

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Muhyat dll (2017), mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indra pendengaran dan penglihatan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman siswa lebih cepat. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi

lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pengajaran.

Menurut Adam dll (2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya, Talizaro Tafano, (2018) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Hasan dll (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk

memperoleh dan meningkatkan *skill*. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan

Media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak sekolah dasar dalam hal belajar, Sebab secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa sekolah dasar dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (nyata). Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu operasional konkret, dimana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat konkret. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani mater-materi yang bersifat abstrak menjadi konkret dihadapan siswa sekolah dasar. Hal tersebut tanpa harus selalu menghadirkan pengalaman langsung, tapi dapat melalui gambar, video, film, animasi dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini media tersebut sudah mampu dikemas sedemikian rupa sehingga menarik dan interaktif dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran di sekolah dasar (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses

belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif dengan memanfaatkan elemen visual, audio, dan aspek teknis lainnya. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa, sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut ini.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide*, disamping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka,

serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

Menurut Nurrita Teni, (2022) manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Media membuat pembelajaran lebih menarik dan variatif, sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih aktif terlibat. Media juga dapat membantu guru menyampaikan materi secara sistematis dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memudahkan

siswa dalam berpikir, menganalisis, dan memahami materi dengan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran telah banyak dikembangkan. Menurut Hasan dll (2021), ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu Media Visual, Media Audio, Media Audio-Visual, dan Multimedia.

1) Media Visual

Media ini mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi. Contohnya meliputi gambar, diagram, peta, dan grafik. Media visual membantu memperjelas konsep yang disampaikan secara verbal dan memperkuat daya ingat siswa.

2) Media Audio

Media ini mengandalkan indera pendengaran, seperti rekaman suara, radio, atau podcast. Cocok untuk materi yang bersifat naratif atau membutuhkan pelafalan, seperti pelajaran bahasa.

3) Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video pembelajaran, film edukasi, dan animasi interaktif. Media audio-visual dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu pemahaman konsep yang kompleks.

4) Media Multimedia

Media ini memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung, seperti e-learning, aplikasi pembelajaran, dan multimedia interaktif. Media interaktif mendorong partisipasi aktif dan pembelajaran mandiri.

Sedangkan menurut Haptanti dll (2024), jenis media meliputi sebagai berikut ini.

1) Media visual

a) Media visual non proyeksi

Media visual non proyeksi adalah jenis media pembelajaran yang menyampaikan informasi secara visual tanpa memerlukan alat proyeksi seperti proyektor atau layar. Media ini bersifat statis dan dapat berupa dua dimensi maupun tiga dimensi. Contoh dari media ini yaitu media cetak, media benda nyata, dan media grafis.

b) Media Visual Proyeksi

Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh siswa dalam satu kegiatan pembelajaran. Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera

melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti *Powerpoint*, *ChemDraw*, *AutoCard*, *Paint* dan lain-lain.

2) Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain dan untuk tujuan interview. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan-keterampilan mendengarkan untuk pesan lisan. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif berupa kata-kata, music, dan efek suara (sound effect). Media audio memiliki jenis dan bentuk yang bervariasi, diantaranya adalah radio, piringan hitam, pita kaset suara, *compact disc* (CD).

3) Media Audio Visual

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Contohnya Video, film, televisi.

4) Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dua kata *multi* dan *media*. Multi berarti banyak sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi kedalam sistem computer.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ada 4 yaitu audio, visual, audio visual dan multimedia. Media audio hanya mengandalkan indera pendengaran seperti radio, rekaman suara, atau podcast dan efektif untuk penyampaian narasi atau pelafalan. Media visual hanya menggunakan indera penglihatan, seperti gambar, diagram, dan cetakan. Media audio-visual memadukan suara dan gambar, misalnya film, video, televisi ideal untuk menjelaskan konsep dengan lebih dinamis. Terakhir, multimedia menampilkan integrasi beberapa jenis media (teks, grafik, animasi, video, audio) dalam satu platform interaktif berbasis komputer memberi pengalaman belajar yang kaya, mandiri, dan partisipatif.

d. Komik Digital

1) Pengertian Komik Digital

Komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik seperti gawai dan disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca (Hakim, 2017). Komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan (Payanti, 2022). Dalam hal ini, komik berkedudukan sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Bagi siswa pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif siswa dengan adanya animasi berwarna.

