

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Komik digital

###### a) Pengertian Komik digital

Komik digital adalah jenis media komunikasi berbasis visual yang menyampaikan pesan secara sederhana dan menarik, dan terdiri dari cerita bergambar dengan tokoh yang menyampaikan informasi. Komik mengabungkan gambar, tulisan, yang dirangkai pada satu alur cerita gambar yang memudahkan pemahaman Wandayani (2023). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik merupakan cerita bergambar yang mudah dimengerti dan biasanya memiliki unsur jenaka. Komik juga dikenal 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.

Media komik digital disajikan dengan ilustrasi animasi yang memiliki karakteristik khas, perpaduan warna yang atraktif, serta dilengkapi dengan gelembung percakapan dan efek audio yang menggambarkan suasana tertentu Ramadhani et al. (2022) Pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran komik digital merupakan bentuk pembaruan sekaligus kebutuhan yang harus dipenuhi oleh pendidik guna terus mengasah kreativitas dan meningkatkan

kemampuan di bidang teknologi. Komik digital sebagai media pembelajaran disajikan dalam format visual yang menarik dan mudah dipahami, serta mengandung pesan edukatif yang bernilai dan berkualitas. Penggunaan media ini diharapkan mampu menumbuhkan minat baca sejak usia dini dan membentuk pola pikir yang lebih baik pada peserta didik. Selain itu, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif, memungkinkan pengembangan potensi siswa secara maksimal di era abad ke-21. Era ini menuntut keterampilan berpikir kritis, yang berguna dalam melatih siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi setiap informasi yang diterima. Kemampuan berpikir kritis sangat krusial dalam menghadapi tantangan akibat kemudahan akses informasi tanpa batas di masa kini.

Komik digital dapat dimaknai sebagai narasi atau penyampaian gagasan yang disajikan melalui ilustrasi visual. Komik digital merupakan salah satu sarana pembelajaran yang memiliki kelebihan yang tidak mudah ditemukan pada media lainnya. Dari segi psikologi peserta didik, media ini selaras dengan karakteristik perkembangan mental anak. Komik atau cerita bergambar mampu memberikan wawasan sekaligus menjadi sarana hiburan. Informasi yang divisualisasikan dalam bentuk gambar umumnya lebih mudah dicerna dan dimengerti dibandingkan dengan uraian teks yang panjang Angresia et al., (2022). Pemberian komik digital sesuai dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan dalam

mengajar siswa di kelas. Berkaitan dengan penyampaian pesan dari pengirim bagi penerima tentunya harus dikemas sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh siswa Atapukang (2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah serangkaian ilustrasi yang tersusun secara berurutan dan memuat tokoh-tokoh dalam sebuah alur cerita yang saling berkesinambungan. Tujuan dari komik digital ini adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan secara menarik melalui sarana digital, yang berisi dari beberapa hasil konten kolaboratif antar komik dan perangkat digital yang dikemas dengan praktis sehingga memudahkan penggunaannya dalam penggunaannya secara praktis dan efisien.

#### b) Jenis-jenis komik digital

Secara umum, komik digital dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis sesuai dengan aplikasi digital yang digunakan Andang Dewi, Syawaluddin, and Hartoto (2023):

##### 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, Penyebaran komik digital memangkas berbagai lapisan distribusi tradisional seperti agen, toko buku, maupun perantara lainnya, karena formatnya yang tidak berbentuk fisik. Fenomena ini dikenal dengan istilah "hanya satu klik saja". Komik dalam bentuk digital memungkinkan informasi dalam format kode dibawa ke perangkat berukuran ringkas dan efisien, sehingga mendukung mobilitas tinggi. Meski demikian, penyebaran konten digital yang melibatkan berbagai sistem dan format memiliki perbedaan dengan distribusi berbasis analog, dan hal ini perlu diperhatikan. Contohnya, penyebaran komik digital melalui internet di Indonesia sangat bergantung pada kecepatan jaringan dan

kapasitas bandwidth, sehingga aspek ukuran file serta jenis format gambar harus dirancang secara optimal.

