

**PENGEMBANGAN E-COMIC MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS  
IV SD NEGERI 8 RANTAU BAYUR**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**DIAN AMALIA**

**NIM 06131181924013**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS  
IV SD NEGERI 8 RANTAU BAYUR  
SKRIPSI**

Oleh

**Dian Amalia**

**NIM: 06131181924013**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Dr. Maknum Raharjo, M.Sn.**

**NIP. 197001233006041001**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032602**

**PENGEMBANGAN E-COMIC MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS  
IV SD NEGERI 8 RANTAU BAYUR  
SKRIPSI**

Oleh

**Dian Amalia**

**NIM: 06131181924013**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan**

**Pembimbing,**

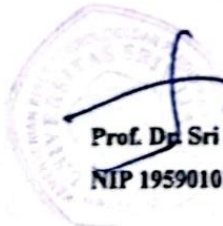
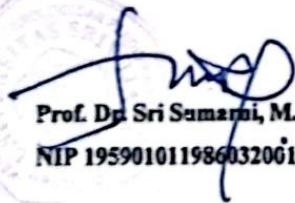


**Dr. Makmumi Raharja, M.Su.**

**NIP. 197001233006041001**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**

**NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Prodi PGSD**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196612151986032002**

**IZIN PENJILIDAN**  
**PENGEMBANGAN E-COMIC MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS**  
**IV SD NEGERI 8 RANTAU BAYUR**  
**SKRIPSI**

**Oleh**  
**Dian Amalia**  
**NIM : 06131181924013**  
**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**


**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.**

**2. Anggota : Dr. Yosef, M.A.**



**Palembang, November 2023**  
**Koordinator Program Studi,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd**  
**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dian Amalia

NIM : 06131181924013

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul " Pengembangan *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur" ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Dian Amalia

NIM. 06131181924013

## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan E-Comic Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, MA. Dekan FKIP UNSRI, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., Pelaksana Harian Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Seluruh Dosen Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Oktober 2023

Penulis,



Dian Amalia

NIM. 06131181924013

## PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas berkat, nikmat sehat, rahmat, serta kasih sayang Allah SWT yang telah meridhoi perjalanan kuliah ini hingga akhir, atas izin-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW.

Dengan syukur yang tak terhingga, hormat dan sayang, dalam proses penulisan skripsi ini terdapat banyak sekali pihak yang memberikan bantuan, dukungan dalam hal apapun. Penulis mengucapkan terimakasih banyak dan mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, terimakasih banyak do'a yang selalu diberikan, sudah sama-sama berjuang hingga skripsi ini selesai, sudah sama-sama melewati drama perskripsian yang banyak mengeluarkan air mata dan keringat, sudah sabar menunggu skripsi ini selesai. Adik saya Lulu, nyek, iyek, bibik, mamang, sesepupu dan seluruh keluarga saya terimakasih atas do'a dan bantuan kalian hingga skripsi ini bisa terselesaikan.
2. Dosen Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, dan motivasi serta ilmunya kepada saya selama perkuliahan dan pengerjaan sampai skripsi ini selesai.
3. Dosen Ibu Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinatir Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan adminitrasi selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen validasi materi pembelajaran *E-Comic*, Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., yang telah mengoreksi, memberikan saran untuk materi yang akan saya kembangkan dan yang telah banyak membantu saya dalam perkuliahan. Dosen validasi media *E-Comic* Ibu Mazda Leva Okta Safitri, M.Pd., yang sudah mengoreksi dan memberikan saran, masukan untuk video yang akan saya kembangkan.
5. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsri, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan pembelajaran bagi saya hingga sekarang.
6. Ponpes Sabilul Hasanah, kepada pimpinan Alm KH. Muhammad Muddaris SM, dewan guru, ustadz dan ustazah terimakasih banyak atas do'a dan sudah mengenalkan saya kepada almamater kuning ini.
7. Ma'had Tahfidz Qur'an Darussalam, inilah rumah saya ketika penulisan skripsi. Untuk abuya Dedi Mardiansyah terimakasih banyak atas do'a, bantuan, motivasi dan arahannya. Untuk ustazah Elin terimakasih do'a nya, selalu sabar menghadapi saya

