah penggunaan atau pemanfaatan sebuah media pembelajaran dalam menjelaskan, agar anak bisa lebih mudah memahaminya tidak lagi berpikir abstrak tetapi dapat melihat bagaimana suatu proses bisa terjadi. Maka dari itu pemanfaatan dari media saat pembelajaran sangat penting sebagai penunjang materi yang ada.

Media ialah saluran komunikasi untuk membawa atau menyampaikan pesan, di mana media adalah cara atau alat untuk menyebarkan pesan antara koresponden

dan responden (Miftah, 2013). Sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran ialah alat atau sarana berkomunikasi dalam wujud perspektif cetak maupun dengar, serta teknologi pada perangkat elektronik (Ekayani, 2017). Adapun fungsi penting dari media pembelajaran ialah sebagai sarana peraga membantu guru saat proses mengajar untuk mengatur dan menciptakan sebuah kondisi yang menyenangkan serta suasana pembelajaran yang lebih baik (Panjaitan, 2017). Kesimpulan yang dapat diambil ialah media merupakan sebuah alat komunikasi yang dirancang untuk menyampaikan informasi. yang dikemas dengan menarik dalam bentuk cetak ataupun audio visual sehingga mudah dipahami. Sehingga peran dari media sangat penting untuk menunjang materi pembelajaran maupun membantu guru dalam menjelaskan. Salah satu inovasinya ialah media komik digital dalam bentuk audio visual.

Komik digital ialah komik cerita bergambar sederhana secara runtun yang tersaji dalam media digital elektronik (Yuliana, dkk., 2017). Sedangkan dalam Sari (2019) komik digital ialah komik *product* elektronik berbasis digital tidak hanya dapat menampilkan jalan cerita, tetapi juga menyisipkan permainan, animasi, film maupun aplikasi lainnya, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami dan mengapresiasi setiap jalan cerita, serta dapat diakses secara *online*. Komik mempunyai ciri sifat yang menarik, sehingga bisa menarik perhatian seseorang baik dari segi tingkat pendidikan, status ekonomi, sosial, dan yang lainnya. Adapun sifat-sifat dari komik ialah: (1) Mengandung banyak unsur sehat dan lucu, (2) Mengandung unsur keseruan, dan (3) Mengandung unsur hiburan (Saputro, 2015). Adapun kelebihan dari komik yaitu: (1) Komik mampu menambah kosakata dari penyimaknya, (2) Mampu mengembangkan minat menyimak dan membaca peserta

didik, (3) Dapat memudahkan anak dalam menangkap rumusan yang bersifat abstrak, (4) Jalan dari cerita komik mengacu terhadap satu hal yaitu kebaikan maupun bidang studi lainnya (Riwanto & Wulandari 2018). Dari kelebihan komik dan sifat-sifat komik yang dipaparkan di atas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada serta mengembangkannya menjadi media komik digital dalam bentuk video animasi audio visual, maka dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang inovatif.

Dengan penyajian seperti itu membuat komik menjadi lebih menarik dan ditambahkan elemen animasi dan suara pada kemasannya, sehingga mampu memberikan sebuah manfaat tambahan bagi siswa selama proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital ialah cerita bergambar yang dikemas ke dalam video animasi yang berisikan suara, karakter yang menarik, dan musik sebagai pengiring dalam video, sedangkan strukturnya ialah dua dimensi yang dapat disimak dan memberi kesan menarik serta dapat diakses melalui media elektronik. Hal ini juga sejalan dengan yang dinyatakan dalam penelitian Yuliana, dkk., (2017) jika memadukan kata, *gesture*, audio, dan gambar dengan baik maka dapat memberikan pengalaman baru dan menyenangkan bagi siswa. Cerita komik pembelajaran yang dikemas menjadi komik digital yang dapat diakses melalui media elektronik dalam bentuk video animasi audio visual merupakan media atau alat untuk menyampaikan sebuah materi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Maka dari itu penggunaan media audio visual komik digital cocok dengan karakteristik siswa pada tahap operasional konkret yang masih berpikir abstrak khususnya siswa kelas IV SD. Dengan memanfaatkan media dalam proses belajar dapat membuat siswa lebih

