

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin “*medius*” secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (dalam Kristanto, 2016) “*Media, the plural of medium, are method for correspondence. The term, which comes from the Latin word for "between," refers to anything that transmits information between a source and a recipient*”. “Media, bentuk jamak dari medium, adalah metode korespondensi. Istilah yang berasal dari kata Latin yang berarti "antara", mengacu pada segala sesuatu yang mengirimkan informasi antara sumber dan penerima”. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dikontrol, dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan, serta dapat dimanfaatkan secara tepat dalam proses belajar sehingga dapat berdampak pada efektivitas pendidikan (Diana, 2020). Media yang digunakan untuk pendidikan disebut media pembelajaran. Menurut Wibanto (2017) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang juga dapat diartikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain alat, ada juga benda yang bertindak sebagai penyampai pesan dalam proses pembelajaran.

Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dalam belajar dianggap sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dicirikan sebagai instrumen fisik atau non-fisik yang secara khusus digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memahami isi pembelajaran dengan lebih baik dan lebih nyata. Dengan hadirnya media pembelajaran maka seluruh materi pembelajaran akan lebih cepat diterima oleh peserta didik dan akan semakin merangsang minat untuk terus belajar (Hamka & Effendi, 2019). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara umum diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarkan data (materi pembelajaran) kepada peserta didik. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan perhatian, minat, refleksi, dan perasaan peserta didik terhadap pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Pagarra, dkk (2022) media memiliki berbagai fungsi dalam pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut:

- 1) Memusatkan konsentrasi peserta didik pada saat belajar.

- 2) Pemanfaatan media pembelajaran di kelas dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih hidup sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Menyusun materi pembelajaran lebih mudah.
- 4) Menyamakan persepsi. Banyak sekali konsep abstrak yang perlu dipelajari, sehingga untuk menyajikan sesuatu yang abstrak dapat diwujudkan secara konkrit melalui media pembelajaran.
- 5) Mengaktifkan respon peserta didik.

Menurut Kristanto (2016) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik.
- 2) Mengurangi perbedaan dalam penafsiran antar peserta didik.
- 3) Media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak membosankan.
- 4) Penggunaan media memfasilitasi komunikasi dua arah yang aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 5) Dengan menggunakan media, tujuan pembelajaran tercapai lebih mudah karena dapat mengefisiensi waktu dan tenaga.
- 6) Mengerjakan sifat hasil belajar peserta didik karena kemampuan media pembelajaran dalam membantu siswa dalam memahami materi secara lebih utuh.
- 7) Peserta didik dapat belajar lebih leluasa dengan bantuan media.
- 8) Media dapat menumbuhkan pandangan positif peserta didik.

9) Mengubah peran guru ke arah yang lebih produktif. Guru mempunyai lebih banyak waktu untuk dicurahkan kepada peserta didik dengan ketidakmampuan belajar.

Ramli (dalam Hasan, dkk 2021) menyampaikan terdapat tiga fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu *Pertama*, mendukung tugas guru. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat akan membantu pendidik dalam mengatasi kekurangan dalam sistem pengajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran. *Kedua*, membantu peserta didik. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan efektif tidak hanya memudahkan pemahaman peserta didik, tetapi juga meningkatkan daya observasi, reaksi, emosi, berpikir, dan imajinasi. *Ketiga*, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar karena pesan pembelajaran tersampaikan secara efektif. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mempermudah pemahaman materi. Adanya media, dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan tujuan dapat tercapai dengan lebih mudah.

#### c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai (dalam Pagarra, dkk 2022) diungkapkan sebagai berikut: 1) Pembelajaran dengan media yang menarik akan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga tumbuh motivasi

belajarnya, 2) Makna materi pembelajaran akan lebih jelas, sehingga memungkinkan peserta didik lebih memahami dan menguasai materi serta mencapai tujuan pembelajarannya, 3) Penggunaan metode mengajar yang bervariasi menjadikan pembelajaran tidak hanya semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sementara itu, menurut Hamalik (dalam Kristanto, 2016) mengungkapkan berbagai manfaat media pembelajaran, antara lain mampu memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik, memperluas interaksi peserta didik dan lingkungan, membangun landasan penting bagi perkembangan pembelajaran karena memudahkan pembelajaran menjadi lebih ringkas, memberikan pengalaman praktis untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara teratur dan terus menerus. Pendapat lain terkait manfaat penggunaan media pembelajaran diungkapkan oleh Sari, dkk (2021) diantaranya, media pembelajaran dapat menjelaskan pesan dalam proses pembelajaran, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, meningkatkan inspirasi dan minat belajar peserta didik, memberikan kesan yang sama dengan materi pembelajaran, dapat mengurangi bahasa (seperti kata-kata yang dirangkai atau diungkapkan secara lisan), meningkatkan pemahaman

sehingga tidak mudah dilupakan dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar, media pembelajaran dapat mengubah ide-ide konseptual menjadi lebih bermakna. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain: membantu cara penyampaian materi kepada peserta didik, meningkatkan perhatian dan minat belajar, serta menjadikan pembelajaran dapat dilakukan lebih efektif dan efisien.

d. Klasifikasi Media pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman (dalam Sari, dkk 2021) terdapat beberapa media yang biasa digunakan dalam proses belajar, yaitu:

- 1) Media grafis, merupakan media visual yang dapat menyampaikan pesan dalam bentuk visual. Misalnya foto, sketsa, diagram, grafik, komik, poster, peta, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio, media ini berfokus pada indera pendengaran. Misalnya radio, tape recorder, recorder, dan sebagainya.
- 3) Media proyeksi diam, media ini mempunyai kemiripan dengan media grafis. Bedanya, media grafis bisa digunakan langsung oleh peserta didik, sedangkan media proyeksi masih memerlukan proyektor. Misalnya media dalam bentuk power point.
- 4) Media Audiovisual, media ini memadukan antara visual dan auditori. Misalnya film, TV, video, dan sebagainya.