ketika lagi down, dan selalu mengingatkan saya ketika down menghadapi drama perskrisian. Untuk teman-teman mtqd layo yang selalu saya repotkan (Sela onseven, Analista, Deli, Siti, Fitri, Athifah, Pepi, Nisa, mba Hayana, Aniesa, Mawar Iluh) dan seluruh teman-teman mtqd pusat, cabang sentosa terimakasih banyak gaess atas semuanya.

8. Adek-adek kost bunda yang selalu saya repotkan ketika akan bimbingan di kampus Palembang dan tempat persingahan di kalah down drama perskripsian (Deli, Melis, Arum, Debi dan satu lagi nihh yang sering banget direpotkan mindoku kurnia/kantok).
9. SD Negeri 8 Rantau Bayur, untuk kepala sekolah, para guru, dan siswa/i kelas IV.A dan IV.B terima kasih telah memberikan izin, bantuan, dan kemudahan dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Teman-teman PGSD 2019 yang telah menjadi keluarga di kampus tercinta ini, semoga kita semua sukses.



**MOTTO**

Kesempatan itu seperti matahari terbit. Ketika Anda menunggu terlalu lama, Anda akan kehilangannya.

**PEGEMBANGAN E-COMIC MATERI SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SD  
NEGERI 8 RANTAU BAYUR**

Oleh :

**Dian Amalia (06131181924013)**  
[06131181924013@student.unsri.ac.id](mailto:06131181924013@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.**  
[makmunraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmunraharjo@unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *E-Comic* materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur mengenai prosedur pengembangan, kevalidan, respon guru dan respon peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek dari penelitian ini adalah 2 orang guru dan 39 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi dan angket. Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Validasi dari ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Angket respon peserta didik uji coba kelas IV.A mendapatkan hasil persentase sebesar 77% dengan kategori sangat baik. Angket respon peserta didik uji coba kelas IV.B mendapatkan hasil persentase sebesar 78% dengan kategori sangat baik. Angket respon guru mendapatkan hasil persentase sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk *E-Comic* materi sumber daya alam ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Pengembangan, E-Comic, Sumber Daya Alam**

## DAFTAR ISI

<u>HALAMAN PENGESAHAN</u> .....	<b>v</b>
<u>PRAKATA</u> .....	<b>vi</b>
<u>PERSEMBAHAN DAN MOTO</u> .....	<b>viii</b>
<u>MOTTO</u> .....	<b>xi</b>
<u>DAFTAR ISI</u> .....	<b>xi</b>
<u>DAFTAR TABEL</u> .....	<b>xiii</b>
<u>DAFTAR GAMBAR</u> .....	<b>xv</b>
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Komik .....	7
2.2 Definisi Komik .....	7
2.3 Jenis-Jenis Komik .....	8
2.4 Unsur-Unsur Komik .....	8
2.5 Materi Sumber Daya Alam .....	12
2.6 Belajar dan Pembelajaran .....	13
2.7 <i>E-COMIC</i> (Elektronik Komik) .....	16
2.8 Penelitian Pengembangan .....	17
2.9 Penelitian yang Relevan .....	24
2.10 Kerangka Berpikir .....	26
<b>BAB III METEDOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	28

3.2	Subjek dan Objek Penelitian .....	29
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
3.4	Prosedur Penelitian.....	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6	Instrumen dan Angket Pengumpulan Data .....	35
3.7	Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV .....</b>		<b>47</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>47</b>
<b>BAB V .....</b>		<b>104</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>104</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>107</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Guru Kelas.....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	42
Tabel 3.6 Intrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 3.7 Intrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 3.8 Kategori Jawaban Validasi Ahli.....	48
Tabel 3.9 Kategori Tingkat Kevalidan Ahli.....	49
Tabel 3.10 Angket Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 3.11 Angket Respon Guru.....	50
Tabel 3.12 Katagori Skor Peserta Didik.....	51
Tabel 3.13 Klasifikasi Kriteria Angket.....	51
Tabel 4.1 Instrumen Hasil Wawancara dengan Guru.....	54
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	55
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	55
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> .....	58
Tabel 4.5 <i>Prototyne</i> .....	64
Tabel 4.6 Perancangan Storyboard Media Pembelajaran.....	87
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	102
Tabel 4.8 Saran dan Kritik Ahli Materi serta Revisi.....	104
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media.....	107
Tabel 4.10 Saran dan Kritik Ahli Media.....	108

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Validasi.....	109
Tabel 4.12 Data Hasil Skor Angket Respon Guru.....	110
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Guru.....	111
Tabel 4.14 Data Hasil Skor Angket Respon Kelas IV.A.....	113
Tabel 4.15 Data Hasil Angket Respon KelasIV.B.....	114
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	115

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Model Pengembangan 4D.....	20
Gambar 2.2 Tahap Model Pengembangan Rowntree.....	22
Gambar 2.3 Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	24
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	30
Gambar 4.1 Kerangka Video Pembelajaran.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	107
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	108
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP.....	110
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	111
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SD.....	112
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 7 Validasi Ahli Media.....	116
Lampiran 8 Dokumentasi.....	119
Lampiran 9 Produk <i>E-Comic</i> .....	120
Lampiran 10 Angket Guru Kelas IV.A.....	127
Lampiran 11 Angket Guru Kelas IV.B.....	129
Lampiran 11 Angket Peserta Didik Kelas IV.A.....	131
Lampiran 12 Angket Peserta Dididk Kelas IV.B.....	134
Lampiran 13 Hasil Turnitin.....	137
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi .....	138



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin memotivasi usaha pembaharuan dalam pendayagunaan teknologi ketika proses kegiatan pembelajaran. Guru dituntut pandai dalam memanfaatkan media yang telah disediakan sekolah dan tidak menutup kesempatan bahwa media tersebut sesuai dengan perubahan zaman. Guru setidaknya mampu memanfaatkan media yang mudah diterapkan sebagai media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran perlu melalui kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Komik Indonesia merupakan komik yang berasal dari Indonesia, atau hasil dari seorang komikus Indonesia *“Comic media will facilitate the teaching and learning process, especially in realizing abstract learning concepts through more concrete examples in daily life that are loaded with character values”* Media komik memudahkan proses belajar mengajar, terutama dalam realisasinya. Memahami konsep pembelajaran yang abstrak melalui contoh-contoh yang lebih konkrit dalam kehidupan sehari-hari yang bersifat sarat dengan nilai karakter (Rina, Suminar, Damayani dan Hafiar, 2020). Menurut Kustiawan *“Dengan media komik pembelajaran, proses belajar mengajar di dalam kelas diharapkan akan berjalan lebih efisien dan menyenangkan sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran itu dapat tercapai”* (Harahap, Indra Maulana, 2021).

Komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Nana Sudjana, Ahmad Rivai, 2013)..

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah media komik akan mempermudah proses belajar mengajar, terutama dalam realisasinya. Memahami konsep pembelajaran yang abstrak melalui contoh-contoh yang lebih konkrit dalam

kehidupan sehari-hari yang bersifat sarat dengan nilai karakter. Dengan media komik pembelajaran, proses belajar mengajar di dalam kelas diharapkan akan berjalan lebih efisien dan menyenangkan sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Kurangnya pemanfaatan teknologi yang tersedia serta cara pendidik dalam menyampaikan pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi membuat peserta didik cenderung bosan dan tidak paham akan materi yang dijelaskan oleh pendidik. Peneliti akan mengembangkan media *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur. Materi tersebut dipilih karena sedikit mudah dipahami bila menggunakan media bantu yang tepat, sehingga kegiatan pembelajaran dapat efektif dan menyenangkan. Pembelajaran menggunakan media komik sudah banyak digunakan didunia pendidikan, ada juga yang menjadikan komik tersebut menjadi lebih modern menjadi sebuah komik elektronik sehingga menarik minat peserta didik dalam membaca ataupun belajar.

Dari penelitian sebelumnya ada beberapa penelitian yang menggunakan komik elektronik dalam pembelajaran dengan masing masing bertujuan untuk mengetahui karakteristik dan kelayakan komik biologi berbasis alam sekitar pada materi fungsi yang di kembangkan dalam bentuk software yang dapat di akses menggunakan android (Utariyanti, Ismi, dkk 2015). Penelitian bertujuan mengembangkan media berupa Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus Untuk Siswa SMP Kelas VII. Sedangkan menurut (Regita Anesia, dkk, 2018) penelitian mereka bertujuan untuk mengembangkan media komik elektronik sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konservasi kelautan pada anak usia dini (Syarah, Erie Siti, dkk, 2018).

Dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk komik elektronik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Keunggulan media komik elektronik pada saat sekarang ini dapat mempermudah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran luring maupun daring yang menarik. Komik elektronik ini dikemas dengan menarik menggunakan aplikasi di handphone, sehingga bisa mempermudah dalam proses pembelajaran luring maupun daring.

Media komik elektronik juga dapat digunakan kapan saja dan tidak terpaku hanya selama kegiatan pembelajaran saja. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas dan semangat belajar bagi peserta didik. Melalui media komik ini diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Komik yang akan dikembangkan adalah komik elektronik yang dibuat menggunakan aplikasi di handphone. Komik yang akan dikembangkan ini pula diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, dan tidak membuat peserta didik cenderung bosan terhadap pembelajaran yang diajarkan atau diberikan oleh guru.

Alasan mengapa peneliti memilih SD Negeri 8 Rantau Bayur untuk diteliti karena peneliti adalah alumni dari SD tersebut dan karena SD tersebut belum pernah menerapkan pembelajaran menggunakan teknologi yang berbasis *E-Comic*. Harapan peneliti dengan peneliti menggunakan pengembangan *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam di kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur, guru-guru disana dapat terinspirasi untuk mengembangkan teknologi dalam pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti bersama guru kelas IV di SD Negeri 8 Rantau Bayur, yaitu Ibu Risniyati, S. Pd,SD pukul 08.45-10.00 WIB pada tanggal 2022 di dapat informasi:

1. Pendidik masih menggunakan bahan ajar yang kurang variatif dalam menjelaskan materi, seperti buku cetak yang sifatnya teksbook, gambar ditempel dipapan tulis atau menggunakan gambar yang ada dibuku saja.
2. Peserta didik kurang berminat untuk membaca buku dari buku pelajaran yang sifatnya teksbook karena terkesan menonton dan membosankan juga tidak variatif.
3. Peserta didik kurang memahami materi Sumber Daya Alam karena materi tersebut tidak dapat dijelaskan secara konkret.
4. Bahan ajar yang tersedia disekolah kebanyakan buku teks.
5. SD Negeri 08 Rantau Bayur mempunyai kegiatan pojok baca yang bertujuan membiasakan budaya literasi dilingkungan sekolah namun

bahan bacaan yang ada dipergustakaan sekolah tidak mengalami sirkulasi yang baik.

Penggunaan komik sebagai bahan ajar secara tidak sadar diajak untuk mempelajari materi dari cerita komik tersebut, karena komik dapat menstimulus peserta didik disebabkan kombinasi warna dan ceritanya yang lucu dan menarik. Selain itu, komik juga membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan dan monoton. Dengan memasukan materi pokok Sumber Daya Alam kedalam komik dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta membuat konsep yang abstrak dapat dijelaskan lebih konkret. Peserta didik dapat belajar mandiri dimanapun dan kapanpun tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik lain. Gambar dan ilustrasi yang ada di dalam komik dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang dipelajari menjadi lebih jelas.

Materi Sumber Daya Alam yang dimasukkan dalam penampilan menarik sebuah komik, keruntutan alur dan juga lebih mudah dipahami karena bahasanya yang ringan maka akan membangkitkan minat peserta didik untuk membacanya. Dengan minat belajar peserta didik yang tinggi maka peserta didik tersebut akan lebih mudah untuk memahami suatu konsep dalam pembelajaran. Komik juga merupakan salah satu alternatif media bermain sambil belajar yang disukai oleh peserta didik, hal ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan pada saat pojok baca sebagian besar peserta didik membaca komik yang dibawa dari rumah. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-Comic Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang masalah, dapat diidentifikasi sebagai berikut;

1. Semakin berkembangnya penggunaan teknologi dalam pendidikan seperti pengembangan materi dan bahan ajar yang belum dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik maupun siswa.

2. Adanya hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa masih kurangnya sumber belajar Materi Sumber Daya Alam berbasis internet yang digunakan peserta didik secara mandiri.
3. Materi Sumber Daya Alam dengan ilustrasi bergambar *E-Comic* sebagai sumber belajar belum dikembangkan oleh pendidik di SD Negeri 8 Rantau Bayur.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur?
2. Bagaimana mengembangkan *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam yang valid di kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur?
3. Bagaimana respon peserta pendidik dan guru terhadap *E-Comic* materi Sumber Daya Alam kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian berdasarkan masalah tersebut adalah :

1. Mengetahui cara membuat media *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur
2. Mengetahui kevalidan produk *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur
3. Mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap *E-Comic* Materi Sumber Daya Alam kelas IV SD Negeri 8 Rantau Bayur

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan di atas, manfaat yang diharapkan peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui *E-Comic* yang dikembangkan.

2. Bagi peserta didik

Dapat menjadi motivasi belajar untuk peserta didik dan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan *E-Comic*, agar dapat menjadi guru yang profesional dan paham teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Soedarso, Nick. 2015. "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6.4: 496-506.
- Harahap, Maulana, 1. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Bentuk Komik Pada Tema IndahNya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 028071 Binjai*. Diss. UNIMED.
- Pratama, dkk. "Pengembangan Media Komik Elektronik Menggunakan Aplikasi Di Handphone Pada Materi Sistem Peredaran Darah Untuk Kelas V Sdn 30 Pontianak Selatan." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 11.2.
- Syarah, dkk. 2018. *Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12.2: 231-240.
- Mujahadah, dkk. 2021 *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili*. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3.1: 8-15.
- Setyani, dkk. 2019. *Kontribusi Media Komik Dalam Menumbuhkan Sikap Positif Para Petani*. *BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 3.2: 90-97.
- Rosari, Veronika. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas Viii Smp*.
- Soedarso, Nick. 2015. *Komik: Karya Sastra Bergambar*. *Humaniora* 6.4: 496-506.
- Wardani, T. K. 2012. *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural*. *Komunitas: International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 4(2).
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. 2019. *Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial*. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1-8.

- Kasman. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Geografi Kelas XI: Sebaran Dan Pengolahan Sumber Daya Kehutanan, Pertambangan, Kelautan, Dan Pariwisata*.
- Suardi, Moh. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- Ikawanti & Marista. *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Edukatif Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Mi Al-Huda 01 Pandanarum Blitar*. (2021).
- Gustia & Rohfi. 2017. *Pengaruh Metode Active Learning Tipe Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Mata Pembelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xii Ips Sma Pgri Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018*. Diss. Universitas Islam Riau.
- Wahab, dkk. 2011. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Erlangga, Bandung.
- Inah, Ety Nur. 2015. *Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa*. AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan 8.2: 150-167.
- Suardi, Moh. *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- Subiyakto, Bambang, And Mutiani Mutiani. *Internalisasi Nilai Pendidikan Melalui Aktivitas Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora 17.1 (2019): 137-166.
- Rohmawati, Utri. 2018. *Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Di Man 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Andriyani, Jenny Sisqa. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika E-Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP*. Diss. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Setyosari, H. Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.