

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

a. Pengembangan

Dalam KBBI pengembangan memiliki makna perluasan. Pengembangan adalah penggunaan keahlian teknologi untuk menciptakan bahan, media, atau alat baru untuk proses atau sistem baru yang dapat meningkatkan apa yang telah diproduksi sebelumnya. Pengembangan adalah produksi dan pengujian produk. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli (Hidayat & Nizar, 2021). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengembangan adalah perluasan sebuah bahan ajar atau bagian-bagian internal dari suatu hal untuk menghasilkan suatu produk baru.

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin “medium”, yang berarti perantara. Media ini sebagai pengantar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima. Media berperan penting dalam kehidupan sosial. Media selalu berkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan, mulai dari bidang informasi dan komunikasi, bidang pendidikan, hingga bidang hiburan.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran, Media merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne & Briggs dalam Rahmi & Samsudi, 2020). Media di dalam proses pembelajaran mempunyai arti sebagai alat yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya. Hal ini sependapat dengan (Hijjah & Bahri, 2022) media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung

berhasilan proses pembelajaran dan media juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Sedangkan menurut (Pagarra et al., 2022) media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan benar dan efektif. Dengan itu media pembelajaran adalah serangkaian alat penunjang atau perantara dalam sebuah proses pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Jenis Media

1. Media Visual

Media visual sangat bermanfaat dalam pendidikan karena dapat menarik perhatian peserta didik dengan informasi yang mereka lihat. Media visual adalah metode pengajaran di mana sebuah media digunakan untuk menampilkan sebuah materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat mengamati secara langsung, meneliti, serta memegang atau merasakan secara langsung apa yang diajarkan. Pendidik dapat memanfaatkan alat bantu atau media pengajaran seperti buku flip, papan tulis, proyektor, dan lain sebagainya saat menyajikan materi (Mayasari, 2021)

Dengan demikian, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media visual adalah alat informasi dimana peserta didik dapat menyaksikan langsung media tersebut. Media visual dapat memberi motivasi peserta didik untuk belajar.

2. Media Audio

Media audio dalam pembelajaran didefinisikan sebagai bahan yang berisi pesan (rekaman suara atau rekaman hitam) yang mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar, yang memungkinkan proses pembelajaran terjadi (Tubagus, 2023) Menurut (Putri, 2022) media audio untuk pengajaran bertujuan sebagai materi yang berisi pesan dalam

bentuk suara (seperti rekaman suara atau piringan suara) yang memiliki potensi untuk memengaruhi pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga memfasilitasi proses belajar-mengajar. Menurut (Kustiyono, 2019) ciri khas dari media audio seringkali terkait dengan segala kegiatan yang melatih keterampilan mendengarkan dalam berbagai aspek keterampilan. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara manusia, binatang, dan lain-lain dan untuk tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk informasi yang disampaikan melalui suara yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik, serta mempermudah proses pembelajaran lewat sebuah suara. Media audio dapat berupa radio, *handphone*, rekaman suara, dan lain-lain.