Menurut Azhar (dalam Pagarra, dkk 2022) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam berbagai jenis, diantaranya:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang hanya mengandalkan penglihatan. Misalnya media cetak seperti buku, majalah, peta, foto, dan lain-lain.
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang hanya mengandalkan pendengaran saja, seperti tape recorder, radio, dan lain-lain.
- 3) Media audiovisual, jenis media yang menggabungkan antara audio dan visual. Misalnya saja film, video, acara televisi, dan lainnya.
- 4) Multimedia, khususnya media yang mengkoordinasikan berbagai macam media ke dalam suatu proses pembelajaran. Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran multimedia yakni power point, animaker, dan berbasis website.

Menurut Munadi (dalam Sari, dkk 2021) ada empat jenis media yang umum digunakan untuk pembelajaran, yaitu:

- 1) Media visual, meliputi media yang dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan. Misalnya saja gambar diam atau rekaman.
- 2) Media audio, atau media yang dapat memotivasi seseorang untuk mempelajari suatu materi melalui pesan audio. Misalnya acara atau program radio.
- 3) Media audiovisual atau sering juga disebut media pandang-dengar. Media ini mencakup unsur audio dan visual, seperti acara televisi pendidikan.
- 4) Media intuitif berbasis komputer. Media ini memiliki keunikan karena dapat mendorong peserta didik berinteraksi selama proses

pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Sedangkan menurut Rudy Bretz (dalam Kristanto, 2016) Media dapat dikelompokkan berdasarkan tiga komponen utama, yaitu suara, visual, dan gerak. Berdasarkan ketiga komponen tersebut, Bretz mengurutkan media menjadi delapan kelompok: (1) media suara, (2) media cetak, (3) media visual statis, (4) media visual bergerak, (5) media suara semi bergerak, (6) media semi bergerak, (7) media audiovisual statis, (8) media audiovisual bergerak. Dari beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa klasifikasi media secara umum dapat dibagi menjadi empat kategori, yaitu multimedia, media berbasis audiovisual, media berbasis visual, dan media berbasis audio.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berkenaan dengan pemanfaatan media pembelajaran, seorang guru hendaknya berhati-hati dan tepat dalam memilih media pembelajaran. Hasan, dkk (2021) menjelaskan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran, media dipilih untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya.
- 2) Keefektifan, jika terdapat beberapa pilihan media, maka harus dipilih yang dianggap paling efektif untuk menunjang dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.



- 3) Peserta didik, saat memilih media pembelajaran, ada beberapa pertanyaan yang perlu dipertimbangkan seperti “apakah media yang dipilih cocok untuk peserta didik?, apakah media yang digunakan dapat menarik perhatian peserta didik?. Pertanyaan-pertanyaan seperti diatas dapat dijadikan sebagai pertimbangan ketika memilih media pembelajaran.
- 4) Ketersediaan, dalam memilih media harus memperhatikan media yang akan digunakan sudah tersedia atau belum. Jika belum maka harus mempertimbangan cara memperoleh media tersebut, misalnya dengan cara membuat sendiri, membuat bersama peserta didik, membeli, menyewa, atau yang lainnya.
- 5) Kualitas teknis, dalam memilih media harus mengetahui media yang dipilih memiliki kualitas yang bagus atau tidak, sudah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran atau belum.
- 6) Biaya pengadaan, jika media yang digunakan memerlukan biaya untuk memperolehnya, maka biaya tersebut sudah tersedia atau belum, biaya yang dihabiskan sebanding dengan manfaat dan hasil penggunaannya atau tidak.
- 7) Fleksibilitas dan kenyamanan dalam memanfaatkan media, artinya media yang dipilih dapat digunakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda serta tidak menimbulkan resiko pada saat digunakan.
- 8) Kemampuan orang yang menggunakan media tersebut, dalam memilih media harus dipastikan dapat menggunakannya.

- 9) Alokasi waktu, dalam memilih media pembelajaran harus diperkirakan waktu yang ada cukup atau tidak untuk memperoleh atau menggunakan media itu.

Sedangkan menurut Kristanto (2016) terdapat kriteria khusus dalam memilih media pembelajaran yang tepat, dirumuskan dalam satu kata ACTION (*access, cost, technology, interactivity, organization, dan novelty*) yang penjelasannya diuraikan sebagai berikut:

- 1) *Access*, kemudahan akses adalah prioritas utama. Media yang digunakan sudah tersedia, sederhana, dan mudah digunakan oleh peserta didik.
- 2) *Cost*, biaya juga harus dipertimbangkan dalam memilih sebuah media. Media canggih umumnya mahal, namun biaya yang tinggi juga harus diimbangi dengan manfaatnya.
- 3) *Technology*, saat merencanakan ingin menggunakan sebuah media tertentu perlu diperhatikan bahwa media dengan teknologi tersebut sudah tersedia dan mudah digunakan.
- 4) *Interactivity*, media yang baik adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah. Sehingga media digunakan sebagai alat penunjang aktivitas peserta didik.
- 5) *Organization*, aspek penting lainnya adalah pihak sekolah. Adanya dukungan dari pimpinan sekolah serta ketersediaan sarana prasarana yang mendukung penggunaan media tersebut.

6) *Novelty*, hal yang juga menjadi pertimbangan adalah keterbaruan media yang dipilih. Media yang baru umumnya akan lebih menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan, efektivitas, kemampuan guru dalam menggunakannya, kemudahan dalam mendapatkan media, ketersediaan biaya dan waktu dalam penggunaan media pembelajarannya.

f. Prinsip Penggunaan Media pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Kristanto (2016), ada beberapa prinsip pedoman penggunaan media pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut antara lain sebagai berikut: media yang digunakan guru harus tepat guna dan ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran; media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran; media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan situasi; efisiensi dan efektivitas harus dipertimbangkan; dan media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakannya.

Pendapat lain terkait prinsip penggunaan media pembelajaran juga diungkapkan oleh Hasan, dkk (2021) sebagai berikut:

- 1) Sebuah media tunggal tidak dapat melayani semua tujuan secara efektif. Media hanya melayani tujuan tertentu dalam pendidikan.
- 2) Media merupakan komponen penting dalam pendidikan, sehingga lebih dari sekedar alat pengajaran melainkan komponen integral dari pendidikan.
- 3) Media yang digunakan dimaksudkan untuk membantu peserta didik dalam belajar. Sehingga kemudahan belajar peserta didik menjadi pertimbangan utama dalam memilih media.
- 4) Penggunaan berbagai media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar untuk bersenang-senang atau mengisi waktu, hal ini bertujuan untuk mendorong pembelajaran dalam jangka panjang.
- 5) Pemilihan media harus objektif, harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran peserta didik dan bukan preferensi guru sendiri.
- 6) Memanfaatkan beberapa media secara bersamaan dapat membingungkan peserta didik, sehingga perlu memilih satu media saja yang dirasa paling baik bila digunakan.
- 7) Kelebihan dan kekurangan suatu media tidak hanya bergantung pada soliditas dan dinamikanya. Pemilihan media baik dalam bentuk konkrit maupun abstrak harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dicapai.

Berdasarkan penjelasan terkait prinsip penggunaan media pembelajaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada media yang sempurna. Di sisi lain, media akan berguna jika media tersebut sesuai dengan substansi yang diajarkan dan dapat membantu

pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus benar-benar menyesuaikan dan memilih media yang sesuai kebutuhan.

## 2. Media Komik Digital

### a. Pengertian Komik Digital

Menurut Arjuna (dalam Payanti, 2022) komik merupakan media yang mengungkapkan cerita melalui gambar yang digunakan untuk memperjelas alur cerita sehingga pembaca mudah memahami pesan penulis. Komik menarik bagi semua anak dari berbagai usia karena merupakan media dengan ilustrasi warna-warni dan cerita dengan karakter manusia yang realistis (Agatha, dkk 2018). Media pembelajaran berbasis komik cetak tentu sudah banyak ditemui. Untuk meminimalisir kekurangan dari komik cetak, maka perlu adanya pengembangan media komik dalam bentuk digital. Menurut Syahmi, dkk (2022) media komik digital merupakan salah satu bentuk penceritaan tokoh-tokoh tertentu dalam bentuk gambar dan disajikan dengan menggunakan perangkat elektronik. Sedangkan menurut Megantari, dkk (2021) komik digital merupakan alat penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar dengan beberapa tokoh cerita dan dikemas secara digital. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik digital merupakan cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk komik (terdapat dialog antar tokoh) dan dioperasikan menggunakan media elektronik seperti *handphone*, laptop, dan komputer.

## b. Ciri-ciri Media Komik Digital

Masing-masing media mempunyai ciri tersendiri, termasuk juga media komik digital mempunyai ciri tertentu. Menurut Fitria (dalam Fuadati, 2023) terdapat beberapa ciri media komik digital diantaranya, yaitu:

- 1) Tujuan komik adalah menyampaikan informasi melalui bahasa dan cerita bergambar. Berbeda dengan karya sastra lain yang menyampaikan pesan naratif melalui teks lisan, karya sastra ini mempunyai tampilan visual yang berbeda.
- 2) Komik memiliki kualitas yang proporsional. Artinya komik secara tidak langsung dapat membuat pembacanya seolah-olah terlibat langsung dalam cerita.
- 3) Berisi bahasa percakapan. Kalimat dan percakapan dalam komik menggunakan kata-kata yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga memungkinkan pembaca untuk memahami makna dan isi cerita komik.
- 4) Biasanya bersifat kepahlawanan, artinya setelah membaca suatu komik, biasanya pembaca akan mendorong atau menanamkan sikap kepahlawanan karena isi cerita dalam komik tersebut.
- 5) Terdapat deskripsi tokoh dalam cerita. Dengan mendeskripsikan tokoh membantu pembaca mengenali ciri-ciri tokoh dalam cerita.
- 6) Terdapat humor yang diungkapkan dalam komik. Humor yang disajikan sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Khotimah (dalam Susanto, dkk 2022) terdapat beberapa ciri media komik digital, yaitu cerita dalam komik disampaikan melalui gambar dan bahasa yang mudah dipahami sehingga tidak menyulitkan pembaca, pembaca komik dapat langsung berhubungan dan terikat secara emosional, isi dalam komik memberikan rasa kepahlawanan kepada pembaca, penggambaran tokoh-tokoh dalam komik dijelaskan secara ringkas sehingga memudahkan pembaca memahami tokohnya. Sedangkan menurut Wulandari, dkk (2023) ciri-ciri komik digital, yaitu dibuat menggunakan mesin cerdas seperti komputer dan sejenisnya, komik dapat menyampaikan sesuatu melalui media gambar dan teks, komik digital memiliki kualitas proporsional yang mampu memikat pembaca seolah-olah tenggelam dalam cerita yang dibacanya, menggambarkan kepribadian para tokohnya, terdapat humor pada isi ceritanya, komik digital seringkali hadir dengan fitur interaktif seperti suara, animasi, dan tautan ke sumber daya tambahan sehingga membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri komik, yaitu menggabungkan unsur gambar dan cerita yang terdiri dari beberapa tokoh dan mengandung selera humor. Bahasa yang digunakan komik juga bahasa yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi cerita.