Menurut Andriani (2019), pengertian komik digital yaitu komik yang dibuat tanpa menggunakan bahan cetakan, dan umumnya dibuat menggunakan komputer. Menurut Azzahra (2022), komik digital adalah komik yang diilustrasikan di komputer dan dipublikasikan di situs web. Sedangkan menurut Putra & Kristina (2020), komik digital adalah komik yang dibuat untuk menyampaikan pesan atau cerita yang dikemas secara visual kedalam media digital.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, komik digital dapat disimpulkan sebagai media visual berbentuk komik yang dibuat dan diakses melalui perangkat digital tanpa menggunakan bahan cetakan. Komik digital diilustrasikan dan disusun menggunakan perangkat komputer, serta dipublikasikan melalui media elektronik seperti situs *web*. Komik ini tersusun dalam urutan bacaan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau memberikan pengalaman estetis kepada pembaca.

2) Manfaat Komik Digital

Komik digital dapat bermanfaat dalam berbagai hal khususnya sebagai media pembelajaran. Komik digital dapat membantu guru sebagai media dalam pembelajaran untuk menyampaikan materinya (Syahmi dll 2022). Komik digital juga dapat membantu menarik perhatian siswa dengan visualnya yang cukup bervariasi (Swandi dll 2020). Selain itu komik digital juga dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi melalui bentuk dan gambar yang terdapat dalam komik tersebut (Damopolii dll 2021), oleh karena itu dalam membuat komik digital membutuhkan partisipasi aktif siswa. Penggunaan komik digital diharapkan dapat mewujudkan situasi pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya dalam bentuk komunikasi verbal sehingga siswa tidak merasa bosan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena tidak semata-mata mendengarkan penjelasan

guru (Habiddin dll 2022). Media pembelajaran komik digital dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran tidak berpusat pada guru, melainkan siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Komik digital sebagai media pembelajaran dapat digunakan diakses oleh siswa dengan handphone dan laptop serta dapat ditayangkan dengan LCD proyektor saat pembelajaran di kelas (Bayu dll 2017).

Bedasarkan beberapa pendapat di atas , dapat disimpulkan bahwa manfaat komik digital yaitu dapat menjadi media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi. Komik digital juga dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi. Siswa tidak merasa bosan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi bervariasi.

3) Keunggulan dan Kelemahan Komik Digital

Menurut Kanti dll (2018), keunggulan media komik digital antara lain:

- a) Dilihat dari keunggulannya, komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama.
- b) Materi yang terdapat pada komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita, karena gambar ilustrasi dapat memudahkan

siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai tujuan materi.

- c) Dapat menumbuhkan minat baca siswa dan bidang studi lainnya.
- d) Komik digital bersifat ramah lingkungan, hemat biaya, dan fleksibel.

Kelemahan media komik digital ini adalah proses pembuatannya yang memerlukan beberapa tahapan yaitu skenario, visualisasi skenario ke dalam gambar, editing, layout, dan digitalisasi komik.

Beberapa kelebihan dari komik digital adalah lebih efisien untuk dibawa daripada komik cetak, dan mudah untuk diakses (Kandriasari dll 2023). Kelebihan komik digital yang lainnya adalah dapat membantu seseorang untuk lebih faham alur pada cerita (Swandi dll 2020), karena komik digital memuat gambar-gambar yang akan menarik perhatian pembaca secara penuh. Media komik digital memiliki berbagai keunggulan antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan atau pengarsipannya, lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media dari kertas (Bayu dll 2017).

Komik digital juga memiliki berbagai kekurangan yaitu tidak semua orang faham dengan konsep cerita secara visual dan gambar yang digunakan terlalu monoton sehingga pembaca akan lebih cepat

merasa bosan. Ditinjau dari kurangnya inovasi komik digital untuk media pembelajaran, maka dibutuhkan materi yang lebih inovatif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan memasukkan unsur kearifan lokal dalam penggunaan komik digital (Pedro dll 2018).

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian integral dari kurikulum di banyak negara, terutama di Indonesia. Pembelajaran ini tidak hanya mempelajari tata bahasa dan keterampilan menulis, tetapi juga membentuk pemahaman yang lebih dalam tentang budaya, sastra, dan identitas bangsa. Pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa memahami struktur dan fungsi bahasa Indonesia, termasuk tata bahasa, kosakata, ejaan, dan tanda baca. Ini melibatkan pemahaman tentang cara bahasa yang digunakan dalam berbagai konteks komunikasi, seperti lisan, tulisan, dan media massa (Ani Sri Mulyani, Laesti Nurishlah, 2021). Sejalan dengan pendapat Ali (2020), pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya.

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Ini melibatkan pengembangan keterampilan mendengarkan,

berbicara, membaca, dan menulis (Joyo, 2018). Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya tentang menguasai aturan-aturan bahasa, tetapi juga tentang mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Siswa diajarkan untuk mempertanyakan, menafsirkan, dan menganalisis teks secara kritis, serta mengembangkan ide dan argumen dengan tepat dan logis (Saputri dll 2023).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan berbahasa tetapi juga untuk membentuk pribadi yang jujur, bertanggungjawab, hormat pada orang lain, taat beribadah dan sebagainya (Santika & Sudiana, 2021). Pembelajaran bahasa Indonesia membantu siswa memahami pentingnya bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu bangsa dan memperkuat rasa kebangsaan. Ini melibatkan pengenalan terhadap sejarah dan perkembangan bahasa Indonesia, serta peran pentingnya dalam pembentukan identitas nasional Indonesia. Hakikat pembelajaran bahasa Indonesia meliputi lebih dari sekadar mempelajari aturan-aturan bahasa. Ini juga tentang memahami dan menghargai nilai-nilai budaya, identitas nasional, dan kemampuan berpikir yang terkandung dalam bahasa.

3. Literasi Membaca

Literasi pada awal kemunculannya berarti melek aksara atau keberaksaraan yang mana fokus utamanya adalah membaca dan menulis

(Mulyono dll 2017). Literasi merupakan kemampuan dasar memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai pondasi untuk kecakapan atau keterampilan (Monica dll 2023). Literasi di sekolah dasar, secara umum adalah kemampuan seseorang atau individu dalam memahami dan mengelola informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Saat ini, istilah literasi digunakan atau memiliki pengertian yang lebih luas dan kompleks. Literasi mencakup banyak bidang diantaranya adalah literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Sholeh dll (2021), berpendapat bahwa literasi merupakan suatu kemampuan terhadap keaksaraan seperti menulis, membaca, berbicara, maupun memahami maksud dan isi bacaan atau perkataan yang berkaitan dengan keterampilan kognitif seseorang.

Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca (Patiung, 2016). Membaca merupakan salah satu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia Pendidikan. Menurut Putri dll (2023), membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan pembaca untuk memperoleh informasi dan pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata yang ditulisnya. Literasi membaca adalah kemampuan untuk

memahami dan menggunakan bentuk-bentuk bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan dihargai oleh individu (Sari & Suryandaru, 2023).

Membaca adalah aktivitas memahami informasi yang tertulis, baik berupa teks fiksi maupun nonfiksi, dengan tujuan memperoleh pengetahuan, hiburan, atau pengalaman. Salah satu jenis bacaan yang menarik untuk dikaji adalah cerita rakyat, yaitu kisah-kisah yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu masyarakat. Cerita rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Fungsi cerita rakyat selain sebagai hiburan, juga bisa dijadikan suri tauladan terutama cerita rakyat yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral (Gusnetti dll 2015). Membaca cerita rakyat tidak hanya memberikan hiburan melalui alur yang kaya akan nilai budaya dan tradisi, tetapi juga menyampaikan pesan moral yang berharga. Dengan memahami cerita rakyat, pembaca dapat menggali kearifan lokal yang terkandung di dalamnya, sekaligus melestarikan warisan budaya bangsa.

Berdasarkan pendapat di atas , dapat disimpulkan literasi membaca merupakan kemampuan dasar yang tidak hanya berfokus pada memahami teks, tetapi juga mengolah informasi untuk meningkatkan

kecakapan hidup. Dalam konteks pendidikan terutama di sekolah dasar, literasi membaca menjadi fondasi penting untuk pengembangan keterampilan kognitif dan pembentukan karakter. Membaca cerita rakyat, sebagai salah satu bentuk teks, tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai budaya yang berharga. Dengan memahami cerita rakyat, pembaca dapat melestarikan kearifan lokal sekaligus menanamkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa. Literasi membaca, dengan demikian, memiliki peran strategis dalam mendukung pembelajaran yang bermakna dan pembentukan identitas individu serta masyarakat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait pengembangan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilakukan untuk menumbuhkan literasi membaca siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Berikut adalah beberapa kajian relevan yang mendukung topik ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Intaniasari & Utami, (2022) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia, dengan judul, “Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa Literasi digital sudah diterapkan di empat sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Laweyan, dalam kegiatan pembelajaran baik secara daring dan PTM-T telah mengintegrasikan teknologi digital walaupun belum sepenuhnya bisa berjalan dengan

optimal, dan telah memanfaatkan media-media digital yang mampu menumbuhkan budaya membaca siswa, karena tersaji secara lebih menarik dan dengan bantuan gadget, karena siswa saat ini sedang berada di fase digitalisasi. Jadi dengan adanya beberapa teknik guru dalam melatih literasi digital terutama untuk menumbuhkan budaya membaca bisa dijadikan acuan atau masukan untuk melaksanakan literasi digital dalam pembelajaran secara optimal.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Safirah & Suhartiningsih, (2023) dari PGSD FKIP Universitas Jember, Pendidikan Dasar Universitas Negeri Surabaya, dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis CTL memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam melengkapi pemahaman tentang penggunaan media komik berbasis CTL dalam pembelajaran dan memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya untuk lebih mendalaminya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Khotimah, (2024) dari PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana, dengan judul, “Pengembangan Media Komik Terintegrasi Model Pembelajaran CIRC Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 4 SD”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media yang

dikembangkan mendapatkan nilai validasi dari ahli materi menunjukkan angka persentase sebesar 98% berada pada kategori sangat tinggi, dari ahlimedia menunjukkan angka persentase sebesar 91,66% berada pada kategori sangat tinggi, dan penilaian dari ahli desain pembelajaran menunjukkan angka persentase sebesar 95,55% berada pada kategori sangat tinggi. Sehingga disimpulkan bahwa media kompas (komik IPAS) layak untuk diujicobakan secara terbatas dengan revisi sesuai saran dari para ahli.

4. Penelitian yang dilakukan Salahudin dll (2024) dari Universitas Dharma Indonesia, dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Codibook (*Learning Comik Berbasis Digital Book*) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Majas Kelas V SD”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan media Codibook materi majas dikelas V dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat di uji coba kan di kelas V. Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli validator dengan rata-rata 83,333% memiliki kategori sangat Valid.
5. Penelitian yang dilakukan Rahmi dll (2022) dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Riau, Indonesia, dengan judul, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Pelestarian Lingkungan Kelas V Tema VIII Di Sekolah Dasar”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media komik digital pada pembelajaran Pelestarian Lingkungan untuk siswa kelas V

Sekolah Dasar menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Buatan II, di Kabupaten Siak. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan penilaian terhadap media komik digital. Aspek pertama penilaian yaitu aspek materi yang menunjukkan rata-rata skor 92,14% dengan kategori sangat valid. Aspek penilaian kedua yaitu aspek desain komik, yang memperoleh rata-rata skor 88% dengan kategori sangat valid. Aspek ketiga yaitu aspek kesederhanaan, pada aspek ini memperoleh rata-rata skor 87% dengan kategori sangat valid. Hasil dari uji coba satu satu dengan 3 orang siswa mendapatkan skor 82,5% dengan menunjukkan kategori sangat layak. Selanjutnya hasil yang diperoleh dari uji coba terbatas terhadap 13 orang siswa mendapatkan skor rata-rata 88,65% dengan kategori sangat layak.

