

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar sarjana pendidikan*



Oleh :
BERLIANI PUTRI
NIM. 18004116

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

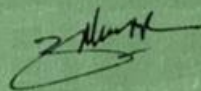
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Nama : Berliani Putri
NIM/BP : 18004116/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing



**Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001**

Ketua Departemen KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hdayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

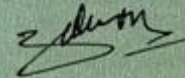
Judul : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran
Tematik Kelas VI Sekolah Dasar
Nama : Berliani Putri
NIM/BP : 18004116/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

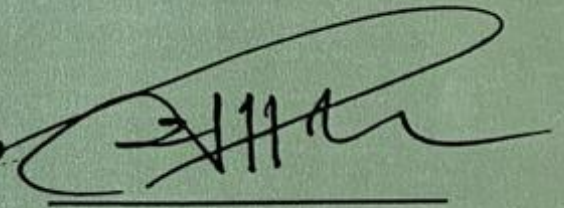
**Tim Penguji
Nama**

Tanda Tangan

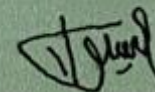
**Ketua : Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001**



**Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D
NIP. 19590716 198602 1 001**



**Anggota : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 19611011 198602 2 001**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Berliani Putri
NIM/BP : 18004116/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran
Tematik Kelas VI Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2022
Yang menyatakan



BERLIANI PUTRI
NIM. 18004116

ABSTRAK

Berliani Putri (2022): Pengembangan Komik Digital Pada Pembelajaran Kelas VI Sekolah Dasar

Pengembangan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI Sekolah Dasar ini dilatarbelakangi permasalahan yang ada di SD N 11 Kampung Batu Dalam yang mana selama pembelajaran siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru sehingga tidak semua siswa dapat memahami isi materi yang dijelaskan oleh guru. Kurangnya motivasi belajar siswa juga tercermin dari kurangnya minat siswa untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami, dampaknya terhadap hasil belajar siswa yang belum maksimal. Pada proses pembelajaran tematik guru hanya menggunakan buku teks yang mana minim visual karena didominasi oleh teks. Pengembangan membuat media komik digital pada pembelajaran tematik ini bertujuan untuk menghasilkan produk komik digital yang valid dan praktis sehingga layak digunakan.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dilakukan dengan 5 tahapan sesuai model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap utama, yaitu analisis (Pendefinisian), design (Perancangan), develop (pengembangan), implementasi (Penyebaran), dan evaluasi (Evaluasi). Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu 3 pakar untuk menentukan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dan 23 orang siswa untuk menentukan tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Data penelitian diperoleh dari lembar validasi dan angket siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh dari penilaian ahli materi mendapatkan jumlah skor 93 dan skor rata-rata adalah 4,91 dan dikategorikan "sangat valid". Kemudian penilaian komik digital oleh validator media I yaitu 4,66 dan validator media II yaitu 4,93. Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dari sisi media dikategorikan "sangat valid". Selanjutnya rata-rata tingkat kepraktisan diperoleh dengan rata-rata skor 4,74, sehingga berada dalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan data hasil uji validasi materi, media dan praktikalitas di SD N 11 Kampung Batu Dalam, Danau Kembar Kabupaten Solok yang mengembangkan produk komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI Sekolah Dasar dinyatakan "sangat layak" digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Komik Digital, Tematik*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjanadi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra.Zuliarni, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D dan Ibu Dr.Fetri Yeni J, M.Pd selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Rika Irawati, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr.Ulfia Rahmi, M.Pd dan Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini
6. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Azril dan Ibunda Desmiati yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan.
8. Teman-teman seangkatan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu
9. Semua pihak yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Oktober 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk yang dihasilkan	10
G. Pentingnya pengembangan	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
I. Manfaat Mengembangkan	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
A. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media	16
2. Pengertian Pembelajaran.....	16
3. Konsep Dasar Media Pembelajaran	18
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
5. Manfaat Media Pembelajaran	20
6. Karakteristik Media Pembelajaran.....	21
B. Komik Digital	22
1. Konsep Dasar Komik	22
2. Pengertian Komik Digital	23