c. Kategori Komik Digital

Menurut Siregar & Irmawati Siregar (2021) komik digital dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya diantaranya:

- 1) *Digital production*, menyinggung cara paling umum dalam membuat dan mengirimkan komik yang seharusnya bisa dilakukan 100 persen melalui komputer.
- 2) *Digital form*, menyinggung komik dalam struktur terkomputerisasi, hasil yang dapat dibayangkan tidak terbatas (tidak normal untuk kertas, yang memiliki ukuran dan susunan terbatas), komik dapat mengambil struktur tanpa batas. Kemampuan kedua, unsur waktu pada komik cetak memiliki masa pakai yang terbatas karena ketahanan kertasnya, namun pada komik digital dapat disimpan secara elektronik. Kemampuan ketiga, terdapat fitur multimedia yang mana dapat dikombinasikan dengan animasi yang tidak terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara, dan banyak lagi.
- 3) *Digital delivery*, mengacu pada metode distribusi pengiriman digital komik dalam format tanpa kertas dan sangat *mobile*.
- 4) *Digital convergence*, pengembangan komik dalam media lain yang juga berbasis digital seperti genre, animasi, film, mobile content, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis komputer tidak hanya menyajikan



gambar dan alur cerita saja, namun juga dapat menyematkan animasi, suara, atau hal-hal lain yang diharapkan dapat membantu pembaca dalam memahaminya. Penyimpanan juga dapat dilakukan secara online atau melalui alat tertentu.

d. Kelebihan Media Komik Digital

Menurut Riwanto & Wulandari (2018) kelebihan media komik digital antara lain: Materi dalam komik dapat membantu peserta didik memahami keseluruhan cerita melalui gambar yang jelas, serta dapat membangun keunggulan peserta didik dalam membaca dan bidang studi lainnya. Komik juga dapat menghidupkan kembali semangat belajar peserta didik dan mendemonstrasikan cara mengubah cerita menjadi gambar agar lebih dapat mengingat. Sementara itu, Payanti (2022) menyebutkan sejumlah kelebihan media pembelajaran komik digital, antara lain sebagai berikut: komik dapat menarik perhatian peserta didik; komik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik; komik dapat membangkitkan rasa ingin tahu; komik dapat membantu pembaca memperluas kosa kata; komik dapat membantu peserta didik memahami konsep atau rumusan abstrak; komik dapat menggugah minat membaca peserta didik; semua alur cerita dalam komik mengarah pada satu hal yaitu kebaikan atau kajian lain; dan komik dapat digunakan tanpa memperhatikan batasan ruang dan waktu.

Menurut Narestuti, dkk (2021) kelebihan penggunaan media komik digital, yaitu media pembelajaran komik digital dapat

mendorong peserta didik memiliki sikap kerjasama, jujur, dan disiplin, serta belajar memahami konsep yang dimaksud. Selain itu, media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat membaca peserta didik yang pada akhirnya membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan mudah. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital mempunyai beberapa kelebihan, antara lain dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta didik dalam belajar, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materinya, serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

e. Kekurangan Media Komik Digital

Selain terdapat kelebihan pada media komik digital juga terdapat kekurangan. Kekurangan media komik digital menurut Narestuti, dkk (2021), yaitu pada pembelajarannya membutuhkan lebih banyak waktu, peserta didik harus gemar membaca, kemenarikan komik bisa menyebabkan penolakan terhadap buku yang tidak mengandung gambar. Sedangkan menurut Riwanto & Wulandari (2018) kekurangan media komik digital antara lain: tidak semua peserta didik mampu belajar secara efektif menggunakan gaya visual, komik mungkin tidak menggunakan bahasa yang baik, dan beberapa komik memuat cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima.

Menurut Payanti (2022) kekurangan dari media komik digital, yaitu dapat mengganggu fokus peserta didik dalam belajar karena

membuka komik digital dengan menggunakan *handphone*, peserta didik lebih fokus pada gambar daripada teks, peserta didik yang terbiasa melihat gambar mungkin akan merasa bosan dan tidak tertarik membaca teks, serta dapat terjadi kesalahpahaman karena komik hanya menjelaskan materi secara singkat sehingga peserta didik yang berkemampuan literasi rendah tidak berusaha membaca teks tersebut (hanya memahami gambar). Melihat beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dalam media komik digital, yaitu membutuhkan lebih banyak waktu dalam pembelajaran, peserta didik akan cenderung malas membaca buku yang tidak bergambar, dan peserta didik akan cenderung berfokus pada gambar yang ada pada komik.

f. Pengembangan Media Komik Digital TANADA (Kata Bermakna Ganda) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Sekolah Dasar

Media komik digital merupakan media pembelajaran dalam bentuk komik digital yang penyajiannya diakses melalui link atau barcode. Media ini akan dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas 4 SDN Junrejo 02 Batu pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi kata bermakna ganda. Karena digunakan untuk mengajarkan materi tentang kata yang bermakna ganda maka media ini dinamakan TANADA (kata bermakna ganda). Kata bermakna ganda adalah kata yang mempunyai arti lebih dari satu atau dapat disebut homonim. Kata seperti ini memiliki lafal dan ejaan yang sama tapi memiliki makna yang berbeda, sehingga untuk mengetahui makna yang

sebenarnya dilihat dari keseluruhan kalimatnya. Alur cerita dalam media TANADA terkait materi kata bermakna ganda yang dihubungkan dengan kegiatan sehari-hari peserta didik di sekolah. Bahasa yang digunakan dalam media TANADA (kata bermakna ganda) cukup sederhana untuk dipahami oleh peserta didik.