mudah untuk mengerti dikarenakan materi yang bersifat abstrak dapat menjadi lebih konkret. Didukung juga dari penelitian Hilmi (2017) dengan membuat media yang memiliki unsur audio visual, dapat menyampaikan sebuah materi menjadi lebih mudah dipahami dan lebih jelas sehingga siswa lebih mudah menangkap materinya dikarenakan tidak lagi berpikir secara abstrak. Serta penelitian oleh Hidayah & Ulva (2017) menunjukkan bahwa dengan penggunaan media komik digital mampu meningkatkan minat belajar siswa serta sebagian siswa menyukai penggunaan media komik digital dalam belajar. Oleh karena itu dilihat dari kelebihan maupun sifat-sifat komik yang sudah dijelaskan serta didukung dari penelitian sebelumnya dengan mengembangkan media menjadi komik digital ke dalam berbentuk video, dapat menciptakan sebuah media yang inovatif dan menarik minat belajar bagi siswa.

Berdasarkan hasil dari observasi di SD Gugu VII kecamatan Buleleng sayangnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya penggunaan komik digital jarang dimanfaatkan atau belum pernah dikembangkan saat proses pembelajaran. Dari hasil kuesioner menyatakan 100% guru di Gugus VII kecamatan Buleleng menyatakan belum pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu dari hasil wawancara bersama guru wali kelas IV SD di Gugus VII kecamatan Buleleng yang telah dilakukan, kenyataannya yang ada di lapangan pemanfaatan media saat proses pembelajaran masih sangat rendah dan kurang optimal, guru masih berfokus hanya menggunakan buku yang didapat dari sekolah tanpa mengembangkan atau tidak menggunakan media tambahan saat pembelajaran. Pada kenyataannya buku yang digunakan tergolong masih banyak kekurangannya yang membuat isi materi kurang menarik bagi siswa tanpa

dikembangkan lagi oleh guru. Dilain hal kurangnya inovasi atau kreativitas guru juga penyebab dari sulitnya guru mengembangkan sebuah media yang cocok dengan bagaimana karakteristik siswa itu sendiri. Padahal dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pada zaman sekarang dan mengombinasikannya dengan materi pembelajaran mampu membuat kondisi suasana saat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta tidak terkesan monoton bagi siswa. Keadaan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Abdullah (2017) yang menyatakan bahwa sebagian besar guru masih jarang memanfaatkan media untuk menunjang pembelajaran khususnya media audio visual dikarenakan kurangnya keterampilan maupun kreativitas dari masing-masing guru dalam mengembangkan sebuah media. Dalam hal ini keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer masih tergolong kurang. Sehingga sering kali saat proses pembelajaran guru hanya berpedoman pada buku siswa saja dalam menjelaskan materi.

Hal tersebut didukung dari hasil wawancara bersama wali kelas IV di SDN 1 Banyuning dan wali kelas IV di SDN 5 Banyuning menyatakan bahwa materi buku paket kelas 4 pada materi topik gaya muatan IPA masih terbatas, khususnya pada topik gaya isi materi masih terbatas tanpa dikembangkan oleh guru sehingga keberadaan sebuah media sangat kurang atau terbatas disekolah dan jarang digunakan oleh guru. Sejalan dengan hal itu penelitian yang dilakukan oleh Anugraheni (2017) menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi guru ialah sulitnya dalam hal memilih media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa sehingga sesuai dengan kondisi suasana pembelajaran. Pendukung pernyataan di atas ialah dengan hasil data dari kuesioner bersama wali kelas IV

tahun pelajaran 2020/2021 di SD Gugus VII di Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2020/2021 pada tanggal 7-11 November 2020 yaitu sebagai berikut: (1) 63,6% guru mengatakan bahwa cakupan materi di buku ajar IPA yang tersedia terbatas, (2) 54,5% guru menyatakan media yang tersedia di sekolah terbatas.

Keterbatasan materi dari buku siswa tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman IPA oleh siswa tanpa adanya pengembangan dari guru dengan menggunakan media. Terdapat bahwa hasil PISA menyatakan pada tahun 2018 kemampuan Sains siswa yang berada di Indonesia mendapat hasil skor rata-rata 389 dengan rata-rata skor OECD yaitu 489 hasil tersebut turun dibanding hasil PISA sebelumnya yaitu pada tahun 2015 (Kemendikbud, 2019). Jika peristiwa ini terus dibiarkan begitu saja tanpa adanya tindakan lebih lanjut maka pemahaman IPA atau Sains siswa di Indonesia menjadi merosot dan semakin tertinggal jauh dari apa yang diinginkan.

Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi dan ide kreatif ke arah yang lebih baik lagi agar menciptakan kondisi suasana belajar yang lebih aktif. Solusi yang dapat dilakukan ialah melakukan pengembangan materi dengan membuat media pembelajaran yang mampu memotivasi minat belajar siswa maupun menarik siswa untuk membacanya. Media dibuat semenarik mungkin dilihat dari segi penggunaan, penjelasan materi, dan tampilan medianya. Sehingga perlu pengembangan media pembelajaran yang dikemas menjadi komik digital dalam bentuk video audio visual animasi. Usaha ini didukung dari hasil data kuesioner yang dilakukan SD Gugus VII Kecamatan Buleleng pada tahun pelajaran 2020/2021 yaitu sebagai berikut: (1) materi IPA perlu dikemas ke dalam media komik digital, 63,6% guru sangat setuju jika topik

gaya dalam buku siswa khususnya pembelajaran IPA cocok untuk dikembangkan menjadi media komik digital, (2) 36,4% guru setuju apabila materi topik gaya pada buku paket siswa cocok untuk dikembangkan ke dalam media komik digital, dan (3) 100% guru menyatakan belum pernah memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran. Sebelum komik dikemas menjadi komik digital dalam bentuk video, komik harus dikembangkan secara benar sehingga sesuai dengan karakteristik siswa serta penyampaian materi dalam komik mampu menarik rasa ingin siswa untuk mempelajarinya.

Pada masa sekarang penggunaan media elektronik dalam proses mengajar sudah sangat berkembang pesat. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui gadget atau media elektronik sangat penting dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran sebagai contoh pengembangan media komik digital. Didukung oleh penelitian yang dilakukan Rahmanto, dkk., (2019) bahwa pengembangan media komik yang dilakukan mendapat hasil validasi kelayakan dari penilaian ahli media dan ahli sangat memuaskan sehingga layak digunakan. Produk media komik yang dibuat ialah berbentuk buku komik digital atau yang dapat diakses melalui media elektronik. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik sangat cocok untuk dikembangkan untuk media pembelajaran. Jika demikian dengan pemanfaatan media komik digital mampu meningkatkan motivasi, kreativitas, suasana belajar yang mengasikan serta pengalaman baru bagi siswa. Media komik digital pada topik gaya diharap dapat berfungsi sebagai media penunjang pembelajaran yang baik dan efektif karena siswa mampu belajar mandiri. Dalam materi gaya pada kenyataannya materinya banyak berhubungan dengan lingkungan sekitar, maka

dari itu materi gaya dikemas menggunakan komik digital agar lebih mudah dipahami. Sehingga siswa dapat lebih terbayang tentang materi gaya dengan tampilan menarik yang memudahkan pemahaman siswa dilengkapi juga dengan unsur-unsur karakter animasi yang mampu menarik minat belajar siswa dan menggunakan bahasa yang sederhana agar dapat dipahami. Media pembelajaran komik digital dianggap cocok diterapkan untuk siswa SD. Hal ini juga didukung dari penelitian yang dilakukan Sani (2018) tentang pengembangan terhadap media komik pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk kelas IV. Penelitian yang dilakukan oleh Sani (2018) yaitu menciptakan sebuah *product* media pembelajaran komik yang layak digunakan saat proses pembelajaran IPA di Kelas IV SD yang sudah teruji validitasnya. Dalam penelitiannya tersebut media komik yang dibuat cocok untuk karakteristik siswa khususnya kelas IV SD sehingga mampu menarik maupun meningkatkan minat belajar siswa.