#### 4. *Digital Convergence*

Pengembangan komik yang terhubung dengan berbagai media lainnya, seperti jenis cerita, animasi, film, aplikasi seluler, dan lain-lain, merupakan bentuk pengembangan yang terus berkembang. Berdasarkan uraian tersebut, komik digital merupakan komik berbasis teknologi elektronik yang tidak hanya menyajikan alur cerita, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan unsur genre, animasi, permainan, film, atau aplikasi digital, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami dan menikmati isi cerita. Komik jenis ini juga dapat disimpan secara daring maupun melalui perangkat digital tertentu. Dengan demikian, komik digital dapat diartikan sebagai karya komik yang diproduksi atau dipublikasikan dalam bentuk elektronik dan 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 Komik Digital

Sebagai media edukatif, komik digital mampu membangkitkan ketertarikan siswa, menyajikan materi secara lebih atraktif, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat tidak konkret. Komik digital juga bisa menyampaikan konten

pembelajaran dengan cara yang menyenangkan melalui cerita naratif yang mengandung alur kisah yang mencakup keseluruhan 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, Sudiarti, and Nurjanah (2021). Komik digital dianggap ekonomis karena tidak memerlukan proses pencetakan, penjilidan, maupun penggandaan dalam bentuk fisik. Selain itu, komik ini dinilai memiliki fleksibilitas tinggi karena bisa diakses kapan pun. Dilihat dari sisi keunggulannya, komik digital mampu membangkitkan antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar. Komik digital menyajikan keseluruhan alur cerita melalui ilustrasi visual yang memudahkan siswa dalam memahami bentuk nyata atau contoh konkret dari isi materi, sekaligus berpotensi meningkatkan ketertarikan mereka dalam membaca Kustianingsari and Dewi (2015).

Berikut ini adalah kelebihan dari media komik digital Dewi and Setyaningtyas (2022) :

- 1) Dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran mandiri.
- 2) Media ini mudah dioperasikan oleh siswa sekolah dasar.
- 3) Komik dirancang dalam bentuk digital atau berbasis teknologi.
- 4) Komik dilengkapi dengan iringan musik latar.
- 5) Tampilan komik menarik dan penuh warna.
- 6) Dilengkapi dengan kuis yang bersifat interaktif.

Meskipun memiliki sejumlah keunggulan, media komik digital interaktif memiliki beberapa kelemahan menurut yaitu Dewi and Setyaningtyas (2022):

- 1) Media hanya dapat dibuka melalui perangkat Android.
- 2) Terdapat kesalahan penulisan pada komik yang belum mengalami perbaikan.
- 3) Penyajian isi materi masih terkesan kurang luwes.
- 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 dijadikan sebagai sarana dalam menyampaikan nilai-nilai karakter. Kehadiran media pembelajaran berupa komik berbasis digital untuk siswa SD/MI diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### d) Manfaat Media Komik Digital

Komik digital sebagai bentuk inovasi dalam pengembangan sarana pembelajaran, memiliki kemampuan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Penyajian materi menjadi lebih atraktif dan membantu siswa dalam mengonversi konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata. Materi disampaikan melalui narasi visual berbentuk gambar berurutan, dan karena media ini dapat diakses tanpa

jaringan internet, siswa dapat memanfaatkannya secara mandiri tanpa pendampingan langsung dari guru Kanti (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, Yetti, and Fridani (2018) karena memiliki bacaan yang ringan, anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar. Sedangkan 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 and Pratiwi (2019) menegaskan bahwa komik berguna untuk alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, Pendidik memiliki peran dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap pelajaran serta memotivasi partisipasi aktif mereka, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Komik merupakan perpaduan antara ilustrasi dan teks yang disusun untuk membantu siswa memahami konsep serta isi pelajaran yang disampaikan. Media ini juga berperan dalam menumbuhkan minat baca siswa sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir mereka dengan pendampingan dari guru. Penggunaan komik

dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan capaian belajar siswa. Oleh karena itu, komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan membaca di jenjang sekolah dasar.

e) Unsur- unsur Media Komik Digital

Pembuatan komik memerlukan penggunaan panel, gelembung percakapan, teks narasi, serta unsur efek suara Suparmi (2018). Komik memiliki bagian awal, penutup, dan konten utama. Bagian awal atau cover depan komik memuat elemen seperti judul cerita, nama pembuat, dan informasi penerbit (*indicia*). Bagian penutup berisi ringkasan cerita yang memberikan gambaran umum isi komik kepada pembaca. Sebuah komik umumnya terdiri atas cover depan, cover belakang, serta halaman isi. Cover depan umumnya mencakup beberapa elemen penting sebagai 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 and 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. 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 Mataram (2015). Narasi berfungsi untuk menguraikan percakapan, latar temporal dan spasial, rangkaian peristiwa, serta kondisi yang divisualisasikan 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 memudahkan siswa dalam mengingat penjelasan yang disampaikan oleh guru.

## 2. Pengertian Pendekatan CRT

### a. Pengertian Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan metode pendidikan yang dirancang untuk mendorong pencapaian akademik peserta didik, serta mendukung mereka dalam mengenali dan memperkuat jati diri budayanya Fitriah et al.,(2024). Metode ini memungkinkan proses pembelajaran yang mengakui serta menyesuaikan keragaman budaya dalam lingkungan kelas, sehingga dapat diselaraskan ke dalam isi kurikulum dan membangun ketertarikan yang relevan dengan budaya di masyarakat sekitar. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menekankan pentingnya menghargai perbedaan budaya di ruang kelas guna menunjang terciptanya pengalaman belajar yang bermakna Buchori and Harun (2020).

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memadukan aspek-aspek dan karakteristik individu siswa, terutama konteks budaya mereka, ke dalam praktik pembelajaran. Sebagai konsekuensinya, berbagai strategi pembelajaran dimanfaatkan dalam pelaksanaannya

Rahmawati et al., (2019). *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diterapkan dengan mempertimbangkan sejauh mana latar belakang budaya, pengalaman pribadi, serta variasi gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna Lusida, Pratiwi, and Novayanti (2024). Sementara itu karakteristik dari pendekatan pembelajaran CRT, antara lain :

- 1) Mengakui bahwa warisan budaya berasal dari berbagai kelompok etnis yang berbeda,
- 2) Menciptakan hubungan yang bermakna antar peserta didik,
- 3) Menggunakan berbagai gaya belajar dan strategi pembelajaran yang berbeda,
- 4) Mengajarkan peserta didik untuk mengetahui dan mencintai warisan budaya mereka sendiri serta menghargai kebudayaan orang lain,
- 5) Mengintegrasikan informasi multikultural,

Karakteristik dari *Culturally Responsive Teaching* (CRT) (Adiningsih et al., 2024) diantaranya:

- 1) *Positive perspectives on parents and families*, Guru menjalin hubungan harmonis dengan wali murid serta anggota keluarga peserta didik,
- 2) *Communication of high expectation*, Guru memberikan apresiasi atas pencapaian akademik siswa dan menunjukkan empati ketika siswa mengalami kegagalan dalam proses belajarnya,

- 3) *Learning within the context of culture*, Dengan memperhatikan keragaman latar belakang budaya setiap peserta didik di lingkungan pendidikan, serta dampak dari arus globalisasi yang mendorong kita untuk memperdalam pemahaman terhadap budaya lokal di tengah masyarakat yang beragam,
- 4) *Student-centered instruction*, Proses belajar yang berlangsung seharusnya mampu mendorong keterlibatan aktif dari siswa. Peran pendidik sebagai perancang kegiatan belajar di ruang kelas sangat penting untuk menciptakan interaksi serta komunikasi yang membangun antar siswa. Aktivitas pembelajaran perlu dirancang dengan memahami bahwa setiap siswa merupakan individu yang mampu membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman atau informasi yang telah dimilikinya sebelumnya,
- 5) *Culturally mediated instruction*, Aktivitas bernuansa multikultural di dalam kelas membangkitkan pemahaman akan adanya perbedaan budaya. Hal ini berkaitan dengan diskusi mengenai berbagai penerapan materi pembelajaran dalam tradisi yang beragam,
- 6) *Reshaping the curriculum*, Lembaga pendidikan perlu merancang kurikulum yang mampu membentuk kepribadian siswa, bukan sekadar berorientasi pada pencapaian akademis semata, dan
- 7) *Teacher as facilitator*, dalam proses pembelajaran ini guru berperan sebagai pihak yang mendukung dan mempermudah jalannya kegiatan belajar. Guru diharapkan mampu memberikan dukungan

kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pendidik juga memiliki peran sebagai penasihat dan penengah dalam lingkungan kelas.

b. Prinsip *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Penerapan pendekatan CRT memiliki lima prinsip Lasminawati, Kusnita, and Merta (2023) antara lain :

- 1) Pentingnya budaya, kebudayaan memiliki peran signifikan dalam membentuk cara siswa menyerap pelajaran dan bertindak. Oleh sebab itu, guru dituntut perlu mengerti konteks kebudayaan peserta didik serta pengaruhnya terhadap dinamika pembelajaran.
- 2) Pengetahuan terbentuk melalui proses konstruksi sosial, bukan ditanamkan secara pasif dari pendidik kepada siswa. Sebaliknya, siswa membangun pemahaman mereka melalui keterlibatan dengan budaya yang ada. Dalam perannya sebagai fasilitator, guru perlu mendukung terjadinya interaksi budaya dan menggabungkannya dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mengembangkan pengetahuannya secara mandiri,
- 3) Inklusivitas budaya, keterlibatan budaya yang menyeluruh berarti setiap siswa memperoleh peluang yang setara untuk belajar dan berkembang tanpa memandang asal-usul budayanya. Pendidik perlu memastikan bahwa kegiatan pembelajaran bersifat menyeluruh serta peka terhadap kebutuhan semua siswa. Contohnya, penggunaan bahasa yang dapat dipahami oleh seluruh siswa agar mereka yang

berasal dari daerah dengan bahasa berbeda tetap merasa dihormati dan diakui keberadaannya.

- 4) Pencapaian dalam bidang akademik tidak semata-mata berkaitan dengan aspek intelektual saja. Keberhasilan akademik tidak hanya diukur dari skor atau hasil ujian, melainkan juga mencakup penguatan kemampuan sosial, emosional, serta kognitif. Siswa perlu diberikan dorongan untuk mengasah seluruh potensi keterampilan yang mereka miliki.
- 5) Keseimbangan dan integrasi antara kebersamaan dan perbedaan. Pendidik berperan sebagai pendamping dalam membimbing siswa agar menyadari bahwa mereka merupakan bagian dari masyarakat Indonesia yang majemuk.

c. Langkah Penerapan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *CRT* menurut Lasminawati, Kusnita, and Merta (2023) sebagai berikut.

- 1) Identitas diri peserta didik, Guru membimbing siswa untuk mengeksplorasi jati diri budayanya, lalu mengaitkannya dengan topik pembelajaran yang akan dibahas.
- 2) Pemahaman budaya, Siswa membangun pengetahuan tentang budaya serta menghubungkannya dengan wawasan baru yang diperoleh dari berbagai referensi.
- 3) Kolaborasi, Siswa melakukan kerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan konsep yang dipelajari serta hubungannya dengan

sudut pandang budaya.

- 4) Berpikir kritis untuk refleksi, Dengan arahan guru, siswa menyampaikan pandangan mereka dan melakukan perbandingan antara hasil diskusi dengan teori yang relevan.
- 5) Konstruksi *transformative*, Siswa mengekspresikan pemahaman mereka dalam bentuk proyek sesuai dengan ketertarikan masing-masing tanpa batasan kreativitas dari guru.

### 3. Pembelajaran IPAS

#### a. Definisi Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah aktivitas yang tidak terpisahkan dari manusia. Menurut Rusman (2016), aktivitas pembelajaran adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan untuk memberikan perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang meliputi rancangan dan susunan tahapan secara sistematis dengan tujuan untuk mendukung efektivitas proses belajar siswa Wardana (2019). Selain itu, pembelajaran diartikan sebagai aktivitas yang bertujuan untuk memberikan penguasaan dan kompetensi di masa depan terkait bidang yang telah dipelajari sebelumnya syam et al., (2022).

Berdasarkan beberapa pendapat terkait definisi pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar dan bersifat terarah, interaktif, serta komunikatif. Serangkaian proses pembelajaran yang telah dilalui

diharapkan mampu memberikan dampak yang baik terhadap perubahan perilaku siswa.

b. IPAS di Sekolah Dasar

Pada Kurikulum Merdeka, terdapat perubahan pada pembelajaran IPA dan IPS yaitu digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keberadaan IPAS tersebut memberikan tuntutan kepada siswa untuk memahami dan menghafal isi materi Fina Hastiwi, Khasanah, and Wahyuningsih (2023). Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar harus mengutamakan pada pemberian pengetahuan secara langsung kepada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan eksplorasi dan pemahaman terhadap lingkungan. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran IPAS erat kaitannya dengan tuntutan kehidupan manusia secara berkelanjutan Septiani (2024). Upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu mendorong siswa dalam aktivitas proyek belajar. Tindakan tersebut akan membuat siswa berperan aktif sehingga mampu meningkatkan kreativitasnya Safitri, Wulandari, and Herlambang (2022).