Selain itu, media ini dimaksudkan semenarik mungkin untuk mendorong minat peserta didik dalam belajar. Selain terdapat unsur visual, didalam media TANADA (kata bermakna ganda) juga terdapat unsur audio yang digunakan sebagai penjelas atau penguatan materi. Sehingga media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) termasuk media berbasis audiovisual. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Hilmi (dalam Megantari, dkk 2021) kelebihan mengembangkan komik digital, yaitu peserta didik dapat belajar melalui unsur audio (suara) dan visual (gambar), sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjangkau peserta didik yang memiliki gaya belajar visual saja atau audio saja. Media dengan unsur audiovisual memungkinkan peserta didik mengkomunikasikan pembelajaran dengan lebih jelas dan mudah dipahami karena tidak hanya berpikir secara abstrak.

### **3. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Khair (2018) bahasa merupakan salah satu komponen budaya dan simbolik yang memungkinkan komunikasi manusia. Manusia mampu mengirim dan menerima berbagai pesan melalui

bahasa. Bahasa Indonesia adalah bahasa umum dan bahasa resmi Wilayah Indonesia dan menjadi alat komunikasi masyarakat Indonesia untuk saling berinteraksi dalam segala bidang. Menurut Yunus Abidin (dalam Oktaviani & Nursalim, 2021) pembelajaran bahasa Indonesia adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk mempelajari bahasa tersebut. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran literasi untuk berbagai tujuan komunikasi dalam konteks sosial budaya Indonesia (Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022).

Sementara itu, menurut Ali (2020) pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Menurut Mustadi, dkk (2022) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Indonesia Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik diharapkan dapat menyampaikan sudut pandang dan perasaannya, menggunakan bahasa yang baik dan benar untuk mengikuti kegiatan lokal, serta menemukan dan memanfaatkan kemampuan analitis dan imajinatifnya. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya membantu peserta didik untuk memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang

baik dan benar serta memanfaatkannya sesuai dengan motivasi dan kemampuannya.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset (2022) menyatakan ada beberapa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia disekolah untuk membantu peserta didik mengembangkan:

- 1) Menggunakan bahasa Indonesia yang santun dan berakhlak mulia;
- 2) Kecenderungan untuk memusatkan perhatian dan menganggap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Negara Republik Indonesia;
- 3) Kemahiran berbahasa dengan beragam teks multimodal untuk berbagai tujuan dan konteks;
- 4) Keterampilan literasi (bahasa, sastra, teori kritis, dan kreativitas) dalam belajar dan bekerja;
- 5) Kemampuan mengekspresikan diri secara cakap, mandiri, kooperatif, dan bertanggung jawab;
- 6) Penasaran dengan budaya lingkungan dan iklim secara umum;
- 7) Tertarik untuk memberikan kontribusi sebagai warga negara Indonesia terhadap dunia yang demokratis dan berkeadilan.

Menurut Cahyani (dalam Mustadi, dkk 2022) pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan, menghayati dan merasa gembira dengan memasukkan

bahasa Indonesia sebagai bahasa terikat dan resmi, memahami dan memanfaatkannya dengan tepat dan imajinatif untuk tujuan yang berbeda, memanfaatkannya untuk lebih mengembangkan kapasitas keilmuan, serta pengembangan sosial yang mendalam dan mental, mengapresiasi dan memanfaatkan upaya artistik untuk memperluas wawasan dan budi pekerti, lebih mengembangkan kemampuan informasi dan berbahasa, serta mengapresiasi dan membahagiakan tulisan Indonesia sebagai karya sosial, dan kekayaan ilmiah negara Indonesia. Sementara itu, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut Ahmad Susanto (dalam Isroyati, dkk 2022) adalah membantu peserta didik mengapresiasi dan menggunakan upaya-upaya abstrak untuk membina karakternya, memperluas wawasannya dalam kehidupan, serta meningkatkan keterampilan bahasanya. Pengajaran bahasa Indonesia secara khusus bertujuan antara lain untuk mendorong peserta didik gemar membaca, menguasai karya sastra yang dapat meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan dan emosi, serta memperluas wawasan hidup. Berdasarkan penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah agar peserta didik dapat menggunakan dan terus mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia.

c. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Mustadi, dkk (2022) ada beberapa prinsip pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diantaranya yaitu:

- 1) Prinsip fungsional, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada dasarnya penting untuk mewujudkan gagasan pembelajaran cerdas. Tujuan dari prinsip fungsional adalah untuk mengajarkan peserta didik berbicara dan menulis secara efektif.
- 2) Prinsip kontekstual, kemampuan peserta didik dalam menghubungkan pelajaran yang diajarkan dengan dunia nyata merupakan tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Prinsip apresiasi, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada dasarnya lebih terfokus pada pembelajaran sastra yang digunakan itu menarik.
- 4) Prinsip Humanisme, Rekonstruksionisme, dan Progresif
  - a) Kenyataan bahwa peserta didik sebagai objek belajar harus mampu menemukan informasi sendiri secara kreatif merupakan arti penting konsep bagi pengajaran bahasa Indonesia. Pendidik bukan satu-satunya sumber informasi.
  - b) Ada kepentingan dan motif tertentu yang mendasari tingkah laku manusia. Arti penting dari pemikiran dalam mengajar bahasa Indonesia adalah pembelajaran harus membawa manfaat nyata bagi peserta didik.
  - c) Selain memiliki persamaan, manusia juga mempunyai ciri-ciri yang unik. Sehingga satu dengan yang lain tidak boleh disamakan.

