

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Tematik**

###### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat terdiri dari banyak bagian dalam satu hal sedangkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran dengan tema tertentu. (Hasdiana, 2018). Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menghubungkan berbagai mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Dasar utama dibuat pembelajaran terpadu untuk menyelesaikan masalah serta membuat keputusan di sekolah (Yanti, 2018).

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, pembelajaran tematik dapat membantu membuat hubungan antara satu mata pelajaran dengan pelajaran lainnya. Pembelajaran tematik bisa membantu peserta didik memahami konsep dan prinsip yang kuat.

Dengan demikian pembelajaran tematik dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam ruang lingkup sekolah dasar, yang mencakup Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Matematika (MM), Bahasa Indonesia (BI), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran tematik memasukkan tema, subtema, dan materi pembelajaran.

Media tematik yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik ini yaitu mata pelajaran bahasa Indonesia Tema 2 (Menyanyangi tumbuhan dan hewan) subtema 2 (Manfaat hewan bagi kehidupan manusia) mengenai dongeng. Beberapa alasan mengapa komik dipilih sebagai alat bantu pembelajaran karena peserta didik senang membaca komik, media komik memiliki kemampuan menyajikan gambaran cerita secara kongkrit melalui ilustrasi gambar serta dialog, penggunaan media komik mudah bagi guru dan peserta didik, dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. Komik dibandingkan dengan media lainnya dapat memberikan penjelasan yang menarik bagi peserta didik kelas 3 SD, selain itu komik mengandung humor yang membuat peserta didik senang menjadikan kegiatan belajar mengajar menyenangkan.

Dengan demikian bisa disimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan satu pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, ada empat atau lima tema pada satu semester, tiga atau empat subtema pada satu tema, serta enam pembelajaran dalam

satu subtema, selain itu satu tema dialokasikan satu bulan, satu subtema satu minggu, dan satu pembelajaran dialokasikan satu hari.

### **b. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Karakteristik pembelajaran tematik terpadu di SD termasuk pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*). Sesuai dengan pembelajaran modern yang banyak mengutamakan peserta didik sebagai subjek belajar, sementara guru bertindak sebagai fasilitator, membantu siswa melakukan tugas belajar. Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*) Sebagai dasar memahami hal yang abstrak, peserta didik diajarkan dengan hal nyata melalui pengalaman langsung. Pemisah mata pelajaran menjadi tidak jelas dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran difokuskan pada topic yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Menyajikan konsep berbagai mata pelajaran pembelajaran tematik.

Akibatnya peserta didik dapat mengerti konsep secara menyeluruh, yang terpenting yaitu dapat membantu peserta didik menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tematik fleksibel, sehingga guru bisa memadukan materi pelajaran dari satu pelajaran ke pelajaran lainnya, serta memadukan dengan kehidupan peserta didik, keadaan lingkungan sekolah dan

peserta didik, pembelajaran yang menyenangkan menggunakan prinsip belajar diselingi permainan.

Dapat disimpulkan pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman langsung, bermain dan belajar, memisahkan mata pelajaran dan sebagainya. Oleh karena itu, guru bertindak lebih banyak sebagai fasilitator, membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.

### **c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik terpadu memanfaatkan prinsip keterpaduan untuk menggabungkan berbagai mata pelajaran sekaligus (antar mata pelajaran) dalam pembelajaran di SD/MI. Tujuan dari pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Ansori, 2015). (Magdalena et al., 2021) mengatakan bahwa pembelajaran tematik dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan diharapkan siswa dapat:

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari.
2. Meningkatkan kemampuan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
3. Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang penting dalam kehidupan.
4. Meningkatkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.

5. Menumbuhkan keinginan belajar.
6. Membuat kegiatan sesuai dengan minat serta kebutuhannya.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa dengan menggabungkan mata pelajaran satu dengan yang lainnya ke dalam satu tema, pembelajaran tematik berguna untuk mempersatu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tematik bertujuan untuk membuat peserta didik mudah memahami dalam mempelajari konsep materi yang dipadukan pada satu tema.

## **2. Media Komik Digital**

### **a. Pengertian Media Komik Digital**

Komik adalah jenis media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi dengan cara populer serta mudah dipahami, dan terdiri dari cerita bergambar dengan tokoh yang menyampaikan informasi. Komik menggabungkan gambar, tulisan, yang dirangkai pada satu alur cerita gambar yang memudahkan pemahaman (Waluyanto, Dwi, 2021). Komik adalah sebuah narasi bergambar yang mudah dipahami dan mengandung humor, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Komik juga disebut sebagai karya sastra dalam bentuk narasi gambar, dengan karakter utama yang diutamakan, komik biasanya mengandung cerita fiksi. Komik umumnya jenis genre yang menceritakan kisah melalui gambar.