Harapan dari dikembangkannya media ini supaya tingkatkan pemahaman materi IPA siswa pada topik gaya dan diharapkan bisa membuat siswa ikut serta aktif dikala proses belajar mengajar. Media komik digital ini berbeda dengan komik digital pada penelitian lainnya. Kebaharuan dari media yang dikembangkan ialah yakni membuat media komik digital yang dikemas ke dalam bentuk video audio visual, berisikan tokoh karakter yang unik, latar yang menarik dengan penuh warna, suara masing-masing tokoh dalam menyampaikan materi, serta musik pengiring agar menambah suasana saat menyimaknya. Dilihat dari perihal tersebut, sehingga butuh dilakukannya riset pengembangan media pembelajaran komik digital pada topik gaya. Adapun judul penelitian ini ialah “Pengembangan Media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas dan dari hasil wawancara bersama guru, dapat dilakukan identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru masih berpatokan pada buku paket saja dalam mengajar tanpa melakukan pengembangan dengan tambahan media.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam mengajar untuk mengembangkan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang terdapat di SD gugus VII Kecamatan Buleleng dengan persentase 54,5% guru menyatakan media masih terbatas.
4. Cakupan materi pada buku siswa masih tergolong kurang lengkap dengan persentase 63,6% guru di SD gugus VII Kecamatan Buleleng menyatakan materi dalam buku paket masih terbatas dikarenakan penjelasannya dalam buku materi hanya dijelaskan secara singkat, dan juga beberapa penjelasan materi belum dilengkapi dengan gambar untuk bisa dipahami.
5. Komik digital belum pernah dikembangkan untuk pembelajaran di SD gugus VII Kecamatan Buleleng dengan persentase 100% berdasarkan hasil dari kuesioner.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas serta identifikasi masalah yang telah diuraikan. Pada penelitian pengembangan ini agar tidak meluas lebih jauh, maka dari itu dilakukan pembatasan masalah. Oleh sebab itu pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu komik digital belum pernah dikembangkan untuk pembelajaran di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng pada tahun pelajaran 2020/2021 dengan persentase 100% berdasarkan hasil dari kuesioner.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang serta mengidentifikasi permasalahan di atas, sehingga rumusan masalah yang dapat diambil ialah:

1. Bagaimana validitas media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD?
2. Bagaimana respons praktisi terhadap media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pada penelitian pengembangan ini yang ingin dicapai yaitu:

1. Menghasilkan media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD dengan validitas yang layak digunakan.
2. Mendeskripsikan respons praktisi terhadap media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD.
3. Mendeskripsikan respons siswa terhadap media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD memiliki 2 manfaat yaitu dibagi menjadi manfaat secara teoritis yaitu manfaat teoritis dari hasil penelitian dan manfaat secara praktis yaitu manfaat untuk para pengguna media maupun hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- 1) Hasil dari penelitian pengembangan Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD yang dilakukan diharapkan mampu memberikan landasan teori tentang pengembangan media komik digital.

2. Manfaat Praktis

- 1) Diharapkan dapat memberi manfaat untuk siswa saat proses belajar sehingga siswa bisa terlibat dengan aktif serta mampu memahami isi materi pembelajaran IPA pada topik gaya.
- 2) Penggunaan media komik digital diharapkan mampu membantu guru untuk menunjang materi pada proses belajar mengajar, agar memudahkan guru saat menjelaskan materi khususnya pada topik gaya.
- 3) Laporan penelitian komik digital diharapkan sanggup dijadikan salah satu rujukan ataupun kajian pustaka untuk melaksanakan riset pengembangan dengan variabel yang sejenis oleh penelitian lain pada perihal riset yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Product yang dihasilkan pada penelitian ini ialah media berbentuk video komik digital. Spesifikasi *product* yang diharapkan ialah:

1. *Product* yang dihasilkan ialah media komik digital berupa komik cerita bergambar yang dikemas menjadi video memberikan audio visual animasi dan *dubing* masing-masing karakter yang diiringi musik serta dapat ditonton melalui media elektronik.
2. Muatan materi yang dikembangkan dalam media komik digital ini ialah materi muatan IPA pada topik gaya di kelas IV SD terdiri dari: (1) pengertian

gaya, (2) sifat-sifat gaya, (3) macam-macam gaya, (4) manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagian sampul komik atau *opening* komik dirancang dan dibuat semenarik mungkin agar dapat meningkatkan rasa ingin siswa dalam menyimak komik.
4. Media dilengkapi petunjuk cara penggunaan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media komik digital, sehingga mampu mengoptimalkan penggunaannya.
5. Media komik digital yang dikembangkan memiliki ukuran rasio 16:9 dalam bentuk video dengan durasi 15 menit.
6. Setiap bagian atau *slide* adegan dalam cerita memiliki latar yang berubah sesuai dengan jalan cerita agar lebih menarik dan tidak monoton.
7. Animasi karakter dalam komik selalu berubah pose/gaya sesuai dengan alur dan percakapan masing-masing karakter.
8. Terdapat penjelasan materi-materi gaya yang dikemas dengan menarik disertai dengan pembahasannya di bagian beberapa adegan percakapan antar tokoh dalam video dan kesimpulan pada bagian akhir video.