Sedangkan menurut Oktaviani & Nursalim (2021) terdapat empat prinsip dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pertama, prinsip



kontekstual yang konsep pembelajarannya membawa dunia nyata kedalam kelas dan mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuannya dengan kehidupan nyata. Kedua, prinsip integrative yang artinya pembelajaran bahasa tidak terjadi secara terpisah namun dapat dikombinasikan antara pembelajaran menyimak, mendengarkan, membaca, dan menulis. Ketiga, prinsip fungsional artinya guru bukan satu-satunya penyedia informasi dan sumber belajar. Keempat, prinsip apresiatif yang menjadi dasar bahwa pembelajaran itu menyenangkan. Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia itu memiliki beberapa prinsip, yaitu prinsip fungsional, prinsip kontekstual, prinsip apresiasi, prinsip integrative, prinsip humanisme, prinsip rekonstruksionisme, dan prinsip progresif

#### d. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Samiha, dkk (2023) mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Keterampilan menyimak, merupakan proses menerima pesan dari orang lain dalam pembelajaran bahasa. Siklus yang terjadi dalam latihan mendengarkan adalah mendengarkan, memusatkan perhatian, mengenali pendapat, memahami, menafsirkan bahasa dan informasi berdasarkan konteks yang melatarbelakangi tuturan.
- 2) Keterampilan berbicara, merupakan proses penyampaian pesan secara lisan. Keterampilan berbicara melibatkan 5 unsur, yaitu pembicara, isi pembicaraan, saluran, pendengar, dan reaksi

pendengar. Keterampilan ini seperti melalui kegiatan mengungkapkan gagasan dan perasaan, berkomentar, berdialog, menyampaikan berita, dan lain-lain.

- 3) Keterampilan membaca, merupakan proses pengiriman pesan tertulis dari orang lain. Kegiatan yang dapat dilakukan seperti membaca aneka teks bacaan, petunjuk, pengumuman, karya sastra berupa dongeng, legenda, cerita rakyat, dan lain-lain.
- 4) Keterampilan menulis, merupakan proses mengkomunikasikan pesan tertulis kepada orang lain. Sebagai suatu proses, menulis terdiri dari tahap pra-menulis, menulis, dan pasca-menulis. Contohnya menulis karangan naratif, teks deskriptif, membuat puisi, pantun, cerpen, dan lain-lain.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar dibagi menjadi dua kelompok dasar, yaitu tingkat dasar (kelas I sampai III) dan tingkat tinggi (kelas IV sampai VI). Pada tataran dasar, hal ini memerlukan persiapan dalam pemanfaatan kemampuan berbahasa yang lebih rumit dan praktis. Sedangkan penguasaan keterampilan berbahasa peserta didik merupakan tujuan pembelajaran lanjutan (Kelas IV sampai VI). Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset (2022) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan keterampilan produktif (berbicara, presentasi, dan menulis) dan keterampilan reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa). Kemampuan menyimak berarti mampu menyerap,

memahami, dan menerapkan hal yang didengarnya sehingga dapat memberikan tanggapan terhadap lawan bicara. Membaca adalah kemampuan peserta didik untuk memahami, menguraikan dan mempertimbangkan teks sesuai tujuan dan minat mereka. Memirsa mengacu pada kemampuan memahami, menguraikan dan mempertimbangkan sajian media cetak, visual atau berbagai media sesuai motivasi dan minatnya untuk menumbuhkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup penguasaan bahasa Indonesia mencakup empat bagian keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pembelajaran tentunya tidak dapat dipisahkan dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, yang saling berhubungan dan mendukung satu sama lain.

#### e. Pendekatan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendekatan merupakan suatu cara umum yang dilakukan guru untuk melakukan pendekatan terhadap suatu masalah atau mata pelajaran sehingga pesan tertentu dapat tersampaikan. Menurut Hidayah (2014) terdapat dua pendekatan yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa, yaitu pertama pendekatan tujuan yang didasarkan pada pemikiran bahwa dalam setiap kegiatan belajar mengajar, seseorang harus memikirkan dan memutuskan tujuan yang ingin dicapai dulu. Kedua, pendekatan structural yang didasarkan pada asumsi bahwa bahasa adalah kepercayaan. Kemudian muncul

pendekatan-pendekatan lain diantaranya yaitu pertama, pendekatan proses yang merupakan kegiatan belajar mengajar yang pesertanya terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pencapaian hasil belajar. dan kedua, pendekatan *whole language* yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran bahasa yang menyajikan pengajaran bahasa secara keseluruhan, bukan secara individual. Menurut Delvia (2017) pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu pendekatan kontekstual, pendekatan komunikatif, pendekatan integratif, dan pendekatan proses.

