

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medius(Arsyad, 2016) yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Menurut (Sadiman et al., 2009) media berfungsi sebagai perantara atau penyampai pesan antara pengirim dan penerima pesan yang dituju.

Menurut Garlec & Ely (1971) (dalam Arsyad, 2017) mengatakan bahwa media meliputi manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Donald P. Ely & Verson S. Gerlach (1971) media dibagi menjadi dua bagian, yaitu media dalam arti sempit dan media dalam arti luas. Media Grafik, gambar, peralatan mekanik dan elektronik yang digunakan untuk memperoleh, memproses, dan mentransfer informasi adalah contoh media dalam arti sempit. Sedangkan menurut arti luas media yang luas, ini mengacu pada kegiatan yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik mempelajari keterampilan, pengetahuan, dan sikap baru. (Mudlofr A, 2016)

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat elektronik dan non elektronik yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima.

b. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Sumiharsono & Hasanah, 2017) terdapat beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya adalah :

a) Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual berguna membantu menstimulasi indera mata (pengelihatatan) dibagi menjadi 3 yaitu:

1. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media visual yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Contoh : Slide, film, film, film-strip, dan sebagainya.

2. Media yang tidak di Proyeksi

- ❖ Dua dimensi : Gambar, peta, bagan, buku, komik, dsb.
- ❖ Tiga dimensi : Bola dunia, boneka, dan sebagainya.

b) Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio membantu menstimulasi indera pendengaran, misalnya radio, piringan hitam, pita suara, dan sebagainya.

c) Media Audio Visual

Seperti televisi dan kaset vidio termasuk dalam media audio visual atau dikenal dengan (AVA). Di samping pembagian media pembelajaran juga terdapat pembagian media mengenai proses pembuatannya. Proses pembuatannya di bagi menjadi dua yaitu:

1. Media Complicated (rumit), seperti film, film strip, slide, dan sebagainya yang memerlukan listrik dan proyektor.
2. Media Sederhana dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh. Seperti bambu, karton, kaleng bekas, kertas koran, dan sebagainya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, (1986) Menurut peneliti, penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menghasilkan kebutuhan dan minat baru, memotivasi dan merangsang siswa untuk belajar, bahkan memberikan efek psikologis pada peserta didik.

Sedangkan menurut Levie & Lentz (1982) (dalam Arsyad, 2016) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual ada empat yaitu :

a.) Fungsi Atensi

Maksud dari fungsi atensi, atau inti, adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Peserta didik sering tidak tertarik dalam mempelajari hal-hal atau mata pelajaran pada awal kursus.

b.) Fungsi Afektif

Tingkat kesenangan yang dimiliki siswa ketika mempelajari (atau membaca) materi ilustrasi dapat dilihat sebagai hasil dari media visual. Emosi dan sikap siswa mungkin dipengaruhi oleh gambar atau simbol visual. Misalnya, informasi yang menyiratkan masalah sosial dan ras.

c.) Fungsi Kognitif

Media visual dapat dilihat sebagai hasil temuan penelitian yang dapat membantu orang menangkap dan menyimpan informasi atau pesan yang terkandung dalam visual.

d.) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran dapat ditunjukkan dalam hasil, yang menunjukkan bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu peserta didik yang mengalami kesulitan mengatur dan mengingat informasi dalam teks. Dengan kata lain, media pembelajaran membantu peserta didik yang lamban dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang diberikan melalui teks atau audio.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Sudjana, Nana dan Rivai, 2009) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
3. Metode belajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
4. Peserta didik dapat terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran, antara lain mengamati, melakukan, memerankan, bertindak, dan lain-lain, selain mendengarkan uraian guru.

e. Kelemahan Media Pembelajaran

Banyaknya manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak memungkikan bahwa media pembelajaran juga memiliki kekurangan. Di antara kekurangan media pembelajaran menurut (Arsyad, 2016) adalah :

1. Dalam pembuatan media pembelajaran biaya yang di butuhkan relatif mahal.
2. Proses pembuatan media relatif memakan waktu cukup lama.
3. Beberapa media perlu keahlian khusus dalam penggunaannya, contoh: papan buletin, papan tulis, pameran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan media meliputi biaya pembuatan, proses pembuatan, serta perawatan atau penggunaan media pembelajaran.