3. Media Audio Visual

Menurut (Setiyawan, 2021) pembelajaran menggunakan Media audio visual adalah cara menyampaikan dan menggunakan materi yang melibatkan penglihatan dan pendengaran, dimana sebagian besar tidak bergantung pada simbol yang sama atau interpretasi yang serupa. Hal ini sependapat dengan (Wati, 2016) bahwa media pembelajaran audio visual merupakan salah satu jenis media yang menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan ketika menyampaikan informasi atau pesan. Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah perangkat yang dapat menampilkan gambar dan mengeluarkan suara yang bisa dilihat serta didengar.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara keseluruhan, kegunaan media adalah membantu kegiatan pembelajaran karena memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain dengan lebih mudah, serta membantu pendidik menyampaikan materi dengan lebih jelas. Namun, ada beberapa keuntungan khusus dari media, seperti yang diidentifikasi oleh Kemp dan Dayton (1985) dalam (Basri, 2021), yaitu:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Tiap siswa mungkin mempunyai pemahaman berbeda tentang materi pelajaran khusus. Media pembelajaran membantu menghindari penafsiran yang bermacam-macam sampai informasi diberikan secara seragam kepada siswa. Tiap siswa yang menonton atau mendengarkan penjelasan topik pelajaran melalui media yang sama akan menerima informasi serupa dengan siswa lainnya. Media juga dapat mengurangi disparitas informasi di antara siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media mendukung siswa secara aktif melakukan interaksi timbal balik selama pembelajaran. Tanpa bantuan media, siswa mungkin lebih cenderung untuk berkomunikasi satu arah dengan siswa lain, tetapi dengan bantuan media, pendidik mampu mengelola kelas agar tidak hanya siswa sendiri yang terlibat secara aktif, tetapi juga siswa lainnya.

3) Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajaran terhadap materi dan proses belajar

Media membuat Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menginspirasi peserta didik untuk mengembangkan minat pada ilmu dan ingin mencari sendiri informasi.

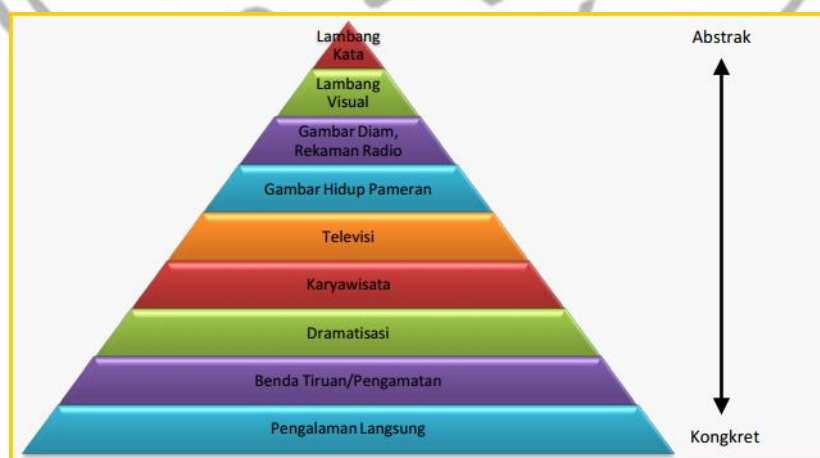
Kemampuan siswa untuk belajar dari beragam sumber ini dapat menginspirasi mereka untuk selalu mencari sumber pembelajaran yang mereka butuhkan.

- 4) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Materi yang kompleks dalam pelajaran bisa dipresentasikan dengan cara yang lebih mudah dipahami menggunakan media. Sebagai contoh, topik yang mencakup teks prosedur dapat disampaikan dengan menggunakan media visual, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran tersebut.

e. Teori Dasar Media Pembelajaran

Teori yang mendukung media komik ini adalah teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Menurut Edgar Dale pembelajaran harus dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi capaian tujuan pembelajaran. Dalam upaya untuk menjadikan pelajaran abstrak lebih konkrit, Edgar Dale mengklasifikasikan sebelas tingkat pengalaman belajar, dari yang paling konkrit hingga yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman atau *Cone Of Experience*.



Bedasarkan kerucut pengalaman yang dikembangkan oleh Edgar Dale, pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Pengalaman yang dipelajari secara langsung menghasilkan pengetahuan yang lebih konkret, dan pengalaman yang dipelajari secara tidak langsung menghasilkan pengetahuan yang lebih abstrak.

Kerucut pengalaman ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar dapat terjadi melalui kejadian atau pengalaman pribadi yang dipelajari, mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu, dan mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret sebuah bahan pengajaran, misalnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh; sebaliknya, semakin tidak konkret sebuah bahan pengajaran, misalnya hanya dengan menggunakan bahasa verbal atau kata, maka semakin sedikit pengalaman yang diperoleh.

Teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman atau *Cone of Experience* adalah upaya awal untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dalam penelitian ini. Teori Edgar Dale sebagai alasan yang mendasari hubungan antara teori belajar dan media pembelajaran.

B. Hakikat Komik

1. Pengertian Komik

Komik dalam bahasa Yunani kuno berasal dari istilah "komikos", yang artinya berkaitan dengan kesenangan atau humor. Oleh karena itu, dalam konteks ini komik dihubungkan dengan hal-hal yang menghibur dan diwujudkan dalam gambar-gambar yang menarik. Komik adalah jenis bacaan yang diminati tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga diminati oleh orang dewasa. Komik adalah jenis kartun yang menggambarkan karakter dan mengatur alur cerita dengan urutan gambar yang terkait erat, dimaksudkan untuk menghibur dan menarik perhatian para pembacanya (Nurhayati T. H., 2019)

Dapat disimpulkan bahwa komik dalam bahasa Yunani, "komik" berasal dari kata "komikos", yang berarti bercanda atau bersuka ria. Komik memadukan tulisan dan gambar dalam alur cerita runtut yang membuat informasi lebih mudah disampaikan dan mudah dipahami. Komik adalah jenis kartun yang dirancang untuk menarik perhatian dan menghibur pembacanya, komik mengungkapkan karakter dan menampilkan cerita dalam urutan gambar yang saling berhubungan.

2. Karakteristik Komik

Komik memiliki sifat yang berbeda dengan media lain. Berikut adalah beberapa karakteristik komik menurut penelitian yang dilakukan oleh (Aprilia, 2021) antara lain:

1) Cara yang digunakan untuk menggambar karakter Dalam proses pembuatan komik

Penggambaran karakter merupakan hal yang sangat penting. Karakter dalam komik merupakan elemen kunci yang menggambarkan atau menjelaskan subjek yang disajikan dalam komik tersebut.

2) Ekspresi wajah karakter

Pada tahap ini, kita menentukan ekspresi wajah karakter yang mencerminkan perasaannya. Misalnya, ekspresi tersebut bisa berupa senyum, kesedihan, kemarahan, atau kejutan. Penetapan ekspresi wajah karakter ini penting karena dapat memperkuat pesan yang disampaikan oleh karakter tersebut.

3) Balon Kata

Dalam komik, gambar dan kata-kata menjadi elemen utama yang saling melengkapi. Kata-kata digunakan untuk menyampaikan materi sesuai dengan karakter yang sedang berbicara, sehingga menciptakan dialog antara tokoh-tokoh dalam komik tersebut.

4) Garis Kata

Di sinilah karakter yang digambar akan terlihat hidup dalam pikiran pembaca.

5) Latar

Menggambarkan konteks materi yang disampaikan dalam komik kepada pembaca.

6) Panel

Panel dalam komik merupakan serangkaian gambar atau materi yang disusun secara berurutan untuk menjaga kelangsungan cerita yang sedang berlangsung

3. Struktur Komik

Secara esensial, komik merupakan perpaduan antara gambar (elemen visual) dan kata (elemen verbal) yang saling terkait. Adanya kedua elemen ini mendukung fungsi komik dan membuat komik cocok dianggap sebagai media yang menarik oleh pembacanya. Sebagai sebuah karya fiksi, komik terdiri dari berbagai unsur struktural, seperti yang telah dijelaskan oleh (Metawu, 2021) sebagai berikut:

1) Penokohan/Tokoh

Dalam komik, terdapat subjek yang disengaja diberi karakter dan tingkah laku, baik berupa manusia, binatang, tumbuhan, makhluk halus, atau benda mati. Subjek-subjek ini digambarkan oleh penulis komik (komikus) menggunakan teknik dramatik dan teknik visual yang menampilkan karakteristik dan perilaku yang sesuai, sehingga pembaca dapat memahami karakter tokoh tersebut sendiri tanpa harus menjelaskan karakter mereka secara lisan.

2) Alur

Adalah rangkaian kejadian yang timbul karena hubungan sebab-akibat yang didasarkan pada kehidupan tokoh cerita, alur digambarkan dengan menarik melalui urutan gambar untuk menunjukkan bagaimana alur cerita dikembangkan dalam komik tersebut.

3) Tema dan Moral

Setiap buku komik mengandung beberapa tema dan pelajaran moral yang berisi sebuah pesan, ajaran, atau tujuan yang bersifat hal-hal positif. Tema dan pelajaran moral adalah bagian dari makna atau isi bacaan yang ingin disampaikan kepada pembaca, tema dan moral berkaitan dengan hubungan sosial manusia dengan orang lain, lingkungan, atau keagamaan.

4) Gambar dan Bahasa

Dalam komik, setiap elemen gambar dan bahasa memiliki karakteristik unik yang membedakan satu sama lain. Sementara aspek bahasa terdiri dari narasi, pikiran tokoh, dan tiruan bunyi, aspek visual menjadi istimewa atau khas karena cara penggambarannya terhadap suatu subjek. Dalam situasi ini, pilihan kata yang dipilih bervariasi sesuai dengan konteks pembicaraan dan pikiran karakter yang bersangkutan.

4. Macam-macam Komik

Menurut (Nurhayati N. A., 2018) komik dapat diklasifikasikan berdasarkan cara penyajiannya sebagai berikut:

a) Komik strip dan komik buku

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar, namun mampu menyajikan gagasan atau informasi secara utuh. Sementara itu, komik buku adalah komik yang disusun dalam format buku dan menampilkan satu cerita yang lengkap.

b) Komik Online

Komik online yang umumnya ditemui sering kali berbentuk meme, di antaranya dibuat dengan menggunakan program Comic Life. Komik yang dibuat dengan Comic Life cenderung menggunakan visual dari foto-foto manusia sebagai ilustrasi utamanya.

5. Fungsi Bahan Ajar Komik

Komik memiliki peran sebagai media pembelajaran yang memuat isi atau materi yang ingin disampaikan oleh penulis atau pembuat komik, dan dibaca oleh pembaca sebagai penerima atau penghayatnya. Meskipun komik berasal dari Jepang, namun komik edukatif masih jarang ditemui. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi pembelajaran berbentuk komik yang bersifat edukatif (Lubis, 2018)

6. Kelebihan dan Kekurangan Komik sebagai Bahan Ajar

Komik memiliki keunggulan dalam penyajian karena menggabungkan unsur visual dengan cerita yang kuat. Ekspresi yang ditampilkan secara visual dapat membuat pembaca terlibat secara emosional, mendorong mereka untuk terus membaca hingga akhir (Rosalinda, 2019)

Selain itu keunggulan komik menurut (Rahadian, 2021):

- a) Media komik dapat menggambarkan cerita dengan jelas melalui ilustrasi gambar dan dialog
- b) Penggunaan media komik mudah bagi guru dan siswa
- c) Komik dapat diakses dan dibaca kapan dan di mana saja.

Sedangkan kekurangan dari media komik ini adalah:

- a) Membutuhkan pendampingan guru saat penggunaan media
- b) Membutuhkan bantuan *handphone* untuk *scanning* dan mendengarkan audio yang ada di *QR Code*

7. Komik Buku

a. Ukuran komik buku

Ukuran standar komik buku bisa bervariasi tergantung dari negara asal, penerbit, jenis komik, dan preferensi penulis. Di Indonesia, ukuran buku komik yang umum digunakan mengikuti beberapa standar yang telah ditetapkan. Berikut adalah beberapa ukuran yang sering ditemui:

1) A5 (14,8 cm x 21 cm) :

Ukuran ini cukup populer untuk komik, terutama untuk edisi yang lebih kecil dan lebih mudah dibawa.

2) B5 (17,6 cm x 25 cm) :

Ukuran ini sering digunakan untuk komik yang memiliki lebih banyak halaman dan konten. B5 memberikan ruang yang cukup untuk ilustrasi dan teks, sehingga nyaman untuk dibaca.

3) F4 (21 cm x 33 cm) :

Ukuran ini biasanya digunakan untuk komik yang lebih besar atau edisi spesial F4 memberikan tampilan yang lebih dramatis dan memungkinkan detail gambar yang lebih besar.

4) Ukuran Khusus :

Beberapa penerbit mungkin menggunakan ukuran yang lebih unik atau khusus untuk menarik perhatian pembaca, seperti ukuran persegi atau ukuran yang lebih lebar.

5) Ukuran Pocket (A6, 10,5 cm x 14,8 cm) :

Ukuran ini digunakan untuk komik yang lebih kecil dan praktis, sering kali dijadikan sebagai komik saku yang mudah dibawa ke mana-mana.

6) Standar Internasional :

Beberapa penerbit juga mengikuti standar internasional seperti ukuran manga Jepang, yang biasanya berukuran sekitar 12,8 cm x 18,2 cm.

b. Faktor yang Mempengaruhi Ukuran Buku Komik

1) Jenis Komik

Komik anak-anak seringkali memiliki ukuran yang lebih kecil dan praktis, sedangkan komik dewasa cenderung lebih besar.

2) Format Cetak

Komik dicetak dalam bentuk softcover, hardcover, atau digital juga berpengaruh pada ukurannya.

3) Desain Artistik

Beberapa desainer komik mungkin memilih ukuran yang tidak standar untuk menciptakan efek visual tertentu.

Pemilihan ukuran buku komik sangatlah penting karena akan mempengaruhi tampilan, kenyamanan membaca, dan biaya produksi. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, penulis memutuskan untuk membuat buku komik dengan ukuran B5. Buku komik dengan ukuran B5 lebih praktis, ukuran B5 tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, sehingga mudah digenggam dan dibawa oleh peserta didik sekolah dasar. Ukuran B5 juga masih memberikan cukup ruang bagi ilustrator untuk membuat gambar detail dan menarik. Banyak buku pelajaran untuk peserta didik yang menggunakan ukuran B5, sehingga buku komik dengan ukuran yang sama akan lebih familiar bagi mereka. Serta ukuran B5 umumnya memiliki biaya cetak yang lebih terjangkau dibandingkan dengan ukuran yang lebih besar.

C. Keterampilan Menyimak SD Kelas IV

Menurut (Triwidayati & Utami, 2019), menyimak adalah aktivitas mendengarkan dengan aktif dan kreatif untuk mendapatkan informasi, memahami makna, dan pesan yang disampaikan. Dikutip dari buku “Menyimak Apresiatif” karya (Sorraya & Yunita Anas, 2021) keterampilan menyimak merupakan aspek keterampilan berbahasa yang sangat esensial. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menyimak adalah memahami dan mendengarkan dengan baik apa yang dibaca atau disampaikan orang.

Menurut Tarigan dalam (Munthe et al., 2023) menyimak merupakan proses mendengarkan simbol-simbol lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi. Tujuannya adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Keterampilan menyimak merupakan salah satu dari empat keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik di Sekolah Dasar. Keterampilan ini melibatkan kemampuan mendengarkan, melihat, dan memahami informasi dengan serius, serta kemampuan untuk menyampaikan kembali apa yang telah dipahami.

Dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah salah satu keterampilan yang perlu dipelajari seperti berbicara, menulis, dan membaca. Menyimak adalah proses aktif mendengarkan, memahami, dan menanggapi pesan yang disampaikan secara lisan maupun tertulis. Keterampilan ini sangat penting bagi peserta didik, terutama di kelas 4 SD, karena peserta didik mulai sering berinteraksi dengan berbagai sumber informasi, baik dari guru, teman, maupun media seperti buku, audio, atau video. Untuk mencapai kemampuan menyimak yang baik, proses pembelajarannya harus dilakukan secara intensif sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan ini dengan optimal. (Jannah & Darwis, 2021). Keterampilan menyimak ini juga berperan penting dalam perkembangan bahasa, serta menjadi dasar yang mendukung keterampilan berbahasa lainnya dalam kehidupan sehari-hari. (Budiarti & Riwanto, 2021)

Menyimak diklasifikasikan menjadi dua yaitu: menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Pertama, menyimak ekstensif. Menyimak ekstensif adalah menyimak untuk memahami materi simakan hanya secara garis besar saja. Penyimak memahami isi bahan simakan secara sepintas, umum dalam garis-garis besar, atau butir-butir penting tertentu. Tujuan menyimak ekstensif adalah untuk

menyajikan kembali bahan pelajaran dengan cara yang baru. Kedua menyimak intensif, menyimak intensif adalah menyimak dengan penuh perhatian, ketekunan dan ketelitian sehingga penyimak memahami secara mendalam dan menguasai secara luas bahan simakan. Kegiatan menyimak intensif lebih diarahkan dan dikontrol oleh guru. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melatih menyimak intensif adalah mengajak siswa menyimak sebuah bacaan dan mendengarkan rekaman (Nurhayani, 2017).

Dalam keterampilan menyimak tentu memiliki manfaat dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, salah satunya menurut Setiawan dalam (Ahmad et al., 2018) bahwa menyimak dapat menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan intelektualitas, menambah kosakata, memperluas wawasan, meningkatkan kepedulian dan kepekaan sosial, meningkatkan citra yang bagus, serta menumbuhkan kualitas juga semangat dalam menuliskan suatu makna. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak siswa yaitu faktor internal dipengaruhi oleh fisik, motivasi, psikologis, jenis kelamin, dan pengalaman. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan peranannya dalam masyarakat.

D. Penelitian Relevan

Penulis melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran komik berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran sebelumnya yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan. Penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran komik antara lain dilakukan oleh:

- 1) Penelitian relevan yang pertama dilakukan Oleh (Nurmasari et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Komik Cerita Rakyat Si Pahit Lidah Dan Si Mata Empat Untuk Mendukung Keterampilan Menyimak Siswa SD”. Penelitian ini menganalisis tentang permasalahan yang ada pada pembelajaran menyimak dan menggunakan media pembelajaran komik sebagai solusi untuk mendukung keterampilan menyimak bahasa Indonesia. Dari hasil penelitian Nurmasari dkk. diungkapkan bahwa kelayakan dari media komik ini dikategorikan “Sangat layak” dibuktikan dengan perolehan hasil 83% dari hasil validasi ahli materi, 83% validasi ahli media, dan 97% validasi ahli bahasa. Untuk uji coba dalam kelompok kecil mendapat kriteria “Layak” dengan nilai rata-rata 79%, dan uji coba lapangan dengan kriteria “Sangat Layak” mendapat nilai rata-rata 85%. Pada uji keefektifan produk yang telah diujicobakan pada 25 peserta didik ini mendapat kategori keefektifan “Sangat Tinggi” dengan nilai rata-rata 80%. Dan untuk hasil respon peserta didik penelitian ini mendapat kategori “Sangat Layak” dengan hasil rata-rata 88%. Dengan memenuhi kriteria minimal, yaitu kategori sangat layak pada validasi dan uji coba, serta nilai sangat tinggi pada uji keefektifan, maka dapat disimpulkan bahwa media komik layak digunakan sebagai alat pembelajaran pada materi keterampilan menyimak Bahasa Indonesia.
- 2) Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh (Suwarti et al., 2020) Dengan judul ”Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik yang memanfaatkan kearifan lokal untuk menentukan pesan dalam dongeng pada peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan hasil tanggapan siswa dan guru sangat membutuhkan pengembangan media komik sebagai sarana media pembelajaran. Penggunaan media komik Totok Kerot yang disajikan

berbasis kearifan lokal layak digunakan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar. Media komik Totok Kerot layak digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari validator materi rata-rata skor 89% (sangat valid), ahli media 82% (sangat valid), dan ahli bahasa 84,44% (sangat valid). Keefektifan media komik Totok Kerot dapat dilihat dari perbandingan nilai sebelum menggunakan media komik dan sesudah menggunakan media komik. Melalui uji coba yang dilakukan diperoleh nilai sebelum menggunakan media sebesar 68 dan sesudah menggunakan media 84. Melalui angket diperoleh respon guru sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93,75%. Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka media komik Totok Kerot dinyatakan dibutuhkan oleh guru dan siswa, sangat valid, dan sangat efektif. Dalam rangka pemanfaatan secara luas, produk pengembangan dapat disosialisasikan kepada pendidik dan sekolah lain.

- 3) Penelitian relevan yang ketiga dilakukan oleh (RIANI MP, 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur”. Berdasarkan hasil penelitian Riani M.P tanggapan siswa dan guru sangat membutuhkan pengembangan media komik sebagai sarana media pembelajaran. Penggunaan media komik yang disajikan berbasis kearifan lokal layak digunakan pada materi lingkungan dan budaya dalam kearifan lokal siswa kelas V Sekolah Dasar. Media komik seni budaya layak digunakan dalam pembelajaran dengan penilaian dari validator materi rata-rata skor 76% (valid), ahli media 75% (valid), dan ahli bahasa 70% (valid). Keefektifan media komik dapat dilihat dari perbandingan nilai sebelum menggunakan media komik dan sesudah menggunakan media komik. Melalui uji coba yang dilakukan diperoleh nilai sebelum menggunakan media sebesar 68 dan sesudah menggunakan media 84. Melalui angket diperoleh respon guru

sebesar 92% dan respon siswa sebesar 93,75%. Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka media komik dinyatakan dibutuhkan oleh guru dan siswa, sangat valid, dan sangat efektif.

Ketiga penelitian tersebut fokus pada pengembangan media pembelajaran komik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*).

Persamaan antara penelitian pengembangan bahan ajar ini dengan penelitian yang dilakukan penulis sebelumnya adalah ketiganya menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dan memanfaatkan model pengembangan ADDIE. Ketiganya juga melibatkan pengembangan komik sebagai bagian dari penelitian. Selain itu, keduanya fokus pada mata pelajaran yang sama, yaitu Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi tentang keterampilan berbahasa.

Untuk perbedaannya yaitu pada penelitian sebelumnya materi dan isi komik berbeda, penulis sebelumnya lebih fokus membuat komik dengan tema dongeng dan cerita rakyat, sedangkan penulis membuat media komik dengan mengangkat tema sejarah dalam daerah yang berisi tentang cerita sejarah singkat dari Kota Gresik. Kemudian untuk perbedaan lainnya penulis sebelumnya tidak menggunakan audio, sedangkan penulis sudah mengembangkan media dengan menambahkan fitur *QR Code* yang bisa di *scan* untuk mendengarkan audio berisi penjelasan atau pertanyaan seputar bacaan, sehingga bisa menarik perhatian dan menambah rasa ingin tahu peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini bisa dilihat pada **Bagan 2.1** sebagai berikut;

Latar Belakang

Keterbatasan media dan diperlukanya media pembelajaran yang menarik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia

Solusi

Mengembangkan media pembelajaran komik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia yang berisi tentang sejarah singkat Kota Gresik dengan memanfaatkan QR Code sebagai pendukung agar media lebih menarik dan interaktif

Hasil

Terciptanya media komik untuk ketearmpilan menyimak yang layak dan berespons positif, serta dapat menambah pengetahuan peserta didik