Sedangkan menurut Krissandi, dkk (2018) terdapat beberapa pendekatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya:

- 1) Pendekatan konvensional, merupakan suatu karya seni dan cara yang lazim dalam menghadapi pembelajaran bahasa.
- 2) Pendekatan pembelajaran bahasa yang didasarkan pada gagasan bahwa bahasa adalah seperangkat aturan disebut pendekatan struktural.
- 3) Pendekatan mekanis, disebut pendekatan mekanis karena sifat mekanis perilaku dalam psikologi perilaku.
- 4) Pendekatan rasional, yang ditetapkan Chomsky sebagai aliran mentalis pada tahun 1960an.
- 5) Pendekatan keterampilan: memperoleh keterampilan intelektual, sosial, dan fisik diperlukan untuk belajar.
- 6) Pendekatan fungsional yang dilakukan secara erat dengan masyarakat pengguna bahasa.

- 7) Pendekatan terpadu, lebih sering disebut pendekatan integratif karena aspek formal dan informal dalam penggunaan bahasa sehari-hari tidak pernah berdiri sendiri.
- 8) Pendekatan integratif berpendapat bahwa pengajaran bahasa harus multidimensi.
- 9) Pendekatan sociolinguistik adalah pembelajaran bahasa yang menarik hubungan antara fenomena sosial dan linguistik serta memanfaatkan temuan penelitian sociolinguistik.
- 10) Pendekatan psikologis, peserta didik belajar berbicara dan menjadi orang yang kompleks.
- 11) Pendekatan psikolinguistik didasarkan pada pemikiran tentang proses yang terjadi pada otak anak dan perkembangannya selama belajar suatu bahasa.
- 12) Pendekatan informatif, diartikan sebagai arah pembelajaran bahasa berdasarkan tugas dan fungsi bahasa untuk komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat beragam. Namun, terdapat beberapa pendekatan yang dipandang lebih sesuai dengan hakikat dan fungsi bahasa. Pada setiap pendekatan, menerapkan asumsi tertentu selama pembelajarannya sehingga guru harus menentukan pendekatan yang tepat.

f. Model Pembelajaran Bahasa Indonesia

Model pembelajaran merupakan pedoman berupa petunjuk suatu program atau strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut

Syihabudin & Ratnasari (2020) model-model pembelajaran Bahasa Indonesia diantaranya, yaitu:

- 1) Model pembelajaran berbasis permainan. Melalui proses permainan, sebagian besar keterampilan dan kemampuan anak dapat dilatih.
- 2) Model pembelajaran kooperatif, pendekatan pengajaran dunia nyata yang membantu anak-anak mempelajari segalanya mulai dari keterampilan dasar hingga keterampilan pemecahan masalah yang kompleks.
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*), merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang inovatif. Fokus pembelajaran ini adalah peserta didik dapat memecahkan masalah secara diskusi serta merefleksikan pengalamannya.
- 4) Model pembelajaran inkuiri bahasa Indonesia, merupakan model pembelajaran yang mengharapkan peserta didik memanfaatkan seluruh kemampuannya untuk menyelidiki dan bereksplorasi untuk mendapatkan jawaban terhadap rumusan permasalahan.
- 5) Model pembelajaran PAIKEM, merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam berbagai aktivitas untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman dengan menggunakan berbagai sumber dan alat bantu pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Sedangkan menurut Mas'ud (2014) terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

- 1) *Discovery based learning*, merupakan suatu rangkaian latihan yang melibatkan peserta didik secara efektif dalam belajar sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuan yang diharapkan.
- 2) *Problem based learning*, merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam aktivitas dunia nyata.
- 3) *Project based learning*, merupakan model pembelajaran yang membuat sebuah proyek pada pembelajarannya.

Menurut Krissandi, dkk (2018) terdapat beberapa model pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan empat keterampilan berbahasa diantaranya, yaitu:

- 1) Model pembelajaran menyimak, yang mencakup beberapa sudut pandang antara lain menceritakan kembali cerita, latihan mendengarkan langsung, membedakan kata kunci, dan menyelesaikan cerita.
- 2) Model pembelajaran berbicara terbagi menjadi beberapa sudut pandang, yaitu *listening team*, *model in the news*, dan model siapa dan apa saya.

- 3) Model *directed reading thinking activity*, model K-W-L, model PORPE, dan model ECOLA merupakan contoh model pembelajaran membaca.
- 4) Model pembelajaran menulis memuat beberapa bagian, yaitu model *brainstorming*, *brain writing*, model *roundtable*, model *brown*, dan model sugesti.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki beragam model pembelajaran yang dapat dipilih ketika mengajar bahasa Indonesia. Guru hanya perlu menyesuaikannya dengan isi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.





## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebelum mengembangkan media komik digital TANADA (kata bermakna ganda) terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan.