C. Kerangka Berpikir

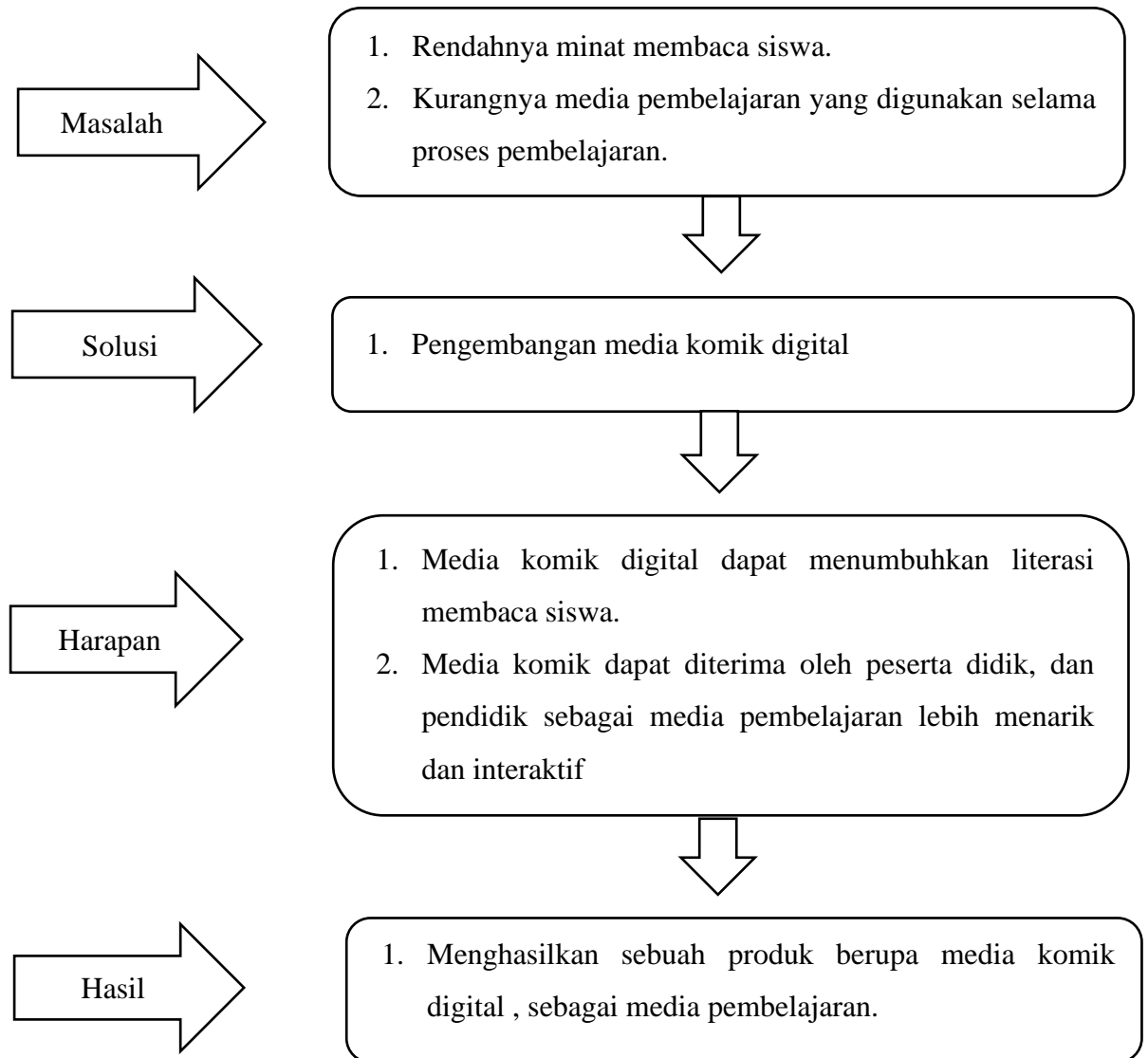
Peneliti dapat melakukan penelitian pengembangan dengan lebih mudah dengan menyusun kerangka pemikiran yang bermanfaat berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan penulis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital untuk menumbuhkan literasi membaca siswa sekolah dasar kelas V. Dengan membuat media komik digital, guru dapat meningkatkan partisipasi siswa aktif dalam pembelajaran dikelas.

Guru juga dapat menggunakan media untuk memperjelas informasi, memberikan tekaan pada hal-hal penting, memberikan variasi dan meningkatkan minat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Komik memiliki banyak keuntungan, seperti mampu menyampaikan materi dengan menarik, mudah digunakan dan mudah dipahami. Guru juga akan lebih mahir dalam menggunakan media sebagai alat penunjang pembelajaran. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran bukan hanya sekadar mengganti buku cetak, tapi memberi keuntungan besar dengan memadukan teks dan visual, komik mendorong pemrosesan kognitif mendalam memperkuat pemahaman serta meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Interaktivitas dan adaptasi lintas gaya belajar membuat media ini efektif untuk berbagai materi dan tujuan pembelajaran.

Komik dapat meningkatkan daya ingat siswa dan membantu menangkap informasi dengan lebih baik. Diharapkan media komik dapat membantu pemahaman topik atau materi dengan menggunakan media komik digital selain buku cetak. Jika pembelajaran disertai dengan media yang tepat dan sesuai dengan materi akan berpengaruh pada pemahaman siswa, siswa akan lebih paham materi yang disampaikan oleh guru, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik, karena dengan adanya media pembelajaran akan menimbulkan rasa ingin tahu dan pembelajaran tidak

membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti memiliki kerangka berpikir yang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Pengembangan media komik digital pada pembelajaran bahasa indonesia untuk menumbuhkan literasi membaca siswa kelas V SDN Bagi 03” dapat dikatakan layak diberikan kepada siswa sekolah dasar.