Komik digital merupakan pengaturan gambar pada urutan tertentu menggabungkan karakter pada sebuah cerita berkelanjutan. Komik digital ini bertujuan untuk menyebarkan pesan yang menghibur menggunakan media elektronik tertentu (Julizawati, 2023). Membawa kita berimajinasi ke dalam lingkungan social yang tidak pernah kita temui atau alam yang berbeda dengan alam kita merupakan ciri khas jenis komik. Komik, seperti yang disebutkan sebelumnya, adalah media komunikasi, khususnya visual, yang memiliki kemampuan untuk memberikan nilai estetis dan artistik serta informasi kepada para penontonnya (Prasetyo, 2019). Sehingga dapat didefinisikan sebagai cerita bergambar yang menggunakan karakter dan tokoh tertentu untuk menampilkan pesan atau konten secara elektronik (Desandi et al., 2023).

Komik telah berkembang dari media hiburan menjadi media yang berfokus pada pendidikan. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang bersuara, balon teks, dan kartun yang menarik dan berwarna. Bahasanya mudah dipahami oleh siswa, dan kemudian dilengkapi dengan menu yang telah dirancang sebelumnya (Jannah & Reinita, 2023).

Media komik digital, menurut beberapa definisi di atas, adalah kumpulan gambar dalam urutan tertentu yang menggabungkan karakter dalam sebuah cerita yang berkelanjutan. Komik digital ini

bertujuan untuk menyampaikan pesan secara menghibur melalui media elektronik tertentu.

#### **b. Jenis - Jenis Media Komik Digital**

Secara sederhana, media komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasinya (Musdalifah, 2019).

##### *1. Digital Production*

Mengacu pada proses kreatif dan produksi komik yang saat ini dilakukan 10% di layar, bukan hanya proses manipulasi dan digital semata.

##### *2. Digital Form*

Mengacu pada komik digital saat ini, yang tidak terbatas dalam ukuran dan format seperti kertas. Komik dapat mengambil berbagai bentuk, seperti sangat memanjang ke samping atau ke bawah hingga berbentuk spiral. Komik digital juga dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte dan dapat disimpan di berbagai media penyimpanan. Komik digital dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, tetapi komik cetak tidak dapat bertahan lama karena kertasnya. Dengan kemampuan multimedia, tampilan komik dapat dilengkapi dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara, dan lainnya untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembaca.

### 3. *Digital Delivery*

Mengacu pada cara komik digital didistribusikan dan dikirim yang tidak memerlukan kertas dan mudah dibawa, Jika dilakukan secara analog, distribusi komik digital memotong banyak sekali rantai distribusi, seperti distributor, pengecer, distributor, dan pembeli, berkat format yang tidak memiliki poper. Istilah "*only one dicks away*". Namun, komik dalam format digital memungkinkan data dalam bentuk kode digital dibawa ke perangkat yang kecil dan efisien, yang memungkinkan fitur mobilitas tinggi. Di sisi lain, distribusi data digital dalam berbagai bentuk dan sistem berbeda dengan distribusi analog harus diperhatikan. Misalnya, distribusi komik digital secara online di Indonesia akan bergantung pada kecepatan akses dan bandwith, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital.

### 4. *Digital Convergence*

Pengembangan komik dengan tautan ke media lain yang juga berbasis digital, seperti genre, animasi, film, konten seluler, dan sebagainya. Didasarkan pada penjelasan di atas, komik digital adalah komik digital berbasis elektronik yang tidak hanya memiliki alur cerita itu juga dapat menyertakan genre, animasi, game, film, atau aplikasi yang membuat pembaca lebih mudah mengikuti dan menikmati setiap cerita. Komik digital juga dapat disimpan secara online atau melalui



perangkat elektronik tertentu. (Musdalifah, 2019). Dengan demikian, komik digital dapat didefinisikan sebagai komik yang diterbitkan atau dibuat dalam bentuk digital, biasanya dalam bentuk file elektronik atau konten online. Komik digital menyampaikan cerita melalui gambar dan teks. Ini mirip dengan komik cetak, tetapi menggunakan teknologi dan media elektronik berbeda.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik Digital**