Berikut beberapa penelitian dan pengembangan yang relevan:

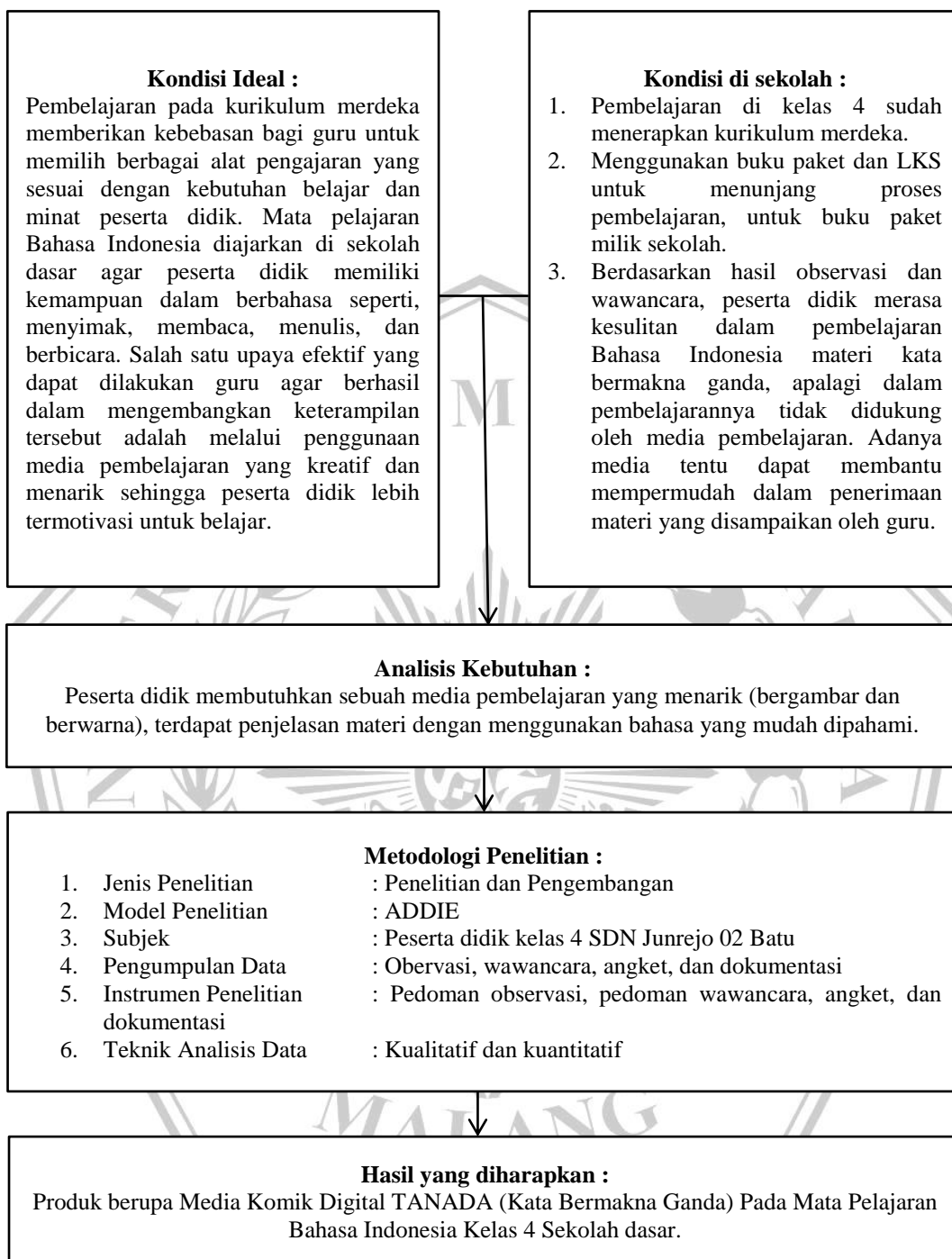
**Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan**

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurafrilian, S., Elly S., & Yudhie S. (2022) Dengan judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sumber Energi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan media komik berbasis digital</li> <li>2. Pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia</li> <li>3. Menggunakan model pengembangan ADDIE</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten Nurafrilian, S., Elly S., &amp; Yudhie S. : materi sumber energi di kelas 3</li> <li>2. Konstruksi Penelitian ini : materi kata bermakna ganda di kelas 4</li> <li>3. Lokasi penelitian Nurafrilian, S., Elly S., &amp; Yudhie S. : memiliki latar dengan warna biru, hijau, merah, tidak terdapat tombol audio dan tombol baca</li> </ol>
2.	Mulia, Y. A., & Firosalia K. (2023) Dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan media komik berbasis digital</li> <li>2. Menggunakan model pengembangan ADDIE</li> <li>3. Ditujukan untuk kelas 4 SD</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten Mulia, Y. A., &amp; Firosalia K. : mata pelajaran IPS materi sumber daya alam</li> <li>2. Konstruksi Penelitian ini : mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata bermakna ganda</li> <li>3. Lokasi penelitian Mulia, Y. A., &amp; Firosalia K. : memiliki latar berwarna namun cenderung polos, tidak terdapat tombol audio dan tombol baca</li> </ol>

			03 Sukodono Penelitian ini : SDN Junrejo 02 Batu
3.	Kurniawati, U., & Henny D. K. (2021) Dengan judul :  Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	1. Pengembangan media komik berbasis digital 2. Menggunakan model pengembangan ADDIE	1. Konten Kurniawati, U., & Henny D. K. : tema 6 subtema 1 materi panas dan perpindahannya, suhu dan kalor ditujukan untuk kelas 5 SD Penelitian ini : mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kata bermakna ganda ditujukan untuk kelas 4 SD 2. Konstruk Kurniawati, U., & Henny D. K. : terdapat 2 background yang disebut mode siang dan mode malam, terdapat beberapa tampilan diantaranya tampilan awal, tampilan baca yuk, tampilan siapa saja, tampilan about me. Penelitian ini : memiliki tampilan ilustrasi gambar yang berwarna dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, terdapat tombol audio, tombol baca, dan diakses melalui link atau barcode 3. Lokasi penelitian Kurniawati, U., & Henny D. K. : SDN Mangunsari 02 Salatiga Penelitian ini : SDN Junrejo 02 Batu



### C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir