

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMDI (KOMIK
DIGITAL) BERBASIS IBIS PAINTX UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD**

SKRIPSI

OLEH :

ANGGA RAVIEKA FARHANSYAH

NIM : 20862061020



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT

AGUSTUS 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMDI (KOMIK
DIGITAL) BERBASIS IBISPAINTX UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

ANGGA RAVIEKA FARHANSYAH

NIM. 20862061020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMDI (KOMIK
DIGITAL) BERBASIS IBISPAINTX UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

SKRIPSI

Oleh:

ANGGA RAVIEKA FARHANSYAH

NIM. 20862061020

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 1 Agustus 2024

Dosen Pembimbing



TETY NUR CHOLIFAH, M.Pd

NIDN. 0718089201

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
AGUSTUS 2024

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Hari : Senin

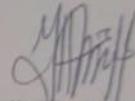
Tanggal : 5 Agustus 2024

Penguji I,



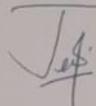
(Adzimatnur Muslihastari, S.Si., M.Pd)
NIDN. 0704068702

Penguji II,



(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)
NIDN.0729078802

Ketua Penguji,



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN.0718089201

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Dr. Hendra Rustantono, M.Pd)
NIDN. 0725128303

UNIVERSITAS ISLAM
iii
RADEN RAHMAT

PERNYATAAN KEASLIAN TULIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angga Ravioka Farhansyah

NIM : 20862061020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima saksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 2 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Angga Ravioka Farhansyah

NIM. 20862061020

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Farhansyah, Angga Ravioka. 2024. “*Pengembangan Media Pembelajaran KOMDI (Komik Digital) Berbasis Ibispaintx Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV SD*” Skripsi. Progam Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang. Pembimbing: Tety Nur Cholifah, M. Pd.

Kata Kunci: Media pembelajaran KOMDI, metode ADDIE, hasil belajar kognitif siswa

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya hasil belajar kognitif dan pemanfaatan media pembelajaran komik khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 SDN 05 Balesari. Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu: (1) Mengembangkan media berbasis komik digital dalam proses pembelajaran, (2) Mengetahui kelayakan komik digital pada penerapan saat proses pembelajaran apakah mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa atau tidak.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media KOMDI (Komik Digital), subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 05 Balesari dengan jumlah 20 siswa. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Untuk mengukur peningkatan minat menggunakan teknik *before after*.

Hasil kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran KOMDI pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 8 “Sehatlah Ragaku” siswa kelas 4 sekolah dasar telah selesai dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut : Media pembelajaran KOMDI ini dinyatakan valid, dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, dimana pada ahli media mendapatkan skor kelayakan sebesar 37 dari skor maksimal 40, sedangkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor sebesar 34 dari skor maksimal 35. Media KOMDI dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SDN 05 Balesari dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada saat penelitian, dimana pada kelompok kecil hasil belajar kognitif *before* sebesar 61,25% dan *after* sebesar 87,5% sehingga peningkatan hasil belajar kognitif pada kelompok kecil sebesar 26,25%, sedangkan pada kelompok besar hasil belajar kognitif *before* sebesar 65% dan *after* 87,5% sehingga peningkatan hasil belajar kognitif pada kelompok besar sebesar 22,5%

ABSTRACT

Farhansyah, Angga Ravioka. 2024. "*Pengembangan Media Pembelajaran KOMDI (Komik Digital) Berbasis Ibispaintx Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV SD*" Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Tety Nur Cholifah, M. Pd.

Keywords: KOMDI learning media, ADDIE method, student reading literacy

This research was motivated by the lack of cognitive learning outcomes and the use of comic learning media, especially in class 4 Indonesian language learning at SDN 05 Balesari. The aims of this research are: (1) Developing digital comic-based media in the learning process, (2) Knowing the feasibility of digital comics in application during the learning process, whether they are able to improve students' cognitive learning outcomes or not.

This research uses RnD (Research and Development) research using the ADDIE development model. The product developed is KOMDI (Digital Comics) media. The subjects in this research were 4th grade students at SDN 05 Balesari with a total of 20 students. The techniques and instruments used are interviews, observation, questionnaires and documentation. To measure the increase in interest using the before after technique.