3.	Penggunaan Komik dalam Pembelajaran	25
4.	Bentuk dan Jenis Cerita Komik	26
5.	Elemen-Elemen Komik.....	30
C.	Aplikasi Pendukung.....	33
1.	<i>Paint Tool Sai</i>	33
2.	<i>Unity</i>	34
3.	<i>PicSay</i>	35
D.	Pembelajaran Tematik	36
1.	Pengertian Pembelajaran Tematik.....	36
1.	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	37
2.	Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik.....	39
3.	Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik	40
E.	Validitas dan Praktikalitas	42
1.	Validitas	42
2.	Praktikalitas.....	43
F.	Kajian Penelitian yang Relevan.....	44
G.	Kerangka Berfikir	46
BAB III METODE PENELITIAN		48
A.	Jenis Penelitian	48
B.	Model Pengembangan	49
C.	Prosedur Pengembangan Media	51
D.	Uji Coba Produk	54
E.	Instrumen Pengumpulan Data.....	55
F.	Teknik Pengumpulan Data	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
A.	Hasil Penelitian.....	63
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	63
2.	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	66
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	71
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	79

5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	81
B. Pembahasan	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. KESIMPULAN.....	85
B. SARAN.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai UTS Kelas VI SDN 11 Kampung Batu Dalam.....	5
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	58
Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	60
Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Siswa	61
Tabel 6. Penentuan Skor Pada Skala Likert.....	63
Tabel 7. Kriteria Interpretasi Skor Validitas.....	63
Tabel 8. Kriteria Interpretasi Skor Praktikalitas	65
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi	79
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media.....	80
Tabel 11. Hasil Revisi Sebelum dan Sesudah.....	83
Tabel 12. Hasil Uji Praktikalitas.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	49
Gambar 2. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	52
Gambar 3. Halaman Menu File <i>Paint Tool Sai</i>	70
Gambar 4. Halaman Kerja Membuat Sketsa Komik	71
Gambar 5. Halaman Kerja Pewarnaan Sketsa Komik	71
Gambar 6. Tampilan Aplikasi PicSay	72
Gambar 7. Tampilan Halaman Masukan Gambar	72
Gambar 8. Halaman Kerja Membuat Panel	73
Gambar 9. Halaman Hasil Panel.....	73
Gambar 10. Tampilan Awal Unity	74
Gambar 11. Tampilan Cover Komik Digital	74
Gambar 12. Tampilan Menu Komik Digital.....	74
Gambar 13. Tampilan Awal Komik Digital	76
Gambar 14. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran.....	76
Gambar 15. Tampilan Halaman Menu Materi.....	77
Gambar 16. Tampilan Halaman Menu Kuis.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. flowchart	97
Lampiran 2. Silabus	98
Lampiran 3. Storyline	101
Lampiran 4. Angket Validasi Materi	121
Lampiran 5. Angket Validasi Media 1.....	124
Lampiran 6. Angket Validasi Media 2.....	124
Lampiran 7. Angket Praktikalitas Siswa.....	128
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	131
Lampiran 9. Foto Dokumentasi	132

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan karakter manusia yang sangat penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan kompetensi yang sesuai dengan jati diri dan keadaan lingkungan. Djumali dkk (2014: 1) mengatakan, Pendidikan perlu mempersiapkan manusia untuk memecahkan masalah kehidupan saat ini dan masa depan. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang melibatkan berbagai unsur yang saling berhubungan dan erat kaitannya (Sutrisno, 2016:29). Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan:

“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, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa”.

Dalam dunia pendidikan ada beberapa tahap pendidikan, salah satunya adalah tahap pendidikan dasar, yang mana pada tahap ini pengaruh pendidikan sangat penting untuk kualitas manusia. Pada tahap ini manusia mulai diberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang memegang peran penting dalam persiapan melanjutkan ketahap pendidikan berikutnya. Sejalan dengan tujuan pendidikan dasar dalam standar isi

kurikulum pendidikan dasar yaitu “Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”. Tujuan pendidikan dasar ini dapat tercapai apabila dalam setiap pembelajaran, guru sebagai pendidik menerapkan sehingga akan berdampak pada hasil belajar.

Belajar bisa dilakukan kapan saja, di mana saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah perubahan perilakunya. Hal ini dapat disebabkan oleh perubahan pengetahuan (kognisi), keterampilan (gerakan mental), atau sikap (emosi). Dalam pembelajaran, kondisi yang kondusif bisa menghasilkan pribadi-pribadi yang kompetitif (Tilaar 2000:15). Belajar adalah kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari keterampilan dan nilai baru dalam proses yang sistematis melalui tahap desain, implementasi, dan evaluasi (Lefudin 2017:14).

Kegiatan pembelajaran mempunyai dua kegiatan yang saling bersinergi. Seorang pendidik atau guru mengajar dan peserta didik atau siswa belajar. Guru akan mengajar dan membimbing peserta didiknya untuk mengenali jati diri dan kemampuannya, sementara peserta didik belajar dan terus berproses melalui pengalaman belajar yang didapat untuk mengenali jati diri dan kemampuan diri.

Guru dan siswa merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran, peranan guru amatlah penting sebagai fasilitator dan

motivator agar tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan proses pembelajaran, hal ini dilakukan agar siswa dapat pengalaman dan suasana belajar yang menyenangkan. Kecakapan dan keterampilan seorang guru dalam manajemen pembelajaran berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Siswa sebagai subjek pembelajaran dapat menjadi acuan terhadap evaluasi dari hasil pembelajaran untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah mendukung proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas, media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau sarana fisik, lebih lanjut dijelaskan bahwa di dalamnya terkandung materi lingkungan belajar yang dapat menggugah siswa untuk belajar (Azhar, 2011). mengatakan Media pembelajaran dapat dipahami sebagai mampu menyampaikan atau menyampaikan pesan dari sumber dengan cara yang terarah. Ini menciptakan lingkungan belajar yang berguna yang memungkinkan penerima untuk melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayanda, 2012).

Pengembangan materi yang diajarkan tak lepas dari kurikulum yang digunakan. Pada tahun 2015 pemerintah Indonesia membuat kebijakan memperbolehkan sekolah untuk memilih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ataupun Kurikulum 2013. Kebijakan ini tak terlepas dari pro dan kontra terkait pemberlakuan kurikulum 2013,

sehingga membuat sekolah menerapkan kurikulum 2013 dalam pembelajaran.

Menurut UUSP No. 20 Tahun 2013, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Untuk pembelajaran di sekolah dasar (SD) sudah menggunakan kurikulum 2013. Kita ketahui pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada tanggal 11 April 2022 di SD Negeri 11 Kampung Batu Dalam, Danau Kembar Kabupaten Solok kelas VI. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara luring atau tatap muka. Saat penulis melakukan wawancara dengan guru kelas VI penulis menemukan permasalahan dalam pembelajaran tematik terpadu. Masalah pertama, yaitu selama pembelajaran, siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru sehingga tidak semua siswa dapat memahami isi materi yang dijelaskan oleh guru. Penjelasan guru yang bersifat verbalis dan mengandalkan pendengaran yang membuat siswa kurang fokus dalam belajar. Kurangnya motivasi belajar siswa juga tercermin dari kurangnya minat siswa untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Sehingga ketika guru mengevaluasi kembali materi yang disampaikan siswa tidak mampu menjawab dengan baik begitu juga dengan kegiatan

lain yang diberikan guru siswa kurang antusias dalam mengerjakannya. Dampaknya terhadap hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Tabel 1. Nilai UTS Kelas VI SDN 11 Kampung Batu Dalam, Danau Kembar, Kabupaten Solok

Nilai KKM	70
Nilai Tertinggi	90,52
Nilai Terendah	55,63
Rata-Rata	70,15
Jumlah Siswa	23

Sumber: Guru kelas VI SDN 11 Kampung Batu Dalam, Danau kembar, Kabupaten Solok

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa hasil belajara siswa mendapatkan rata-rata 70,15. Nilai tersebut hanya sedikit diatas nilai KKM seharusnya nilai yang diperoleh tentunya bisa lebih ditingkatkan lagi.

Seharusnya dalam pembelajaran guru memvariasikan aktivitas siswa tidak hanya mendengar penjelasan tetapi juga mengamati media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih kongkrit dan efektif.

Masalah kedua, dalam proses pembelajaran tematik guru menggunakan papan tulis dan buku teks sebagai sumber belajar dimana buku teks ini minim visual karena didominasi oleh teks. Sehingga siswa kesulitan untuk menangkap pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Misalnya dalam pembelajaran IPA pada materi organ tubuh seharusnya guru menggunakan alat peraga yang menarik dan lebih variasi

tidak hanya dengan teks tetapi juga menggunakan gambar yang menarik dan warna-warna yang sesuai.

Diperlukan media untuk menunjang pembelajaran di kelas VI untuk sekolah dasar berupa media pembelajaran tematik berbasis komik, agar siswa berminat membaca buku-buku pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komik merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual yang dapat menyampaikan informasi secara populer dan mudah dipahami. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam satu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat (Daryanto, 2010). Hampir semua anak seusia kelas VI SD suka membaca komik sebagai sarana hiburan. Anak-anak akan lebih mudah mengingat tokoh-tokoh dari komik yang mereka lihat. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh dengan warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun.

Komik adalah media yang menceritakan sebuah cerita dengan menggunakan visualisasi atau gambar ilustrasi, dan juga diartikan sebagai cerita ilustrasi. Gambar membantu menjelaskan cerita sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang diceritakan oleh penulis (Santrock, 2012). Komik merupakan media pembelajaran yang menarik karena berisi teks dan gambar, terutama yang berwarna, dan siswa tertarik untuk membaca dan memahami isi komik dalam waktu yang lama. Komik

dapat membekali siswa dengan cerita yang konkrit. Siswa kelas 6 SD termasuk dalam tahap berpikir operasional konkret. Pada tingkat operasi konkret, anak dapat melakukan operasi konkret, siswa dapat bernalar secara logis, dan penalaran tersebut dapat diterapkan pada contoh tertentu atau contoh konkret.

Berdasarkan jurnal Ratnawuri (dalam Astuti, 2016:1) menyampaikan tentang komik pembelajaran yaitu komik dikatakan sebagai media pembelajaran apabila isi komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, sehingga tidak hanya memiliki aspek penghibur. Komik pembelajaran juga harus bisa memenuhi tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran dari setiap materi yang diceritakan dalam isinya yaitu memenuhi materi pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan materi yang akan disampaikan.

Penggunaan media komik dapat menjadi alternatif pendidikan yang inovatif. Media tersebut dapat mempermudah dalam penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa. Selain itu media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa serta rangsangan kegiatan belajar mempengaruhi konsep berfikir siswa. Hal tersebut merupakan suatu potensi yang mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri siswa untuk belajar menggunakan media.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang direncanakan berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum menawarkan kesempatan yang sangat banyak kepada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru mengajarkan pembelajaran kepada peserta didik dibuat menggunakan jaringan tema dan indikator masing-masing. Pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa di kelas, tidak hanya membaca teks tetapi juga adanya media bergambar dalam proses pembelajaran

Media tematik yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik ini yaitu tema 1 (Selamatkan Makhluk Hidup). Media komik dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan yaitu: 1. Anak-anak pada umumnya suka membaca komik; 2. Media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara kongkrit dengan ilustrasi gambar dan dialog; 3. Penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa; 4. Komik bisa dibaca dimana saja dan kapan saja. Komik dapat memberikan penjelasan lebih menarik bagi anak usia kelas VI SD dibandingkan dengan media lainnya. Apalagi komik yang mengandung humor dapat membuat tertawa dan lucu dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul “**Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik kelas VI Sekolah Dasar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku teks sebagai sumber belajar.
2. Dalam proses pembelajaran penjelasan guru yang bersifat verbalis dan mengandalkan pendengaran yang membuat siswa kurang fokus dalam belajar.
3. Belum tersedianya media komik untuk pembelajaran tematik yang meliputi pembelajaran IPA, Matematika, PJOK, IPS, PPKN, SBdP, dan Bahasa Indonesia.
4. Hasil belajar siswa yang belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI SD, masalah ini dipilih karena media pembelajaran memegang peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran, sedangkan media pembelajaran untuk materi tersebut relatif masih jarang ditemui. Komik dipilih sebagai media karena komik disukai oleh siswa dan mudah digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka beberapa rumusan permasalahan yang penulis rumuskan adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI SD?
2. Bagaimana validitas media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI SD?
3. Bagaimana praktikalitas media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI SD?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI SD.
2. Untuk menghasilkan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI SD.
3. Untuk menghasilkan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas VI SD.

F. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah kelayakan produk berupa media komik digital pada pembelajaran tematik

yang berkualitas dan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa. Komik pembelajaran ini akan mendeskripsikan secara umum hal-hal yang berkaitan dengan tema 1 yaitu Selamatkan Makhluk Hidup yang tertuang pada silabus kelas VI SD. Materi yang dimuat pada komik ini adalah sesuai dengan kompetensi dasar dari silabus subtema 1 yaitu tumbuhanku sahabatku.

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan komik yaitu *Paint Tool Sai* yang berfungsi untuk membuat komik, *PicSay* berfungsi untuk membuat panel komik, dan *Unity* berfungsi untuk mengemas komik berbentuk aplikasi.
2. Materi pelajaran tentang tema 1 yaitu Selamatkan Makhluk Hidup subtema Tumbuhanku Sahabatku. Materi yang dipilih dalam pembuatan komik ini adalah materi yang telah disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VI SD. Dalam penjabaran materi selamatkan makhluk hidup dapat ditentukan jaringan tema berdasarkan indikator masing-masing. Selanjutnya alur cerita komik dibuat berdasarkan tema harian yang ditentukan.
3. Perancang/pengguna
 - a. Perancang

Perancang berfungsi merancang media pembelajaran komik sesuai dengan materi dan kompetensi inti SD yang dibutuhkan siswa.
 - b. Pengguna

Penggunaan dari produk ini adalah siswa kelas VI SD. Media berbentuk buku komik digital. Siswa merupakan pengguna yang nantinya akan dapat melakukan:

- 1) Dapat mengakses materi
- 2) Dapat memahami cerita komik pada tema yang digunakan yaitu
Selamatkan Makhluk Hidup
- 3) Dapat memahami alur cerita komik dalam subtema 1 yaitu
Tumbuhanku sahabatku

c. Tampilan Produk

- 1) Isi komik terdiri dari halaman awal, menu komik yang terdiri 5 cerita komik yaitu: Tanam jagung, Membuat patung, Pancasila, PJOK, dan Asean
- 2) Media berbentuk komik digital yang dikemas menjadi aplikasi
- 3) Ilustrasi komik menggunakan karakter kartun.

G. Pentingnya pengembangan

Menurut Hamid (2020), pengembangan adalah aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan yang berdasarkan teknik dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teori maupun praktis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2014), pengembangan adalah sebuah tahap, langkah-langkah, dan perbuatan mengembangkan.

Bagi siswa tingkat SD membaca belum dipentingkan dalam proses pembelajaran. Untuk memotivasi siswa dengan adanya gambar-gambar yang menarik dan lucu dalam belajar. Siswa tingkat SD lebih suka dengan pembelajaran yang bergambar, yang dapat menambah pemahaman mereka. Pengembangan sangat dipentingkan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran komik dalam pelajaran dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media komik ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa SD kelas VI. Tujuannya dibuat media komik ini diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Penulis mempunyai keterbatasan seperti kemampuan mendesain yang masih standar. Materi pada pembelajaran ini harus benar-benar diperhatikan sebelum dibuat agar dapat disesuaikan dengan media. Keterbatasan waktu juga menjadi pertimbangan dalam proses pengembangan produk. Produk yang dihasilkan dibatasi pada fokus tema satu subtema satu.

I. Manfaat Mengembangkan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, pengembangan media komik digital dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran tematik. Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Media komik digital menggunakan aplikasi *Paint Tool sai*, *PicSay*, dan *Unity* dapat memberikan kesempatan peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada di lapangan. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan, agar pembelajaran yang didapatkan siswa di dalam kelas lebih bermakna.

2. Bagi Guru

Media komik digital memberikan sumbangsih pemikiran dan bahan kajian yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Guru menjadi terbantu untuk menjelaskan materi yang sebagian besar berupa hafalan serta memotivasi guru-guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif.

3. Bagi Siswa

Media komik digital dapat memotivasi dan membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, khususnya materi

yang sebagian besar berupa hafalan. Selain itu dengan media tersebut siswa dapat aktif selama proses pembelajaran tema satu subtema satu berlangsung.

4. Bagi Sekolah

Penerapan media komik digital dapat menumbuhkan kerja sama antar guru di SD Negeri 11 Kampung Batu Dalam, Danau Kembar Kabupaten Solok. Hal ini juga berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah, sehingga diharapkan terjadi peningkatan mutu sekolah.