2. Komik

a. Pengertian Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat pada majalah, surat kabar, atau dibuat berbentuk buku). Sementara itu Gumelar (2004) menjelaskan bahwa komik adalah rangkaian gambar yang disusun menurut tujuan dan filosofi produksinya untuk menyampaikan pesan cerita, komik biasanya diberi teks yang diperlukan berdasarkan kebutuhannya. Komik, menurut definisi lain, adalah jenis kartun yang mengungkap karakter dan menceritakan sebuah kisah dalam urutan yang sesuai dengan gambar dan dimaksudkan untuk menyenangkan pembaca (Sudjana & Rivai (2011)).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik merupakan buku bergambar dua dimensi yang disertai dengan balon-balon kata sehingga membuat para pembaca menjadi senang.

b. Bentuk Komik

Menurut Bonner (1998) (dalam Soedarso, 2015) komik terbagi menjadi dua berdasarkan jenisnya yakni, Comic Strips dan Comic Books. Comic Strips (komik strip) merupakan komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar atau majalah. Adapun Comic Books (buku komik) adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu judul atau lebih dalam satu tema cerita.

Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca lebih luas, berbagai tingkat usia. Selain hadir sebagai bahasa rupa atau gambar, komik dilengkapi dengan teks. Teks yang dimunculkan menggunakan bahasa yang mudah di pahami dan di mengerti sehingga pembaca merasa terhibur dengan keringanan bahasa yang digunakan.

Sejarah komik dimulai dari bentuk komik strip yang terdapat dalam surat kabar atau majalah di masa lalu, komik strip pertama yang tercatat yaitu Yellow Kid. Dalam perkembangannya komik tidak lagi dibuat secara strip dengan tema yang semakin luas mulai dari aksi horor, sampai fiksi ilmiah. Komik yang pada mulanya hanya untuk lelucon dan segmentasinya cenderung anak-anak mulai bertransformasi menjadi bacaan segentasi remaja sampai dewasa. Komik banyak mengalami modifikasi mulai dari format, muatan isi, teknis pembuatan, hingga strategi pemasarannya. Seperti yang dilakukan Walt Disney dengan berbagai komiknya mulai dari Mickey Mouse, Beauty and The Beast, Lion King's, Mulan dan lain sebagainya (Sejarah Perkembangan Komik di Dunia , 2020).

Pembuatan komik sendiri juga memiliki prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan, misalnya prinsip desain, desain perlu diperhatikan dalam mengembangkan komik yang menarik. Dalam kaitannya sebagai media pembelajaran, komik yang baik dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam membacanya. Prinsip desain dalam membuat komik menurut (Gumelar, 2004) yaitu :

1. Emphasis (Penekanan) mempunyai pandangan kata yang memberikan suatu adegan, satu halaman, satu panel atau cerita komik yang berfokus, sehingga perhatian kita langsung tertuju pada adegan, panel, atau cerita yang ditekankan. Penekanan biasa dilakukan dengan memberi perbedaan dan dominasi warna pada ukuran, ruang yang diberikan.
2. Composition (Komposisi) terdiri dari berbagai pecahan atau pemisah adegan.
3. Camera view melibatkan sudut pandang, jarak pandang, dan pergerakan objek.

4. Function setiap desain akan mempunyai tujuan. Tujuan inilah yang menjadi fungsi desain dibuat.
5. Comfortability di dunia komik, kenyamanan menjadi hal yang sangat penting, bagaimana fleksibilitas komik , ukuran pemilihan teks, dan hal-hal lain yang di anggap memberikan kenyamanan saat membacanya.
6. Material Light and Streight (Material ringan dan kuat), dalam hal pencetakan komik juga di perhatikan komik sebaiknya dicetak pada bahan yang tidak mudah rusak dan tahan lama.
7. Ecosytem Friendly (Ramah lingkungan). Penggunaan media tidak memberikan dampak negatif bagi lingkungan.

Pemanfaatan komik bisa disesuaikan dengan berbagai tujuan, tidak terkecuali di dunia pendidikan (Sudjana & Rivai (2011) komik dapat dijadikan media pembelajaran karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar peserta didik serta dapat menimbulkan minat apresiasi peserta didik.

c. Kelebihan Komik

Sebagai media visual, komik memiliki kelebihan tersendiri ketika diterapkan dalam media pembelajaran. Penggunaan media komik mengurangi penyampaian materi secara verbal. Kelebihan komik menurut Smith (2006) (dalam Nugraheni, 2017) adalah sebagai berikut:

1. Melalui kombinasi teks dan ilustrasi, komik merupakan media yang tepat bagi peserta didik dengan karakter belajar visual yang baik.
2. Mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada didalam komik.

3. Cerita yang terkandung dalam media komik relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan komik dapat mengurangi penyampaian materi secara langsung, karena dengan didukung kombinasi teks dan ilustrasi dalam komik dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

d. Kekurangan Komik

Komik merupakan media pembelajaran yang masuk dalam kelompok media grafis berbasis cetak adapun kekurangan media berbasis cetak menurut (Arsyad, 2017) adalah:

1. Sulit menampilkan gerak dalam halaman cetak.
2. Biaya percetakan mahal.
3. Proses pencetakan seringkali memakan banyak waktu.
4. Jika tidak di rawat dengan baik media cetak akan cepat rusak.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan dalam membuat komik meliputi biaya, proses pembuatan serta proses perawatan.

e. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran

Sebagian orang tentu tidak asing lagi dengan komik. Komik menyajikan cerita bergambar yang menarik anak-anak untuk membacanya. Namun banyak komik yang beredar dipasaran tidak semuanya mengandung nilai edukatif. Komik menjadi suatu bentuk dimana anak mau membacanya tanpa harus dibujuk. Melihat popularitas komik yang disukai anak-anak bahkan sampai dewasa, maka komik memiliki potensi besar digunakan sebagai pendidikan.

Daya tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dan teks yang relatif singkat. Dengan bimbingan guru komik dapat menjadi media untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Suatu analisis terhadap bahasa komik oleh Thorndike (dalam Sujdana, N., & Riva'i, 2011) menunjukkan bahwa anak yang membaca sebuah komik setiap bulan, hampir dua kali banyaknya kata kata yang dapat d ibaca sama dengan yang terdapat pada buku-buku bacaan yang dibacanya setiap tahun terus menurun. Dari analisis tersebut Thorndike mengambil kesimpulan bahwa jumlah maupun perwatakan dari segi pembendaharaan kata melengkapi secara praktis dalam membaca untuk para pembaca muda. Penggunaan komik dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode mengajar yang tepat sehingga media komik dapat di gunakan efektif, tentunya dengan bimbingan seorang guru.

f. *E-Comic*

Seiring berkembangnya dunia informatika, selain buku cetak kini dikenal dengan juga istilah e-book (buku elektronik), e-magazine (majalah elektronik), e-comic (komik elektronik). Dengan adanya buku elektronik dapat memudahkan seseorang untuk belajar dimanapun dan kapanpun. Menurut Jenkins (dalam Buchori & Setyawati, 2015)e-comic adalah buku gambar naratif yang di fasilitasi dan di dukung melalui penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-comic merupakan kumpulan suatu pesan atau cerita yang disajikan secara visual dalam bentuk gambar melalui jaringan media dengan tujuan untuk menghibur pembaca.

g. Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata edukasi memiliki arti pendidikan. Sedangkan (dalam Eva, (2009) edukasi adalah proses mengubah sikap atau perilaku seseorang atau kelompok dalam rangka mendewasakan individu melalui usaha belajar mengajar. Pendidikan formal dan informal keduanya tersedia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mendewasakan manusia melalui pendidikan formal dan non formal.

3. Kajian Materi Menulis Puisi di Sekolah Dasar

a. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan sebuah alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, menurut Wardaugh, 1972 (dalam Solchan T.W., 2007) mengatakan bahasa merupakan sebuah simbol bunyi yang arbitrer yang digunakan untuk komunikasi manusia. Sedangkan menurut Kentjono (dalam Solchan T.W., 2007), bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan anggota sosial untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan mengidentifikasi diri.. Namun seiring perkembangannya bahasa sering diterjemahkan dengan Bahasa Indonesia atau dikenal dengan Ilmu Bahasa Indonesia (BI).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa BI adalah ilmu yang mempelajari tentang kaidah berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

Menurut Halliday (dalam Solchan T.W., 2007) menyatakan ada tiga tipe belajar yang melibatkan bahasa yaitu, belajar bahasa, belajar melalui bahasa, dan belajar tentang bahasa.

Belajar BI untuk peserta didik tujuannya ialah membekali dan mengasah mereka dengan kemampuan berkomunikasi atau kemampuan menerapkan BI dengan tepat untuk berbagai tujuan dan dalam konteks yang berbeda. Dengan kata lain, pembelajaran BI berfokus pada penguasaan berbahasa. (Tipe 1: belajar bahasa), untuk dapat di terapkan dalam berbagai keperluan dan bermacam macam situasi seperti belajar, berfikir, berekspresi, bersosialisasi atau bergaul serta berapresiasi (Tipe 2: belajar melalui bahasa), agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik maka peserta didik perlu menguasai kaidah berbahasa dengan baik pula (Tipe 3: belajar tentang bahasa). Dalam konteks ini, penguasaan kaidah bahasa bukan tujuan, melainkan hanya alat kemampuan berbahasanya dapat berkembang dengan baik.

Dengan demikian, ketiga tipe tersebut saling mendukung. Ketiganya terjadi secara bersamaan dalam pembelajaran bahasa. Ketika peserta didik belajar keterampilan bahasa menggunakan penggunaan dan konteks, mereka juga belajar tentang aturan bahasa, dan pada saat yang sama belajar bahasa untuk mempelajari berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran BI dilaksanakan secara terpadu, baik antar aspek dalam bahasa itu sendiri (bahasa, sastra, dan keterampilan berbahasa) maupun antara bahasa dengan mata pelajaran lainnya.

Sedangkan (Endang R.Palupi, 2007) mengatakan ruang lingkup bahasa indonesia diklasifikasikan menjadi empat yaitu :

1. Keterampilan menyimak

Keterampilan memahami dan menafsikan pesan yang di sampaikan baik secara lisan maupun non lisan.

2. Keterampilan berbicara

Keterampilan untuk menyampaikan pesan secara lisan kepada orang lain, pesan ini bisa berupa perasaan, pikiran, sikap, tanggapan, penilaian dan sebagainya.

3. Keterampilan membaca

Keterampilan memahami atau menafsirkan pesan yang disampaikan oleh pihak lain secara tertulis

4. Keterampilan menulis

Keterampilan menyampaikan pesan kepada pihak lain secara tertulis.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi 4 (empat) aspek keterampilan yaitu, menyimak, berbicara, membaca, menulis.

b. Keterampilan Menulis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menulis merupakan kegiatan membuat huruf seperti angka dengan menggunakan pena, kapur dan sebagainya. Sedangkan menurut Burhan Nurgiyantoro (dalam Keterampilan menulis, 2018) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan kreatif dan ekspresif yang mengungkapkan gagasan dengan menggunakan media bahasa, oleh karena itu penulis harus mampu menggunakan kosakata, tata bahasa, dan struktur bahasa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif dalam menuangkan gagasan pikiran melalui media alat tulis.

c. Puisi

Puisi adalah ragam bahasa yang bahasanya terikat oleh irama, matra, rima, serta penyusunan larik dan bait menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sedangkan menurut Widodo (2013) (dalam Bupu, Rukayah, & Subiyantoro, 2018) puisi merupakan karya sastra tertua yang memiliki ciri-ciri bahasa yang padat, serta memiliki undur keindahan (batin dan jasmani).

Berdasarkan uraian di atas maka di simpulkan bahwa puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang mengandung bahasa yang indah serta padat dengan penyusunan terdiri dari baik dan larik.

d. Tinjauan Materi Menulis Puisi

Materi Bahasa Indonesia menulis puisi sesuai dengan kurikulum 2013 yang diajarkan di kelas IV Tema 6 Subtema 2. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran BI di sekolah dasar khususnya kelas tinggi diajarkan secara terpisah. Dengan KI dan KD sebagai berikut:

3.3 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan.

4.3 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

e. Spesifikasi *E-Comic* Edukasi Materi Menulis Puisi

E-Comic edukasi materi menulis puisi merupakan sebuah media pembelajaran yang di sajikan dalam bentuk digital. Dengan berbantuan Ilmu Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di masa pandemi covid 19, dalam isi pembahasannya termuat materi tentang menulis puisi. e-Comic di desain dengan menggunakan tema cita-citaku. Menghadirkan beberapa

profesi pekerjaan serta dalam alurnya diperankan oleh seorang gadis kecil yang bermimpi untuk menjadi seorang penyair.

Penggunaan e-comic dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia tak lain ialah sebagai media belajar untuk peserta didik selain itu e-comic dapat digunakan secara berkala tanpa harus merawat seperti buku cetak sehingga lebih efisien dan tahan lama.

f. Petunjuk Penggunaan *E-Comic*

Adapun petunjuk penggunaan e-comic ialah sebagai berikut:

1. Baca do'a sebelum belajar
2. Baca semua percakapan dan informasi penting yang ada di e-comic ini. Jangan sampai terlewat ya
3. Perhatikan setiap puisi yang ada di e-comic
4. Eh, jangan berpindah halaman dulu ya sebelum kalian selesaikan halaman selanjutnya.
5. Selamat belajar teman-teman.

B. Penelitian Relevan

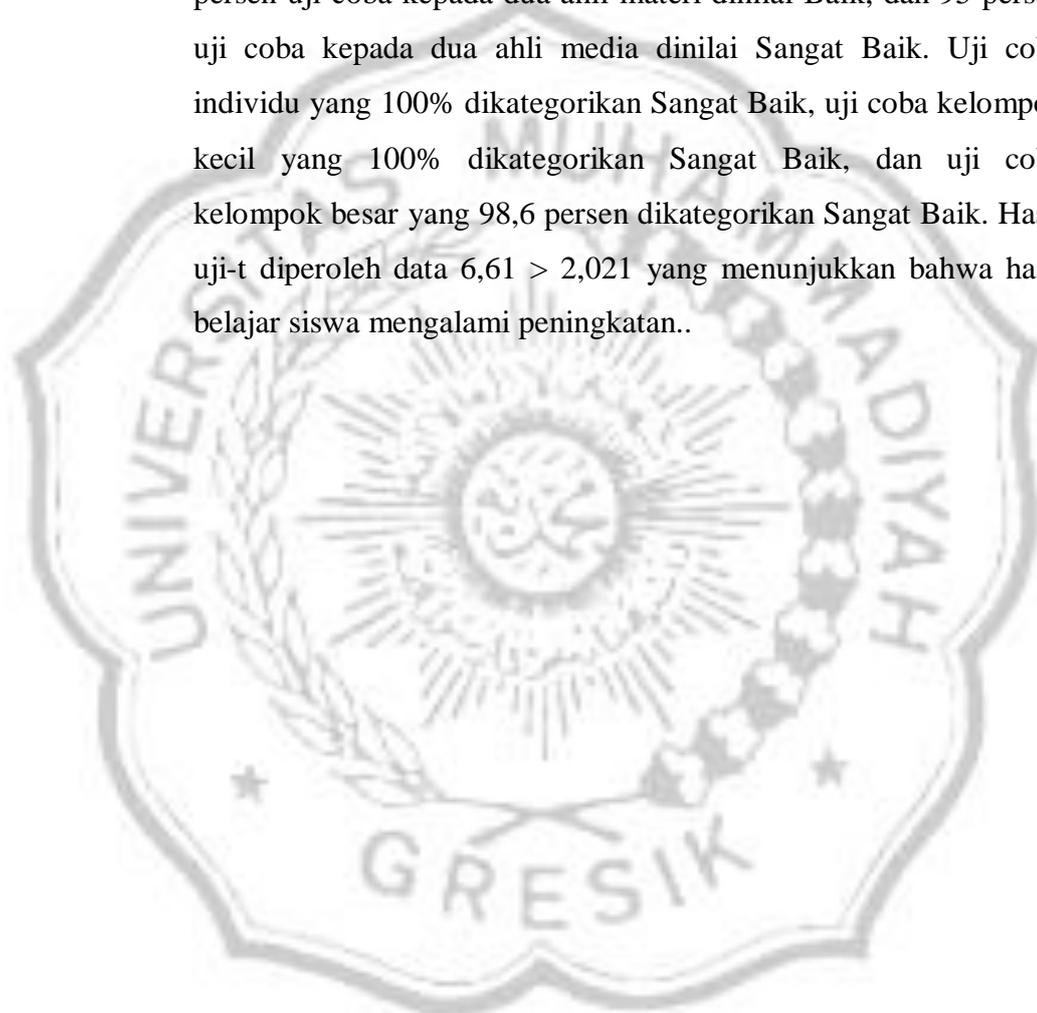
Penelitian relevan adalah sebuah penelitian yang sudah dilakukan terlebih dahulu dari peneliti. Hal ini bertujuan untuk menghindari terjadinya kesamaan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti. Berikut ini adalah penelitian yang relevan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Chandra Chandra, 2019) yang berjudul tentang “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Sebagai Upaya Mewujudkan Literasi Sastra di Sekolah Dasar. Pada penelitian ini membahas tentang pembuatan bahan ajar yang kreatif dengan menggunakan beberapa teknik seperti teknik (pasang kata, ascroctic, teknik media gambar dan teknik

melengkapi). Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar yang kreatif sangat cocok dan valid, di dukung dengan hasil validitas aspek kelayakan konten 3,9 (sangat valid), validitas aspek linguistik 3,45 (valid), aspek materi 3,61 (sangat valid), aspek grafis (3,68 (valid) . sehingga jika di asumsikan maka nilai validitas bahan ajar menulis puisi dengan teknik kreatif sebesar 3,59 dengan katagori sangat valid.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Buchori & Setyawati, 2015) yang berjudul tentang “Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School. Pada penelitian ini membahas tentang pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic. Penelitian ini menggunakan teori modifikasi dari Plomp dan Borg and Gall dengan metode R&D. Penelitian dilakukan di SD 01 dan 02 yang berlokasi di Majapahit Pedurungan Semarang. Penelitian ini membahas tentang pengaruh model pembelajaran pendidikan karakter terhadap peserta didik melalui karakter E-comic yang menggunakan penelitian kuantitatif dalam bentuk tes keefektifan dan didukung dengan data kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran pendidikan karakter melalui e-comic dapat merangsang motivasi belajar peserta didik dan dapat meningkatkan pendidikan karakter.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Nadia Kustianingsari, n.d.) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat KitaMateri Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Soswa Kelas V SD Putat Jaya III/379 Surabaya”. penelitian ini membahas tentang pembuatan media digital pada kelas V sekolah dasar.

Penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) yang terdiri dari sepuluh tahapan dalam pengembangannya. Metode dalam pengumpulan data melalui wawancara, angket, tes, dan dokumentasi kemudian di analisis menggunakan rumus deskriptif presentase sedangkan. Sedangkan data pretest dan posttest di hitung menggunakan rumus uji T. Berdasarkan analisis data, 80 persen uji coba kepada dua ahli materi dinilai Baik, dan 95 persen uji coba kepada dua ahli media dinilai Sangat Baik. Uji coba individu yang 100% dikategorikan Sangat Baik, uji coba kelompok kecil yang 100% dikategorikan Sangat Baik, dan uji coba kelompok besar yang 98,6 persen dikategorikan Sangat Baik. Hasil uji-t diperoleh data $6,61 > 2,021$ yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan..



C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat aspek keterampilan yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan (SKL-SP) untuk pendidikan dasar pasal 1 ayat 3 nomer 17 yaitu menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung (Peraturan Menteri, 2006).

Kenyataan di Lapangan

Guru

1. Proses pembelajaran berpusat pada guru melalui virtual (*zoom vidio call*, tugas) dan masih menekankan aspek kognitif saja
2. Guru masih kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat

Peserta didik

1. Peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Peserta didik menganggap proses pembelajarn relatif sulit

Penelitian Terdahulu

a. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Sebagai Upaya Mewujudkan Literasi Sastra di Sekolah Dasar.

b. Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School.

Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat KitaMateri Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Soswa Kelas V SD Putat Jaya III/379 Surabaya

Solusi

Membuat inovasi media pembelajaran berupa *E-comic* edukasi.

Judul

Pengembangan Media *E-Comic* Edukasi Tema Cita-Cita ku Pada Materi Menulis Puisi Kelas IV Sekolah Dasar