Sebagai alat pembelajaran, komik digital dapat menarik minat peserta didik, membuat materi lebih menarik, serta membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang abstrak. Komik digital juga dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik melalui narasi yang melibatkan alur cerita yang mencakup seluruh materi dalam Bahasa Indonesia. Dengan komik ini, diharapkan dapat membuat suasana belajar yang serius tetapi menarik bagi peserta didik supaya mereka tidak jenuh atau mengantuk selama proses pembelajaran (Narestuti et al., 2021). Karena tidak menggunakan kertas sebagai media penyampaian, komik digital hemat biaya dan fleksibel. Dengan perpaduan tersebut, diharapkan bisa membuat suasana belajar yang serius tetapi tetap menarik bagi siswa. Ini akan mencegah siswa mengantuk atau jenuh selama kegiatan pembelajaran (Narestuti et al., 2021). Komik digital dikatakan hemat biaya karena tidak perlu dicetak, dijilid, atau digandakan dalam bentuk buku. Mereka juga dikatakan fleksibel karena dapat diakses kapan saja.

Berikut adalah kelebihan dari media komik digital (Dewi & Setyaningtyas, 2022) :

1. Dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.
2. Media mudah digunakan siswa SD.
3. Komik berbasis digital.
4. Komik disajikan dengan *background*.
5. Penyajian komik menarik dan *collourfull*.
6. Penyajian kuis interaktif.

Selain kelebihan yang dimiliki, media komik digital interaktif memiliki kelemahan yaitu (Dewi & Setyaningtyas, 2022) :

1. Media hanya bisa diakses melalui android.
2. Kesalahan kata pada komik yang belum direvisi.
3. Penyampaian materi masih terlalu kaku.
4. Penggunaan font kurang tepat.

Komik memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, seperti yang dapat kita lihat dari penjelasan ini. Dalam komik, perpaduan teks dan gambar dapat membuat siswa tertarik untuk memahaminya, dan karakter tokoh dapat digunakan sebagai model untuk menyampaikan nilai karakter, dengan adanya media pembelajaran komik yang berbasis karakter untuk siswa SD/MI, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran tematik integratif.

#### **d. Manfaat Media Komik Digital**

Komik digital dapat menjadi alternatif pendidikan yang inovatif dan bisa membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Mereka juga dapat meningkatkan keinginan dan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, yang berdampak pada pemikiran siswa.

Media komik digital, sebuah inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran, memiliki potensi untuk meningkatkan antusiasme peserta didik. Ini dapat membuat materi lebih menarik bagi peserta didik dan membantu mereka memahami konsep yang abstrak menjadi konkret. Materi yang disajikan dalam bentuk alur cerita bergambar, karena media pembelajaran ini dapat digunakan tanpa koneksi internet peserta didik dapat menggunakannya secara mandiri tanpa bimbingan guru (Kanti et al., 2018). Selain menggunakan media pembelajaran komik digital, sangat penting untuk membangun hubungan yang baik antara siswa dan menciptakan suasana belajar yang nyaman, tenang, dan damai. Oleh karena itu, dalam era digital saat ini, dengan kemajuan IPTEK dan pengaruh nilai sosial budaya barat perilaku generasi muda terutama siswa sekolah dasar, dapat terpengaruhi. Oleh karena itu, pembelajaran yang tetap mempertahankan nilai kearifan lokal diperlukan, menurut (Syarah et al., 2018) karena memiliki bacaan yang ringan, anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar. Sedangkan menurut (Suparmi, 2018), Komik dapat mengurangi kebosanan selama

pembelajaran dan malah membuat peserta didik lebih aktif. Saat pembelajaran berlangsung, guru dapat menggunakan komik tidak hanya ceramah terus menerus. (Widyaningrum & Pratiwi, 2019) menegaskan bahwa komik berguna untuk alat bantu dalam proses pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi pelajaran dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, terutama dalam bidang bahasa Indonesia.

Komik adalah kumpulan teks dan gambar yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep dan materi yang sedang diajarkan. Komik membantu meningkatkan minat baca sesuai dengan taraf berfikir peserta didik dengan bantuan guru. Ini dapat menumbuhkan minat, semangat, dan prestasi peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik dapat berfungsi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

#### **e. Unsur-unsur Media Komik Digital**

Dalam membuat komik membutuhkan panel, balon baca, narasi, dan efek suara (Suparmi, 2018). Komik memiliki bagian depan, akhir, dan isi. Bagian depan atau sampul depan komik berisi unsur judul cerita, credits, dan Indicia. Bagian akhir berisikan ringkasan cerita yang dapat menggambarkan isi komik secara umum kepada pembaca.

Komik terdiri dari sampul depan, sampul belakang, dan halaman isi. Sampul depan biasanya terdiri dari komponen-komponen berikut:

- 1) Judul cerita atau judul serial biasanya berasal dari tema atau karakter utama cerita. Untuk membuat huruf mudah dibaca oleh pembaca, ukuran huruf dibuat dengan kapital dan berwarna terang.
- 2) *Credits* yaitu keterangan tentang pengarang komik.
- 3) *Indicia* terdiri dari informasi tentang pemegang hak cipta dan penerbit, serta tanggal terbitan. Untuk memberikan pemahaman kepada pembaca tentang isi komik, halaman sampul belakang biasanya berisi ringkasan dari cerita yang sudah ada. Di sisi lain, elemen yang diperlukan untuk membuat komik adalah balon baca, panel, dan narasi.

Berdasarkan hal tersebut (Putra & Kristina, 2020) mengungkapkan bahwa panel komik adalah kumpulan teks box berbentuk kotak yang mengatur jalan cerita komik. Panel komik berfungsi sebagai sarana untuk membantu pembaca memahami dan menikmati alur cerita. *Indicia* mempublikasikan informasi yang dapat ditemukan dalam pernyataan yang dibuat oleh penerbit majalah atau koran di ruang putih di antara panel. Balon baca, juga disebut *bubble speech*, adalah jenis visual yang mempunyai dialog dari tokoh komik di dalamnya. Balon baca terdiri dari berbagai jenis yang disusun berdasarkan fungsinya. Jenis-jenis ini termasuk berbisik, berteriak, berbicara biasa, atau berbicara di dalam hati. Dalam proses membuat komik, balon kata dan font sangat penting. Menurut (Mataram, 2016) balon kata digunakan untuk teks atau cerita yang dimaksudkan untuk membuat pembaca

lebih mudah memahami konteks cerita. Bentuk balon kata berbeda-beda berdasarkan intonasi suara seseorang saat berbicara. Dalam memilih font juga sangat penting untuk menggunakan balon kata, faktor yang mempengaruhi pemilihan font adalah kejelasan huruf agar mudah dibaca, font terbagi menjadi beberapa tipe yaitu serif, san serif, slab serif, script, dan dekoratif. Narasi berfungsi untuk menjelaskan dialog, waktu, tempat, kejadian, situasi, dan waktu yang digambarkan dalam komik. Narasi digunakan untuk mengakhiri cerita yang tidak menjelaskan alurnya. Biasanya berbentuk kotak terhubung ke sisi panel (Agustin, 2016).

Berdasarkan informasi yang dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa semua komponen tersebut penting untuk membuat media komik digital yang berkualitas tinggi yang dapat membantu peserta didik mengingat apa yang dijelaskan oleh guru.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Julizawati, 2023) dari Prodi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru dengan judul, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Smpn 40 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media komik digital bersifat valid dengan persentase

untuk media 83,34% dan bersifat sangat valid dengan persentase untuk materi/bahasa berjumlah 98,21%. Sedangkan untuk praktikalitas guru melalui angket praktikalitas guru di kategorikan sangat praktis dengan persentase penilaian 85,86%, dan respon siswa melalui angket respon siswa di kategorikan valid dengan persentase nilai 82,28%, serta media sangat efektif digunakan dengan perbandingan nilai sebelum media dikembangkan nilai siswa berjumlah 78-84, sesudah media dikembangkan hasil nilai siswa berkisar 85-89. Media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan pada pembelajaran bahasa indonesia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan media komik digital dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin meningkatkan keterampilan membaca siswa, Sedangkan penelitian peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran tematik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahman, 2021) dari Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo dengan judul, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", Hasil penelitian menunjukkan bahwa, kebanyakan siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah, tidak mau menyerah, serta giat membaca untuk meningkatkan hasil belajar serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Sebaliknya mereka yang memiliki motivasi rendah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pembelajaran yang

akibatnya siswa akan mengalami kesulitan belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan motivasi belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar, Sedangkan penelitian peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran tematik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Barus & Sukmawarti, 2022) dari Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah, Medan-Indonesia dengan judul, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa, produk media yang menjelaskan tema 5 subtema 1 untuk siswa kelas III SD yang terbagi menjadi 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan SBDP yang dikemas dalam bentuk media Komik. Media Komik digital pada pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik dan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena Komik di kemas semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi siswa dalam membaca serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama meningkatkan motivasi belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini tema 5 subtema 1 untuk siswa kelas III SD yang terbagi menjadi 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan



SBDP, Sedangkan penelitian peneliti menggunakan tema 2 subtema 2 yaitu Bahasa Indonesia.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Zahro & Sukartiningsih, 2022) dari PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, dengan judul, “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Android Untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Hasil dari penelitian diperoleh bahwa tingkat kevalidan produk melalui hasil validasi ahli materi sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli media sebesar 80% dengan kriteria valid. Tingkat kepraktisan penggunaan media berdasarkan hasil angket siswa diperoleh nilai sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis dan hasil angket guru diperoleh nilai sebesar 87,14% dengan kriteria sangat praktis. Tingkat keefektifan media komik melalui nilai *pretest* dan *post test* dengan analisis N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,28 menunjukkan kategori terjadi peningkatan pada keterampilan membaca nyaring siswa. Berdasarkan data tersebut, diperoleh kesimpulan bahwasannya media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar dapat dikatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam peningkatan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama membahas mengenai komik digital. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini membahas media komik digital berbasis android untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II

sekolah dasar, Sedangkan penelitian peneliti membahas media komik digital untuk pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Kustianingsari & Dewi, 2015) dari Teknologi Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, Dengan Judul, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya III/379 Surabaya”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa, Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus deskriptif presentase. Sedangkan data pretest dan posttest di hitung menggunakan rumus uji T. Hasil analisis data terhadap uji coba kepada dua ahli materi yaitu 80% dikategorikan Baik dan uji coba kepada dua ahli media yaitu 95% dikategorikan Sangat Baik. Sedangkan hasil uji coba perorangan yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, uji coba kelompok kecil yaitu 100% dikategorikan Sangat Baik, dan uji coba kelompok besar yaitu 98,6% dikategorikan Sangat Baik. Hasil uji t memperoleh data  $6,61 > 2,021$  maka hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V, Sedangkan penelitian peneliti untuk Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V.

### **C. Kerangka Berpikir**

Media umumnya bermanfaat karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan merangsang proses belajar karena rasa ketertarikan. Guru juga dapat menggunakan media untuk memperjelas informasi, memberikan tekanan pada hal-hal penting, memberikan variasi, memperjelas struktur pembelajaran, dan meningkatkan minat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru.

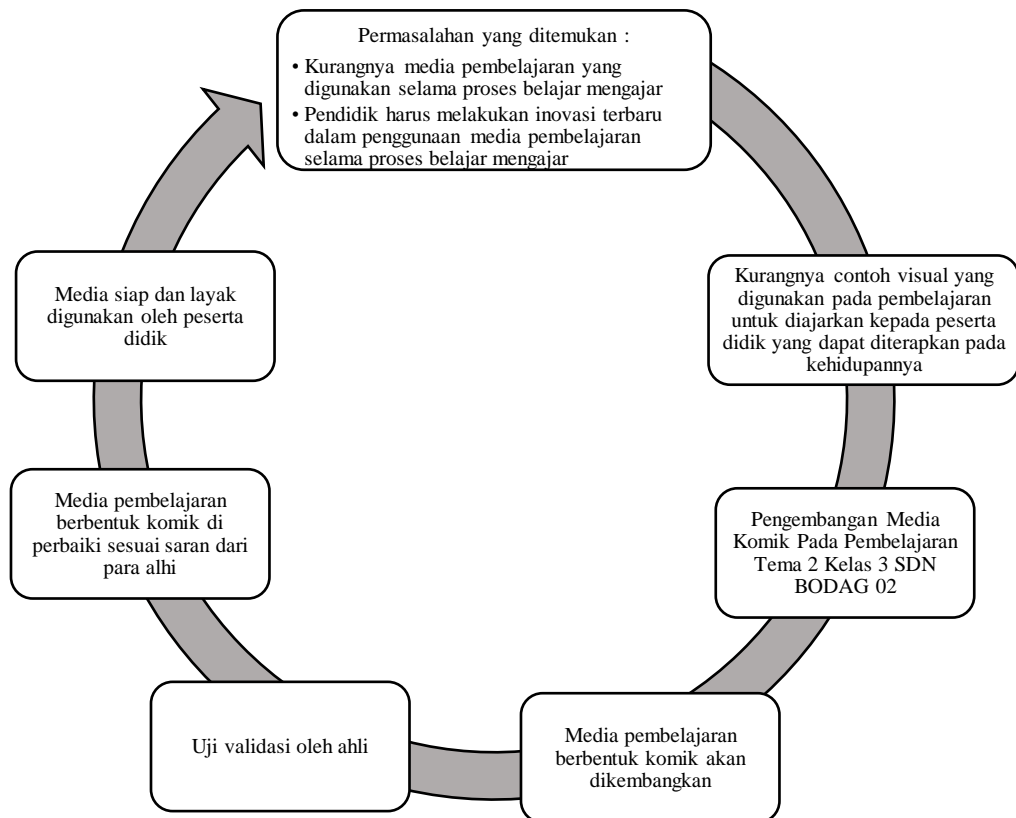
Proses pengembangan media komik memungkinkan penggunaan literatur yang sudah ada untuk digunakan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dengan menggunakan tema pembelajaran tematik, bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter peserta didik di kelas III SD/MI.

Komik memiliki banyak keuntungan, seperti mampu menyampaikan materi dengan menarik, mudah digunakan, dan mudah dipahami, dan mampu menyampaikan informasi dengan jelas melalui ilustrasi visual. Ini membuat komik menjadi media yang tepat digunakan pada pembelajaran. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena peserta didik lebih senang dengan gambar-gambar dan mudah memahami materi.

Berhasil atau tidaknya pembelajaran dapat dipengaruhi oleh motivasi mereka untuk belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang rendah cenderung memiliki prestasi belajar yang lebih rendah begitupun sebaliknya. Tingkat motivasi yang rendah dapat dikaitkan dengan tingkat

usaha seseorang untuk berpartisipasi dalam aktivitas tertentu; tentu saja, tingkat semangat yang rendah akan memengaruhi hasil yang didapat, sesuai yang dikatakan (Rahman, 2021) bahwa Adanya motivasi yang kuat selama proses belajar juga akan menghasilkan hasil yang baik. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun dan didorong oleh motivasi yang kuat, orang yang belajar akan mencapai prestasi yang baik.

Komik dianggap bisa meningkatkan daya ingat peserta didik dan membantu mereka menangkap informasi dengan lebih baik. Diharapkan komik pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang topik dengan menggunakan media komik digital selain buku cetak. Pilihan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan lingkungan yang tidak membosankan bagi siswa. Jika pembelajaran disertai dengan media yang tepat dan sesuai dengan materi akan berpengaruh pada pemahaman siswa, siswa akan lebih paham mengenai materi yang dijelaskan oleh guru, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik, karena dengan adanya media pembelajaran akan menimbulkan rasa ingin tahu berbeda dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan Lks dan buku paket, siswa akan lebih cepat bosan karena setiap harinya pembelajaran yang dilaksanakan terlalu monoton membuat siswa cepat jenuh di dalam kelas. Oleh sebab itu peneliti memiliki kerangka berpikir yang dapat dilihat sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban awal pada masalah penelitian yang harus diuji secara empiris untuk memastikan kebenarannya. Hipotesis menunjukkan hubungan yang sedang dipelajari. Ini juga berfungsi sebagai penjelasan sementara tentang hubungan antara fenomena yang kompleks. Karena itu, pembuatan hipotesis sangat penting untuk penelitian. Hipotesis dianggap Hipotesis dapat dianggap sebagai solusi awal untuk masalah penelitian yang telah dibuat dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan pada teori yang ada, hipotesis disebut sebagai jawaban sementara. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang

relevan. Di sisi lain, jawaban baru ini tidak berdasarkan fakta-fakta empiris yang didapatkan dari pengumpulan data, tetapi didasarkan pada teori yang relevan. (Rustandi & Sastika, 2021). Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) ditulis sebagai kalimat positif, dan hipotesis nol adalah kalimat negatif. Adapun hipotesis penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1.  $H_0$ : Tidak terdapat perubahan pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 SD sesudah menggunakan media komik digital.
2.  $H_a$ : Terdapat perubahan pada pembelajaran tematik siswa kelas 3 SD sesudah menggunakan media komik digital.