The results of research activities and development of KOMDI learning media for learning Indonesian Chapter 8 "My Health" for grade 4 elementary school students have been completed. The results of this research can be concluded as follows: The KOMDI learning media was declared valid, it can be seen from the validation results of media experts and material experts, where the media expert got a feasibility score of 37 out of a maximum score of 40, while the validation results of the material expert got a score of 34 out of maximum score 35. KOMDI media can improve the cognitive learning outcomes of grade 4 students at SDN 05 Balesari which can be seen from the results obtained during the research, where in the small group the cognitive learning outcomes before were 61.25% and after were 87.5%, resulting in an increase in results. Cognitive learning in the small group was 26.25%, while in the large group the cognitive learning outcomes before were 65% and after 87.5% so that the increase in cognitive learning outcomes in the large group was 22.5%.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat, hidayah serta nikmat-nyalah kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, dan tidak lupa pula shalawat serta salam kami berikan pada junjungan kami nabi Muhammad Saw, karena atas kehadirannya kita terhindar dari kesesatan yang menjauhkan kita dari bimbingan Allah swt.

Selama penulis menyusun proposal skripsi ini, banyak hal yang kami pelajari. hal ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang mendukung terutama peran dosen pembimbing dan guru. Peneliti menyadari ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Tety Nur Cholifah, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi
5. Bapak/ibu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat
6. Adzimatnur Muslihasari S. Si. M. Pd dan Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd. selaku dosen penguji ujian skripsi
7. Ibu Dewi Zulfa Hindayati, S Pd. selaku kepala sekolah SDN 05 Balesari.
8. Galih Ilham Saputro S.Pd selaku guru kelas IV yang telah mendampingi dalam pengambilan data.
9. Orang tua, kakak dan saudara –saudara kami atas doa, bimbingan, bantuan serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
10. Teman-teman seperjuangan, dan sahabat-sahabat terbaikku yang selalu membantu dan memberikan semangat serta pengalaman yang luar biasa dalam penyusunan proposal skripsi ini.

penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran untuk membangun penulis sebagai pedoman untuk memperbaiki penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik lagi.

Penulis

Angga Ravioka Farhansyah

NIM.20862061020



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Penelitian	5
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Pengembangan	7
H. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Hasil belajar kognitif	10
1. Definisi Belajar Kognitif	10
2. Indikator Belajar Kognitif.....	11
B. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media.....	11
2. Mafaat Media Pembelajaran.....	13
3. Kriteria Pemilihan Media	15
C. Media KOMDI (Komik Digital) Berbasis IbisPaintX.....	16
D. Pembelajaran Bab 8 : Sehatlah Ragaku.....	17
E. Penelitian Terkait	18
F. Kerangka Berfikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (Story Board)	25
D. Rancangan Uji Coba Produk	29
1. Rancangan Uji Coba.....	29
2. Subjek Uji Coba	29
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	30

4. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Studi Pendahuluan.....	32
B. Hasil Pengembangan Produk Awal	32
C. Hasil Uji Coba Produk.....	38
D. Revisi Produk.....	42
E. Kajian Produk Akhir.....	44
1. Ahli Media	45
2. Ahli Materi	45
3. Ujicoba Respon Siswa.....	46
4. Hasil Belajar Kognitif.....	46
F. Keterbatasan Penelitian.....	48
BAB V PEMBAHASAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran	49
DAFTAR RUJUKAN	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58
BIODATA DIRI.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP Bahasa Indonesia.....	19
Tabel 2.2 Penelitian Terkait.....	20
Tabel 3.1 Story Board	29
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Pencapaian Kelayakan	35
Tabel 3.3 Pedoma Kriteria Penilaian Skala 1-5 Literasi Membaca	36
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Keberhasilan Literasi Membaca	36
Tabel 4.1 Desain Komik Digital.....	39
Tabel 4.2 Desain Buku Pedoman Media.....	41
Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Terhadap Media.....	44
Tabel 4.6 Data Literasi Membaca Siwa Kelompok Kecil.....	45
Tabel 4.7 Data Literasi Membaca Siswa Kelompok Besar.....	46
Tabel 4.8 Saran Validator Ahli Materi dan Ahli Media.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	24
Gambar 4.1 Revisi Gambar	48



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	59
Lampiran 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	60
Lampiran 3 Hasil Wawancara	61
Lampiran 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa	64
Lampiran 5 Wawancara Siswa	65
Lampiran 6 Story Board	66
Lampiran 7 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	72
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	73
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 10 Saran Validator Ahli Media dan Ahli Materi	80
Lampiran 11 Modul Ajar	81
Lampiran 12 Kisi-Kisi Tabel Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	85
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Siswa.....	86
Lampiran 14 Lembar Angket Respon Siswa.....	87
Lampiran 15 Kisi-kisi Angket Literasi Membaca Siswa	88
Lampiran 16 Lembar Angket Literasi Membaca Siswa.....	89
Lampiran 17 Angket Literasi Membaca Siswa Kelompok Kecil (before).....	90
Lampiran 18 Angket Literasi Membaca Siswa Kelompok Kecil (after).....	91
Lampiran 19 Angket Literasi Membaca Siswa Kelompok Besar (before)	92
Lampiran 20 Angket Literasi Membaca Siswa Kelompok Besar (after)	93
Lampiran 21 Lembar Kisi-kisi Soal	94
Lampiran 22 Lembar Soal	95
Lampiran 23 Soal Siswa.....	96
Lampiran 24 Dokumentasi	97

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca merupakan kunci untuk mempelajari segala ilmu pengetahuan termasuk informasi dan petunjuk sehari-hari yang berdampak besar bagi kehidupan. Pada saat memiliki kemampuan baca, seseorang dapat menjalani hidupnya dengan kualitas yang lebih baik. Era yang semakin modern seperti sekarang ini, kompetensi individu sangat diperlukan agar dapat bertahan hidup dengan baik. Persoalan menumbuhkan dan meningkatkan semangat baca serta menjadikan membaca sebagai budaya masyarakat Indonesia, merupakan salah satu persoalan yang sangat menarik untuk di bahas.

Menurut Anas Sudijono dalam bukunya Pengantar Evaluasi Pendidikan, mengemukakan bahwa “ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak)”. Jadi ranah kognitif merupakan ranah yang bekerja dalam bidang mental (otak) yang berkaitan dengan proses mental bagaimana impresi indera dicatat dan disimpan dalam otak. Seperti halnya berfikir, mengingat, dan memahami sesuatu.

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan anak yang berkaitan dengan pengetahuan di mana semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana manusia mempelajari serta peduli akan lingkungan sekitar. Agar perkembangan kognitif anak muncul, pendidik dapat memberikan stimulus atau rangsangan supaya kognitif anak berkembang dengan baik dan meningkat sesuai dengan kemampuan masing-masing anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional

Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak bahwa perkembangan kognitif anak sesuai dengan usianya.

Observasi yang dilakukan dengan pengisian angket *before* pada tanggal 5 Maret 2023 di SDN 5 Balesari mendapatkan hasil kurangnya kemampuan kognitif di SDN 5 Balesari pada kelas 4. Penggunaan media sangat mempengaruhi hasil kognitif belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan pengamatan, Siswa-siswa di SDN 5 Balesari terlihat belum terbiasa dengan kegiatan membaca. Setiap ada pembelajaran yang berkaitan dengan membaca buku, siswa terlihat kurang antusias dan tidak bersemangat dalam belajar.

Faktor penyebab rendahnya minat baca siswa adalah siswa belum terbiasa untuk membaca, siswa lebih suka melihat bacaan yang memiliki gambar dibanding dengan yang tidak memiliki gambar, dan waktu luang siswa lebih banyak digunakan untuk bermain Gadget untuk bermedia sosial dari pada membaca artikel atau mencari pengetahuan di internet, hal itu yang menjadi alasan utama penelitian ini menggunakan media komik digital. Maka menurut hasil wawancara yang telah saya lakukan pada guru, apabila diberi tugas untuk menyimpulkan bacaan siswa belum mampu menyimpulkan secara benar, berkaitan dengan penguasaan cerita fiksi siswa belum bisa menceritakan penokohan dan unsur-unsur dalam sebuah cerita. Permasalahan ini berdampak negatif terhadap minat belajar yang dicapai siswa. Berdasarkan informasi dari guru hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya siswa kelas IV sangat rendah terlihat dari daftar nilai siswa beberapa siswa belum mampu mencapai KKM Bahasa Indonesia.

Media komik digital sedang banyak diminati untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pendidikan abad 21 ini. Komik memiliki bentuk cerita menyeluruh dengan sajian gambar yang menarik dan dilengkapi tulisan yang dapat menjelaskan isi cerita agar mudah dipahami oleh pembaca dari semua kalangan dimulai dari anak-anak, hingga orang dewasa. Menurut Susilana, komik menyajikan sebuah karakter yang diaplikasikan ke dalam alur cerita yang memiliki keterkaitan erat dengan bentuk gambar, dan dirancang menjadi sebuah hiburan bagi pembacanya. Menurut Danesi, komik menyajikan sebuah narasi yang dirancang menggunakan gambar dengan desain gambar berderet yang memiliki batasan sekat atau kotak (panel) pada setiap alur ceritanya dan dilengkapi teks verbal yang runtut untuk mempermudah memahami isi cerita.

Komik adalah gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya yang sengaja diurutkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetika dari pembacanya (Cohn, 2005). Industri baca yang berubah mendorong perubahan komik untuk mengikuti gaya yang baru sesuai dengan teknologi komunikasi yang ada. Hal ini juga memunculkan istilah baru yang dikenal dengan komik digital atau digital comic. Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital; terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian; memiliki jalur membaca yang selaras; memiliki bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya (Aggleton, 2018). Komik memiliki banyak kelebihan sebagai media pembelajaran, namun belum banyak penelitian yang menguji efektivitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran di Indonesia, terutama terkait dengan literasi membaca Bahasa Indonesia pada anak SD.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sukartiningsih (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *"Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membaca Cerita Di Kelas 5 Sekolah Dasar"* mendapatkan hasil bahwa penggunaan media komik sangat membantu siswa dalam meningkatkan ketrampilan membaca. Oleh karena itu, penelitian mengenai literasi membaca pada anak-anak SD menjadi sangat penting. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi para pendidik dan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membantu mengatasi berbagai tantangan dan masalah yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran di Indonesia.

Terdapat penelitian dari Najih (2019) dengan hasil penelitian yaitu Media Komik Digital Berbasis Webtoon Bahasa Prancis. Tetapi dalam penelitian tersebut belum dilakukan uji coba keefektifitasan media. Pada penelitian lainnya yaitu dari Ikhsan (2017) hasil penelitian tersebut diketahui menghasilkan media pembelajaran bahasa Prancis berbasis Web. Dalam penelitian tersebut terdapat saran, yaitu perlunya penambahan gambar-gambar.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka tujuan dari peneliti berinisiatif mengadakan penelitian yang berjudul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMEDI (KOMIK DIGITAL) BERBASIS IBISPAINTEX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD"**.

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan tahap penelitian awal yang saya lakukan dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang kurang dalam hasil belajar kognitif
2. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi
3. Belum adanya media pembelajaran komik di SDN 5 Balesari

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini menurut identifikasi masalah adalah:

1. Produk media pembelajaran KOMDI (Komik Digital) untuk memvisualiasikan literasi teks Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku.
2. Penelitian dilakukan pada kelas 4 SDN 5 Balesari
3. Penelitian ini hanya digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalitan dan kelayakan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam Bahasa Indonesia kelas 4 SDN 5 Balesari, Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku.
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah;

1. Untuk mengetahui kevalitan dan kelayakan media pembelajaran Komik Digital dalam materi Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan Komik Digital pada Bahasa Indonesia kelas 4 SDN 5 Balesari materi Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu;

1. Produk Komik dibuat menggunakan aplikasi *IbispaintX* yang bisa diakses lewat *android*
2. Produk yang dihasilkan berupa komik digital yang berisi gambar 2 dimensi
3. Produk digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan bacaan atau teks yang terdapat pada pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Komik Digital terinspirasi dari bagaimana anak kelas 4 lebih suka terhadap materi yang memiliki gambar dibandingkan dengan materi yang berupa teks panjang.
5. Media Komik Digital memiliki gambar dan warna yang menarik
6. Media Komik Digital berisi materi tentang literasi membaca Bahasa Indonesia
7. Komik Digital dibentuk menjadi *Ebook/pdf*
8. Spesifikasi pembuatan produk;
 - a. Siapkan kertas dan pensil untuk membuat sketsa

- b. Mempersiapkan aplikasi IbisPaintX untuk membuat desain dan menggambar serta mewarnai sketsa yang telah dibuat
 - c. Save dalam bentuk png hasil gambar komik tersebut
 - d. Gambar siap disusun menjadi *Ebook/pdf*
9. Penggunaan media atau pengaplikasian bisa dilakukan melalui proyektor atau handphone siswa melalui *Pdf Reader*

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembang ini yaitu;

1. Manfaat teoritis, untuk menjadi bahan acuan guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran, dan juga menjadi acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan penggunaan media Komik Digital dalam pelajaran literasi membaca Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu alternatif untuk menggunakan media dalam peningkatan minat literasi membaca Bahasa Indonesia.
2. Manfaat Praktis bagi lembaga dan peneliti adalah;
 - a. Bagi lembaga untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Komik Digital pada pelajaran literasi membaca Bahasa Indonesia.
 - b. Bagi peneliti pengembangan media yang dilakukan disekolah secara langsung, peneliti mendapatkan pengalaman dan wawasan teori yang telah dipelajari serta mendapatkan ilmu baru yang diperoleh selama penelitian.

H. Definisi Operasional

1. Media Komik Digital Berbasis *IbispaintX*

Media komik digital merupakan sebuah bentuk narasi visual yang disajikan dalam bentuk digital, terdiri dari serangkaian gambar atau ilustrasi dengan urutan yang sudah ditentukan secara kronologis, sehingga membentuk suatu cerita. Komik digital dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti smartphone, tablet, atau komputer, dan dapat dibaca secara *online* maupun *offline*.

Komik digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran. Pembuatan Komik Digital menggunakan aplikasi *IbispaintX*. Kevalitan dan kelayakan media pembelajaran diukur dengan angket respon dan test soal.

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar tipe kognitif adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan (kognitif) meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghafal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi).