

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan**

###### **1. Pengertian Pengembangan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Menurut Sujadi (dalam Tatik Sutarti dan Edi Irwan, 2017:6) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau Langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan. Martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri. Sedangkan Setyosari (2016:277) menyatakan bahwa pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk penelitian. Menurut Sugiyono (2011:25) pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut. Lain halnya dengan Iskandar Wiyokusumo (dalam Awalla, E., et al., 2018) pada hakikatnya pengembangan adalah Upaya Pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas Prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses menyempurnakan sebuah produk yang telah ada dan menguji efektifitas produk tersebut.

## 2. Hakikat Pengembangan

Pada hakikatnya pengembangan adalah Upaya Pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas Prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri Iskandar Wiyokusumo (dalam Awalla, E., et al., 2018). Menurut sugiyono (dalam April, I.S., et al., 2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk tersebut.

## 3. Model-model Pengembangan

Model Pengembangan Borg and Gall (1989) mengemukakan sepuluh langkah dalam penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikembangkan oleh staf *Teacher Education Research and Development*. Langkah-langkah ini digunakan dalam *minicourses* yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada kelas, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary from a product*), (4) uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*), (6) uji coba lapangan (*main field testing*), (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), (8) uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) menyempurnakan produk akhir (*final product revision*), (10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Model Pengembangan 4D, menurut Thiagarajan (1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *Define* atau sering disebut sebagai kegiatan analisis kebutuhan, tahap kedua *Design* berisi kegiatan untuk membuat rancangan

terhadap produk yang telah ditetapkan, tahap ketiga *Development* yaitu kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang samapi dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan, dan yang terakhir adalah tahap *Dissemination* yaitu kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Model Pengembangan Robert Maribe Brach (2009) mengembangkan desain pembelajaran dengan pendekatan ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Model Pengembangan PPE, model pengembangan Richey dan Klein (2009), yaitu PPE terdiri dari tiga tahapan pengembangan yaitu: Perancangan (*planning*), Produksi (*production*), dan Evaluasi (*evaluation*).

Diantara model-model pengembangan yang ada diatas, model pengembangan yang dipakai dalam pengembangan ini adalah model pengembangan Richey dan Klein, yaitu PPE (*Planning, Production, and Evaluation*).

## **2.1.2 Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya untuk memperbaharui cara memanfaatkan hasil teknologi dalam proses belajar. Hal ini membutuhkan kemampuan menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru seharusnya bisa menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana, karena itu merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran agar bisa mencapai tujuan tersebut.

Menurut Heinich 1985 (dalam Wahab, et al, 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sedangkan menurut Rusman (2012 :170) media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi dengan carat atap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Lainnya dengan Wahid 2018 (dalam Yuliawati, et al, 2021) media pembelajaran sesuatu yang digunakan untuk membantu seseorang menyalurkan informasi tertentu, pesan atau isi pelajaran yang mampu merangsang pikiran, perasan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga media dapat mendorong proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dengan tujuan agar siswa lebih mudah memahami dan mengerti tentang materi yang telah diberikan.

### **1. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:12) yaitu:

#### **a. Ciri Fiksatif**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi (menampilkan Kembali) suatu peristiwa atau objek. Suatu objek dapat disusun dan di urutkan Kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket computer, compct disk, dan film. Karwanti & Priansa (2015:225) beranggapan bahwa dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat Digambar, dipotret, direkam difilmkan, kemudian dapat disimpan dan dapat digunakan Kembali saat dibutuhkan.

#### **b. Ciri Manipulatif**

Ciri manipulatif merupakan transformasi suatu kejadian atau objek yang membutuhkan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik

dalam waktu dua atau tiga menit dengan Teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Selain mempercepat suatu kejadian, ciri ini dapat memperlambat serta 49 merubah ukuran hasil rekaman video. Kustandi & Sutjipto (2015:225) beranggapan bahwa kemampuan ini merupakan suatu bentuk manipulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran.

c. Ciri Distributif

Ciri distributive merupakan kemampuan media dalam menjangkau target audien (peserta didik) dalam jumlah besar pada sekali penggunaan. Misalnya memanfaatkan penggunaan televisi atau radio yang memungkinkan suatu objek dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Apabila suatu informasi telah direkam dalam format media apapun, maka dapat direproduksi berulang-ulang dan digunakan kapanpun sehingga konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin hamper sama atau sama dengan aslinya.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi seperti yang dikemukakan oleh (Ayub Siregar & Dewi Irmawati Siregar, 2021) yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain :

- a) Menarik perhatian siswa, siswa kadang kurang tertarik terhadap suatu pembelajaran dikarenakan materi pelajaran sulit untuk dimengerti oleh siswa, dengan media pembelajaran suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat berkonsentrasi, ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik.
- b) Memperjelas penyampaian pesan, dalam penyampaian pembelajaran ada hal-hal yang sulit untuk diterangkan ke siswa, dengan media pembelajaran, seperti video, gambar, audio, siswa akan lebih memahami apa yang di jelaskan oleh gurunya.

- c) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya, Ketika menjelaskan hal-hal yang sulit untuk diterangkan, misalnya dalam pelajaran IPA dengan media pembelajaran seperti gambar berteks, siswa lebih mengerti apa yang dimaksudkan guru.
- d) Menghindari penafsiran yang keliru, Ketika guru berbicara secara verbal, sudut pandang siswa terkadang berbeda antara satu dengan yang lainnya dan maksud yang disampaikan guru berbeda dengan pemahaman siswa, dengan media pembelajaran tafsir sebuah teori menjadi sama dan tidak terjadi kesalahan informasi.
- e) Mengakomodasi perbedaan tipe daya belajar siswa, dengan beragam media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang di berikan oleh guru.
- f) Mencapai pembelajaran yang efektif, dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar yang dilakukan dikelas maupun secara daring diharapkan berhasil dan sukses sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh guru,

### **3. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Pembelajaran seiring perkembangan zaman, memungkinkan munculnya media pembelajaran baru dengan ciri khas dan keunggulan masing-masing. Terdapat banyak sekali media pembelajaran, namun untuk memudahkannya Sudjana dan Rivai (2019:3) menyebutkan beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran anatar lain :

- a. Media grafis atau media dua dimensi; yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi (3D); berbentuk model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi; memiliki persamaan dengan media grafis dalam menyajikan rangsangan visual seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP (proyektor transparan), dan lain-lain.

d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Lebih jelasnya Karwati & Priansa (2015:235) mengklasifikasikan media pembelajaran secara sederhana seperti berikut ini.

- a. Media Visual, adalah media yang penyampain pesan nya terfokus pada Indera penglihatan. Terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projected visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (non-projected visual). Media visual paling sering digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran.
- b. Media audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya bisa didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi tema. Contohnya, program kaset suara dan program radio. Media ini bertujuan untuk melatih kemampuan mendengar, namun mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan memanfaatkan media lain. Klasifikasi media pembelajaran ran Visual Audio, Audio Visual Cetak, Model Realita Specimen Komputer Multimedia Internet.
- c. Media audio-visual, merupakan kombinasi media audio dan media visual. Penggunaan media ini mampu menyajikan materi pelajaran yang semakin lengkap dan optimal sehingga guru tidak hanya berperan sebagai penyaji materi tetapi juga sebagai fasilitator. Contohnya, program televisi/video pendidikan, program slide suara dan sebagainya.
- d. Media cetak, media ini menghasilkan materi dalam bentuk Salinan tercetak misalnya buku Pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedia, buku suplemen, dan pengajaran berpogram.
- e. Media model, media tiga dimensi berupa tiruan dari beberapa objek nyata seperti objek yang terlalu besar, objek terlalu jauh, objek yang jarang ditemukan, dan sebagainya.
- f. Media realita, merupakan alat bantu visual yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Misalnya Widya wisata.

- g. *Specimen* (belajar benda sebenarnya), terdiri dari benda asli alami dan benda asli buatan. Contohnya akuarium, kebun Binatang, herbarium, dan sebagainya.
- h. Komputer, adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode dan menjadi primadona bagi kegiatan belajar peserta didik.
- i. *Multimedia*, sebuah alat kombinasi media audio, visual, audio-visual, projected still media maupun projected motion media yang dapat digunakan secara serempak.
- j. *Internet*, konsep pembelajaran yang memanfaatkan internet disebut e-learning.

Lebih praktisnya, Kustandi & Sutjipto (2016:73) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakteristik dan sifatnya sebagai berikut :

- a. Dilihat dari sifat atau jenisnya
  - 1) Media auditif (hanya mampu didengar), misalnya radio dan tape recorder.
  - 2) Media visual (hanya dapat dilihat), misalnya slide, kartun, dan gambar.
  - 3) Media audio-visual, misalnya film, TV, video, soundslide dan filmstrip.
- b. Dilihat dari Teknik pemakaiannya
  - 1) Media elektronik, misalnya OHP, radio, TV, slide projector, dan sebagainya.
  - 2) Media non-elektronik, misalnya media grafis, specimen, model dan chart.
- c. Dilihat dari kemampuannya
  - 1) Media jangkauan luas dan serentak, misalnya radio dan televisi.
  - 2) Media jangkauan terbatas, misalnya OHP, slide suara, dan film slide.
  - 3) Media individu, misalnya pembelajaran melalui computer dan berprogram.

### 2.1.3 Media Komik

#### 1. Pengertian Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identic mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia. Jadi dalam hal ini komik dikonotasikan dengan hal-hal yang bergambar lucu. Hal ini sejalan dengan Nurgiyantoro (2013:404) yang mengatakan bahwa komik dimaknai sebagai cerita bergambar (dalam majalah,surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2019:64) berpendapat bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang saling berhubungan erat serta dirancang untuk menghibur para pembacanya.

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita-berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadang kalah bersifat humor. Sehingga hamper semua usia sangat menyukai komik terlebih pada kalangan anak-anak. Sudiman, dkk (2010) juga menyatakan bahwa komik adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

Peran pokok komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani,2014). Selain itu Nurgiyontoro (2013:410) juga beranggapan bahwa halnya genre sastra anak yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, atau hal ilmiah kepada pembaca.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu bentuk kartun bergambar yang mempunyai alur cerita bersifat humor dan mudah dicerna oleh pembaca dan mudah memahami informasi yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.

## 2. Struktur Komik

Komik terdiri dari beberapa structural sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2013: 418) sebagai berikut :

### a. Penokohan

Tokoh dalam komik adalah subjek yang sengaja diberi karakter dan tingkah laku baik tokoh manusia, Binatang, tumbuhan, makhluk halus, maupun benda mati yang dilukis oleh komikus menggunakan Teknik dramatic dan Teknik showing yaitu dengan menampilkan aksinya sendiri dalam setaip gambar agar pembaca menafsirkan sendiri karakter tokoh tersebut tanpa perlu mendeskripsikannya secara verbal karena justru akan mengganggu pembaca.

### b. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang terjadi karena adanya sebab-akibat berdasarkan perjalanan hidup sang tokoh cerita yang dikreasikan dengan semarik mungkin melalui gambar-gambar yang berurutan sehingga memperlihatkan bagaimana sebuah alur tersebut dikembangkan.

### c. Tema dan Moral

Tema dan moral merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca yang menyangkut hubungan social manusia dengan manusia lain, dengan lingkungan maupun dengan Tuhan. Tiap buku komik memiliki lebih dari satu tema dan moral yang mencerminkan realitas kehidupan untuk menyampaikan pesan, ajaran, atau suatu misi yang mengarah kepada hal positif.

### d. Gambar dan Bahasa

Setiap aspek gambar dan Bahasa dalam komik tampil dengan ciri khasnya sendiri yang menjadi pembeda dengan gambar dan Bahasa yang lain. Aspek gambar menjadi khas atau spesial karena tampilannya terhadap suatu subjek, sedangkan aspek bahasa dikelompokkan menjadi tiga bentuk, yaitu

narasi, pikiran tokoh, dan tiruan bunyi. Kata-kata yang digunakan bervariasi tergantung situasi bicara dan pikiran tokoh yang bersangkutan.

### **3. Komik Digital**

Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Lamb & Johnson, 2009). Menurut Rohani (dalam Riska et al., 2018) mengatakan komik pembelajaran dalam teknologi pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Menurut Sudjan (dalam Riska et al., 2018) mengatakan dalam penggunaan media komik secara efektif pada saat proses belajar mengajar, guru diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat difungsikan sebagai media instruksional edukatif. Penggunaan komik dalam proses belajar mengajar sebaiknya diintegrasikan dengan metode mengajar yang tepat, agar komik bisa menjadi alat pengajaran yang efektif. Dalam pengembangan media komik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, baik dari segi materi maupun dari segi fisiknya. Dari segi fisik, pemilihan gambar dan tulisan harus diperhatikan. Tulisan harus terbaca dengan jelas, sedangkan gambar harus menarik untuk dilihat. Karena gambar dan tulisan merupakan salah satu hal yang membuat komik menarik.

Media komik termasuk dalam media berbasis cetak, hal ini berdasarkan proses dan sifatnya. Proses pembuatan media komik meliputi beberapa tahap, seperti menggambar secara manual, menggambar dengan scanner, mengedit menggunakan program photoshop, dan proses pewarnaan. Setelah melalui semua tahap tersebut, media komik kemudian akan melalui proses pencetakan. Media komik dikategorikan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses pencetakan untuk memperbanyak jumlahnya serta memerlukan proses pengeditan sebelum dicetak. Berdasarkan sifatnya, media komik pembelajaran memiliki sifat yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.

### **4. Ciri-ciri Komik Digital**

Bahan ajar komik digital di rancang untuk menumbuhkan rasa belajar, minat, motivasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Komik digital dapat

diakses melalui *smart phone* sehingga memiliki khas tersendiri. Rancangan tersebut berupa audio, sentuhan layar maupun animasi (Khotimah,2021).

Menurut Happy Susanto, dkk (2022) ciri-ciri komik digital adalah :

- a) Disampaikan melalui gambar dan bahasa agar mudah dipahami.
- b) Pembaca komik secara langsung dapat terlibat di dalamnya atau ikut berperan aktif secara emosional.
- c) Bahasa yang digunakan dalam komik mudah di pahami dan tidak sulit bagi pembaca nya.
- d) Isi cerita komik membuat pembaca komik mempunyai rasa kepahlawanan.
- e) Penggambarana watak dalam komik digambarkan secara sederhana pembaca lebih mudah memahami karakteristik ketokohan.

### **5. Kelebihan dan Kekurangan Komik**

Komik bisa jadi pilihan yang menarik sebagai media belajar karena anak-anak cenderung lebih suka membaca bahan bacaan yang menyenangkan seperti komik daripada membaca buku pelajaran. Menurut Trimo(1997:22) dalam Lestari Suci (2009:4), komik yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu :

#### **a. Kelebihan**

Kelebihan atau keunggulan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa lebih tertarik dengan komik digital, karena di era ini siswa lebih menyukai digital dari pada buku.
- 2) Komik ini dibuat dengan kombinasi warna yang menarik.
- 3) Pemilihan kartun juga disesuaikan dengan karakteristik anak SD.
- 4) Komik ini di desain dengan semenarik mungkin dengan aplikasi canva.
- 5) Pemilihan bahasa juga komunikatif.

#### **b. Kekurangan**

Kekurangan atau kelemahan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak semua orang belajar secara efektif dalam gaya visual.
- 2) Terkadang gaya Bahasa dalam komik kurang bagus.
- 3) Banyak komik berisi cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima.

Berikut contoh komik digital :



Sumber : <https://pin.it/5OpcNBWwR>

Sumber : <https://pin.it/5t7r3xhQh>

**Gambar 2.1 Contoh Media Komik Digital**

#### 2.1.4 Komik Digital Berbasis Flipbook

*Flipbook* atau *flipping book* memiliki arti yaitu buku yang membalik. Menurut Ramdhayana (2014) *flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpukan kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Hanya dapat mengandalkan cara yang monoton untuk beralih dari sebuah halaman ke halaman berikutnya. Selain itu, pembaca dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga didapatkan pengalaman visual yang lebih baik. Sedangkan Istiyanto menyatakan bahwa *flipbook*

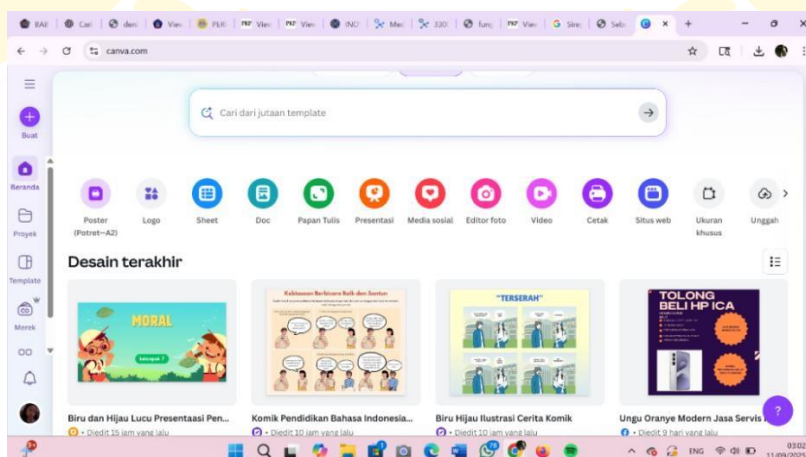
merupakan software yang dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku.

Penggunaan *flipbook* kini semakin berkembang dan berubah menjadi versi elektronik dengan tampilan yang lebih menarik, sehingga siswa semakin tertarik untuk memperhatikan pelajaran atau membaca komik yang disajikan dalam bentuk *flipbook*. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah media yang menarik dan berfungsi untuk mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik lagi layaknya sebuah buku sehingga siswa lebih tertarik memperhatikan pelajaran, *flipbook* ini yang akan digunakan untuk memaparkan media komik digital.

### 2.1.5 Langkah-langkah Desain Komik Digital Berbasis Flipbook

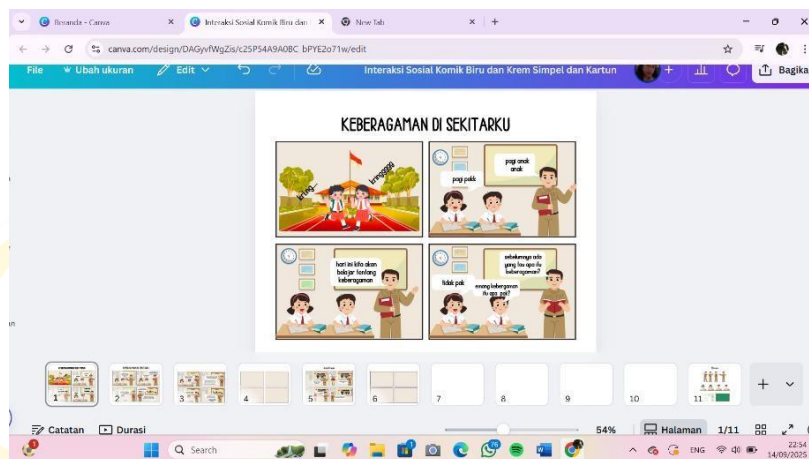
komik umumnya ditampilkan dalam bentuk buku, tetapi seiring berjalannya waktu, komik mulai diubah menjadi *flipbook* agar lebih diakses. Untuk itu, peneliti melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *flipbook* yang berisi materi keberagaman kelas IV. Berikut langkah-langkah desain komik digital berbasis *flipbook* memakai canva :

- 1) Buka aplikasi Canva sampai muncul tampilan seperti yang ada di bawah, tampilan tersebut adalah tampilan awal dari aplikais Canva. Jika sudah muncul tampilan seperti itu, maka kita hanya perlu memilih jenis template yang akan digunakan untuk membuat komik.



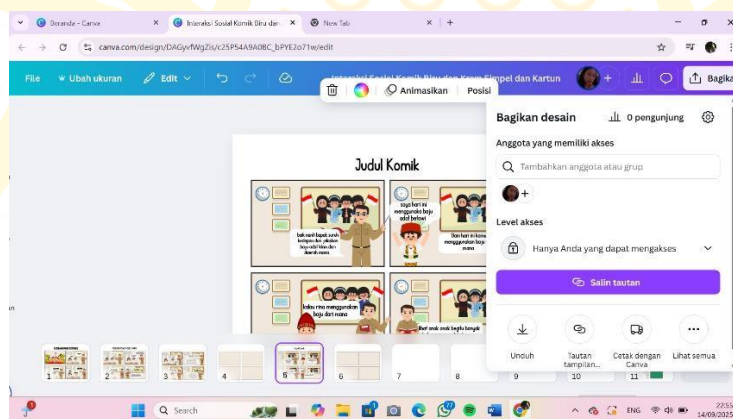
**gambar 2.2 Tampilan Canva Aplikasi Pembuatan Komik**

- 2) Berikutnya muncul media atau template yang akan kita gunakan untuk membuat komik digital berbasis *flipbook* seperti contoh di bawah. Kita bisa klik elemen untuk menambahkan gambar animasi yang menarik, atau klik unggah jika ingin menambahkan gambar lain selain yang tersedia di Canva, agar bisa menambahkan karakter animasi pada komik digital berbasis *flipbook* tersebut.



**Gambar 2.3 Tampilan Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang sudah di desain**

- 3) Setelah proses perancangan komik selesai, hasil desain disimpan dalam bentuk pdf.



**Gambar 2.4 Tampilan Komik Digital Berbasis *Flipbook* yang akan di disimpan**

## 2.1.6 Materi PPKN Materi Keberagaman

### 1. Materi Keberagaman Budaya Indonesia : Suku Batak Toba

Keberagaman budaya merujuk pada adanya perbedaan dalam sistem sosial, norma, bahasa, agama, dan tradisi yang dianut oleh berbagai kelompok masyarakat dalam suatu wilayah. Di Indonesia, keberagaman ini merupakan kekayaan nasional yang diikat oleh semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* (Koentjaraningrat, 2004). Provinsi Sumatera Utara dikenal sebagai salah satu wilayah dengan tingkat pluralitas budaya tertinggi di Indonesia, didominasi oleh kelompok etnis Batak (termasuk sub-suku Toba, Karo, Mandailing, Simalungun, Pakpak) dan etnis Melayu. Keberagaman ini terwujud dalam berbagai aspek, termasuk makanan tradisional, pakaian adat, dan sistem nilai sosial.

Suku Batak Toba berasal dari Provinsi Sumatera Utara, terutama di daerah sekitar Danau Toba dan Pulau Samosir. Mereka memiliki bahasa, adat istiadat, dan kebiasaan yang khas. Masyarakat Batak Toba dikenal ramah, pekerja keras, dan menjunjung tinggi nilai kekeluargaan. Sebagian besar masyarakat Batak Toba bekerja sebagai petani, nelayan, dan pengrajin ulos. Mereka hidup rukun dalam sistem sosial yang disebut *Dalihan Na Tolu*, yang mengajarkan tentang saling menghormati dan menjaga hubungan kekeluargaan.

*Dalihan Na Tolu* adalah sistem kekerabatan dan filosofi hidup masyarakat Batak yang terdiri dari tiga bagian: **Somba Marhula-hula** (menghormati keluarga pihak istri), **Elek Marboru** (mengayomi pihak anak perempuan), dan **Manat Mardongan Tubu** (berhati-hati kepada teman semarga)

#### a. Makanan Tradisional

Makanan khas Batak Toba antara lain *arsik*, *naniura*, *saksang*, *dali ni horbo*, dan *mie gomak*. *Arsik* adalah ikan mas bumbu kuning, *naniura* adalah ikan mentah yang "dimasak" dengan asam, *dali ni horbo* terbuat dari susu kerbau yang dipadatkan, *saksang* berbahan daging babi (atau kerbau) dengan darah dan *andaliman*, sedangkan *mie gomak* adalah mie lidi berkuah santan.

#### b. Rumah adat

Rumah adat ini dikenal dengan sebutan *Rumah Bolon* atau *Jabu Bolon*. Awalnya berfungsi sebagai tempat tinggal bagi para raja, namun kini rumah bolon menjadi simbol status sosial bagi pemiliknya dan juga digunakan sebagai tempat upacara adat serta penyimpanan barang dan hasil panen suku Batak Toba.

Rumah bolon merupakan rumah panggung yang terbuat dari kayu yang kuat, dengan bentuk segi empat dan tinggi mencapai 1,75 meter dari permukaan tanah. Fondasinya menggunakan batu sebagai penyangga, yang disebut batu ojahan, sementara atapnya terbuat dari daun rumbia yang menyerupai punggung kuda. Dinding rumah bolon terdiri dari bilah kayu yang dijalin dengan tali pengikat bernama *retret*, yang dibuat dari rotan dan dianyam menyerupai kepala cicak, yang melambangkan penjaga rumah tersebut.

#### c. Pakaian tradisional

Salah satu ciri khas suku Batak Toba terletak pada busana tradisionalnya. Ulos adalah sejenis kain tenun khas Batak dengan pola dan ukuran tertentu, yang memiliki benang panjang di kedua ujungnya. Kain ini awalnya digunakan sebagai penutup tubuh dan sering dibuat oleh perempuan menggunakan kapas. Nama "ulos" berasal dari bahasa asli, yang berarti "kain" atau "penutup", menggambarkan fungsinya untuk menutupi dan menghangatkan tubuh. Seiring berjalannya waktu, ulos menjadi penting dalam upacara adat suku Batak, dianggap sakral, dan bernilai tinggi karena melambangkan kasih sayang, restu, dan persatuan di antara anggota suku. Selain ulos, terdapat juga pakaian adat khusus untuk laki-laki dan perempuan dalam budaya Batak Toba.

Untuk baju adat laki-laki terdiri dari *ande-hande* untuk pakaian bagian atas, *singkot* untuk pakaian bagian bawah, dan *tall-tali*, bulang-bulang, atau *detar* sebagai penutup kepala mereka. Dan untuk baju adat Perempuan mengenakan baju *haen* yang mencapai sebatas dada, serta *hoba-hoba* untuk menutupi punggung. Jika berbentuk selendang, disebut *ampe-ampe*. Bagian bawah pakaian mereka disebut *saeng* dan penutup kepala wanita disebut *sortali*.

## 2.2 Penelitian Relevan

Penelitian ini mengacu pada beberapa teori yang berkaitan dengan variabel-variabel yang digunakan dan didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya tentang penerapan media komik dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut meliputi :

Penelitian yang dilakukan Pinatih dan Putra tahun 2021 Volume 5 Edisi 1 dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA" yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil pengembangan

dengan menggunakan model pengembangan ADDIE ( Analysisi, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis pendekatan saintifik pada materi ipa sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil. Ayuni Mussabbithah Hapsari (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Flipbook Berbasis Unity Off Sciences Pada Materi Perubahan Lingkungan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE ( Analysisi, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran e-flipbook berbasis unity off science pada materi perubahan lingkungan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi dosen ahli media, ahli materi, ahli sains dan islam, dan guru biologi. Sumber belajar berupa e-flipbook berbasis *unity off sciences* pada materi perubahan lingkungan ini praktis dan dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran. Rasid Rahayu Zega (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Materi Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket respon guru beserta peserta didik, dan lembar validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* dengan materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama teruji valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli desain.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* khususnya pada materi keberagaman, dengan menggunakan model pengembangan PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*).

### 2.3 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi operasionalnya yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses penyempurnakan sebuah produk yang telah ada dan menguji efektifitas produk tersebut.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah Komik Digital Berbasis *Flipbook*.
3. Komik adalah suatu bentuk kartun bergambar yang mempunyai alur cerita bersifat humor dan mudah dicerna oleh pembaca dan mudah memahami informasi yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.
4. Keberagaman adalah kondisi yang menunjukkan adanya perbedaan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik dari segi fisik, budaya, agama, bahasa, adat istiadat, hingga pandangan hidup.