16



Gambar 1.1
Contoh Komik Digital dengan Rasio 16:9.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng yang dilaksanakan pada tanggal 7-11 November 2020 tahun pelajaran 2020/2021. Dengan hasil kuesioner sebagai berikut: (1) materi IPA perlu dikemas ke dalam media komik digital, 63,6% guru sangat setuju jika topik gaya dalam buku siswa khususnya pembelajaran IPA cocok untuk dikembangkan menjadi media komik digital, (2) 36,4% guru setuju apabila materi topik gaya pada buku paket siswa cocok untuk dikembangkan ke dalam media komik digital, dan (3) 100% guru menyatakan belum pernah memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran. Dilihat dari hal itu pentingnya pengembangan media komik digital ialah untuk mengembangkan materi khususnya pada muatan IPA topik gaya di kelas IV SD dikarenakan bahwa materi yang ada dalam buku siswa masih terbatas isi maupun gambar penunjang untuk memperjelas materi. Oleh sebab itu penggunaan dari media komik digital diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin belajar dari siswa karena mampu memberikan audio visualisasi animasi dalam bentuk video dua dimensi, Dengan cara ini diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, serta siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baru dari sebelumnya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media komik pada penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi-asumsi ialah sebagai berikut:

1. Belum pernah memanfaatkan media komik digital dalam proses pembelajaran.

2. Siswa kelas IV sudah mampu menyimak maupun membaca, maka dari itu siswa mampu mempergunakan media komik digital dengan baik sehingga dapat memahami isi materi dari media komik digital.
3. Penggunaan media komik digital saat pembelajaran dapat memberikan pengalaman menyenangkan dalam belajar yang lebih baru bagi siswa dikarenakan pendidik atau guru itu sendiri belum pernah memakai media komik digital ini dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran.
4. Penggunaan media komik digital yang berisikan gambar-gambar animasi serta suara yang mampu memberikan audio visual dua dimensi sehingga mampu membuat rasa ingin tahu atau ketertarikan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Minat dan Rasa ingin tahu pada siswa bisa terpancing untuk menyimak, membaca dan mengetahui isi dari media komik digital yang berisi materi pembelajaran yang dikemas dengan gambar animasi, suara dalam bentuk video 2 dimensi.

Adapun keterbatasan pengembangan media komik dalam penelitian pengembangan ini ialah:

1. Dalam pengembangan media Komik Digital Pada Topik Gaya Siswa Kelas IV SD ini dikembangkan berdasarkan sesuai karakteristik terutama siswa SD kelas IV Gugus VII Kecamatan Buleleng pada tahun pelajaran 2020/2021, maka dari itu *product* hasil pengembangan media ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng dan bagi siswa kelas IV di SD lainya yang memiliki karakteristik sejenis.

2. Materi yang disajikan dalam media komik digital terbatas pada materi topik gaya di kelas VI SD.
3. Pada penelitian pengembangan komik digital ini berpatokan pada model penelitian ADDIE: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun penelitian ini hanya dapat dilaksanakan sampai tahap *Development* saja. Sedangkan pada tahap *Implementation* dan *Evaluation*, tidak dapat berjalan dikarenakan kekurangan waktu dan kondisi yang tidak memungkinkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman beberapa istilah pada penelitian ini. Oleh karena itu, perlu diberikan definisi dari istilah-istilah berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian menghasilkan *product* berupa media, maupun alat penunjang pembelajaran yang dapat mengatasi masalah pembelajaran, bukan sebagai media pengujian teori.
2. Media ialah alat atau medium yang mampu menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima.
3. Media komik digital ialah cerita bergambar yang sederhana berisikan karakter tokoh yang menarik dan latar penuh warna, serta dapat diakses melalui media elektronik.
4. Gaya ialah salah satu muatan di dalam pembelajaran IPA yang berada pada Tema 7 kelas IV semester II. Gaya merupakan suatu kejadian tarikan atau dorongan sebuah benda.
5. Model ADDIE ialah model penelitian dengan 5 tahap, yaitu sebagai berikut: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.