Salah satu materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas IV adalah Keberagaman Budaya di Indonesia. Materi IPAS memiliki kedudukan yang penting untuk dipahami karena memiliki keterkaitan yang erat dan kehidupan sehari-hari. Materi Keberagaman Budaya dapat dikemas dengan pola penyajian interaktif sehingga siswa dapat memahami konsep, alur kegiatan, dan siswa yang berperan di dalamnya

dengan mudah. Alur kegiatan dan siswa dapat diperjelas dengan menggunakan media gambar, teks, dan animasi. Oleh sebab itu, diperlukan suatu media interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar tersebut. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan komik digital dalam proses penyampaian materi.

#### 4. Keberagaman Budaya di Indonesia

Budaya merupakan pola hidup yang berkembang serta dimiliki secara kolektif oleh suatu komunitas dan diwariskan antar generasi. Oleh karena itu, khususnya di Indonesia yang kaya akan keragaman budaya, hal ini menjadi sesuatu yang perlu mendapatkan perhatian. Budaya Indonesia memiliki keunikan serta jumlah yang sangat beragam, sehingga penting untuk dijaga dan dilestarikan. Keberadaan budaya nasional memiliki kontribusi besar terhadap kemajuan negara. Keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia dapat menjadi aset utama dalam mendukung pembangunan bangsa.

Dukungan dari pemerintah sangat dibutuhkan dalam hal ini, sebab tanpa keterlibatan aktif dari pemerintah, upaya mengoptimalkan peran budaya dalam mendorong kemajuan bangsa akan menjadi tidak maksimal. Selain itu, pelestarian budaya juga memerlukan partisipasi aktif dari seluruh elemen masyarakat, bukan hanya pemerintah saja Halisa (2022).

Keberagaman Budaya Di Indonesia yang dimana pada media komik digital terdapat makanan khas dan pakaian tradisional dari berbagai daerah serta diberikan contoh gambar- gambar kesenian daerah, rumah adat, dan

alat musik. Yang dimana pada gambar-gambar ini dibentuk semenarik mungkin agar menumbuhkan minat baca siswa, dan mencintai keberagaman budaya di Indonesia Sari Hutami, Yayuk, and Bintari (2023).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Tahap yang dilakukan oleh penelitian sebelum melakukan penelitian yaitu menelaah penelitian terdahulu untuk dijadikan sebagai acuan dan pedoman. Berikut ini penelitian yang relevan di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Barus and Sukmawarti (2022) dari Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah, Medan-Indonesia dengan judul, "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD", Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk menyampaikan materi tema 5 subtema 1 bagi siswa kelas III SD, yang mencakup tiga mata pelajaran: Bahasa Indonesia, Matematika, dan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), disajikan dalam bentuk komik digital. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran tematik mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik serta meningkatkan ketertarikan mereka dalam membaca. Hal ini disebabkan oleh penyajian komik yang menarik, yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk membaca dan belajar, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun perbedaannya, penelitian ini berfokus pada tema 5 subtema 1 untuk siswa kelas III SD dan mencakup

tiga mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBDP, Sedangkan penelitian peneliti menggunakan tema 2 subtema 2 yaitu Bahasa Indonesia.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Julizawati, Tarbiyah, and Keguruan (2023) dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau di Pekanbaru, terdapat sebuah penelitian berjudul "Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru." Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa media komik digital dinilai layak dengan tingkat kevalidan media mencapai 83,34% dan kevalidan materi/bahasa sebesar 98,21%, yang dikategorikan sangat valid. Dari segi kepraktisan, berdasarkan angket yang diberikan kepada guru, diperoleh hasil sangat praktis dengan persentase 85,86%. Sedangkan tanggapan siswa yang diperoleh melalui angket menunjukkan validitas sebesar 82,28%. Efektivitas media juga dinyatakan tinggi, terlihat dari peningkatan nilai siswa sebelum penggunaan media (78–84) menjadi (85–89) setelah media diterapkan. Oleh karena itu, media komik digital ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di SMPN 40 Pekanbaru, serta dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada penggunaan media komik digital sebagai sarana pembelajaran. Adapun perbedaannya, penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan membaca siswa, sementara

penelitian penulis bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran tematik.

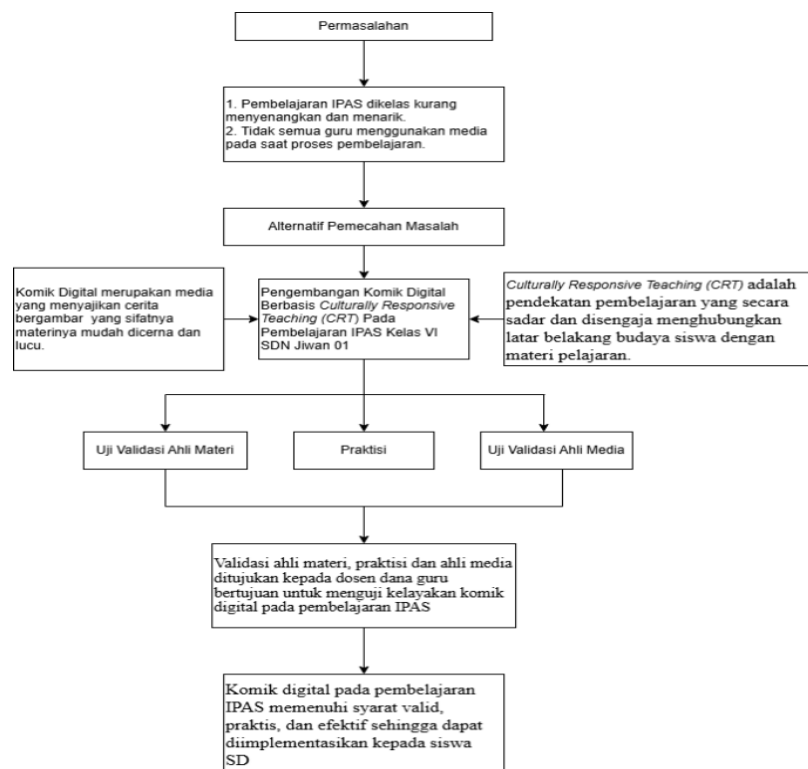
3. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2021) terdapat kesamaan penelitian yaitu pada pembuatan komik digital menggunakan software android. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu muatan pembelajaran matematika dan ditujukan untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian ini muatan materi berisi tentang pembelajaran IPAS untuk siswa kelas 4 sekolah Dasar.

### **C. Kerangka Berpikir**

Mata pelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang sangat menyenangkan apabila pada kegiatan belajar terjadi feedback antar guru dan murid. Namun, hal tersebut jarang terjadi karena mayoritas peserta didik yang belum memahami materi yang dipaparkan oleh pendidik. Belum adanya perangkat pembelajaran yang nyata terkait dengan materi, sehingga mayoritas peserta didik kesusahan dalam mencerna materi. Peneliti menemukan pada mata pelajaran IPAS bahwa siswa kelas IV kesusahan dalam mencerna sebuah materi dan mengerjakan latihan soal, sehingga berimbas kepada nilai ulangan harian mereka yang rendah. Kurangnya kemampuan pemahaman siswa dapat diakibatkan dari beberapa faktor, khususnya yaitu penggunaan metode belajar mengajar yang belum maksimal.

Kegiatan belajar IPAS akan lebih efektif apabila materi yang dipelajari berkaitan dengan capaian pembelajaran serta sarana kegiatan belajar mengajar yang mendukung. Untuk mewujudkan proses belajar yang efektif diperlukan

suatu metode dan media yang menyenangkan, yang tidak mempersulit peserta didik dalam mencerna sebuah materi serta meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Metode yang bisa diterapkan yaitu menggunakan media komik digital berbasis CRT yang dimana metode tersebut dapat mengajak peserta didik untuk lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam menerapkan animasi kartun tentunya memerlukan media yang menarik supaya tercapai tujuan yang lebih maksimal, media menarik yang dimaksud adalah Komik digital. Komik digital merupakan cerita bergambar yang bersifat ringan dan menghibur yang memanfaatkan teknologi internet yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir