

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses transfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik ke peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa. Khususnya di jenjang pendidikan dasar, penggunaan media yang bervariasi dan menarik sangat dibutuhkan untuk menjaga perhatian dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan.¹ Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta memotivasi mereka untuk belajar lebih giat. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik adalah komik edukatif. Komik sebagai media visual mampu menyederhanakan konsep yang kompleks melalui ilustrasi dan narasi yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa.²

Hasil observasi dilapangan juga menunjukkan bahwa SDN Rembangkepuh rupanya juga masih banyak kesulitan dalam menerapkan literasi membaca pada peserta didik, yang mana disitu peserta didik kurang dalam ketertarikannya dalam hal membaca yang terkesan monoton bagi anak-anak, maka dari itu penerapan kegiatan literasi di SDN Rembangkepuh tersebut masih terbilang kurang dalam mengkreasikan media alat baca untuk menggugah ketertarikan peserta

¹ Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Indonesia

² Rusman. (2020). Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan penggunaannya. Jakaerta: Rajawali Pres.

didik untuk membaca. Hal ini berarti bahwa pihak sekolah belum maksimal dalam mengupayakan aksi-aksi yang dapat mendukung dan meningkatkan terutama kemampuan literasi siswa. Minat baca di SDN Rembangkepuh tersebut tergolong masih rendah, mereka kurang tertarik untuk membaca. Dikarenakan bahan bacaan yang monoton. Salah satu media yang dapat menarik minat baca peserta didik adalah komik. Karena komik dapat didesain dengan kemasan yang menarik memungkinkan peserta didik tertarik untuk belajar. Media komik yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, dapat memberikan sumber informatif dan edukatif.³

Penggunaan komik dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca dan pemahaman materi pelajaran. Penelitian oleh Azhar menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sebesar 25%. Komik membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan teks buku yang monoton.⁴ Komik memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan komik dalam pendidikan telah terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut Mayer, komik dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik melalui kombinasi gambar dan teks yang disajikan secara naratif.⁵ Komik adalah salah satu bentuk media yang digemari oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Komik memiliki daya tarik visual yang kuat dan mampu menyampaikan cerita atau informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik. Penggunaan komik dalam pembelajaran, menurut McCloud, dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak melalui ilustrasi

³ Imas, Penggunaan Media Pembelajaran Komik Berbasis Literasi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Materi

Offer And Suggestion, Jurnal Inovasi Menengah, Vol 2, No. 1, Januari 2022

⁴ Azhar, R. (2021). Penggunaan Media komik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 45(3), 123-125.

⁵ Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning: Principles that Facilitate Learning and Retention*. Cambridge: Cambridge University Press.

yang konkret dan narasi yang sederhana.⁶ Hal ini sejalan dengan pandangan Prensky bahwa media berbasis gambar dan teks, seperti komik, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.⁷

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang dunia di sekitar mereka. IPA tidak hanya mengajarkan konsep-konsep dasar mengenai alam dan lingkungan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis pada siswa. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang penting di tingkat sekolah dasar. Materi IPA mencakup berbagai konsep dasar tentang alam dan lingkungan, yang merupakan pengetahuan esensial bagi perkembangan kognitif siswa. Menurut Depdiknas, tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah, dan pemahaman tentang alam sekitar.⁸ Salah satu topik yang diajarkan dalam mata pelajaran IPA kelas IV adalah fotosintesis, proses vital yang memungkinkan tumbuhan hijau menghasilkan makanan mereka sendiri serta memberikan oksigen bagi kehidupan di bumi.⁹ Fotosintesis merupakan proses vital dalam ekosistem, di mana tumbuhan hijau mengubah energi matahari menjadi energi kimia dalam bentuk glukosa. Namun, konsep fotosintesis sering kali dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan pemahaman yang baik tentang proses biologis yang kompleks.¹⁰

Literasi merupakan kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan,

⁶ McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.

⁷ Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

⁸ Depdiknas. (2006). *Panduan Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta. Depdiknas.

⁹ Kemendikbud. (2020). *Peta Jalan Literasi Indonesia*.

¹⁰ Suharto, B. (2020). *Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Fotosintesis di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan IPA*, 9(3), 123-134

keluarga, dan masyarakat. Literasi adalah kunci untuk mengakses informasi dan pengetahuan yang beragam, yang pada akhirnya mendukung perkembangan pribadi dan sosial individu. Dalam konteks pendidikan, literasi menjadi pondasi penting untuk proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan. Menurut UNESCO, literasi adalah keterampilan penting yang mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, membuat, mengkomunikasikan, dan menghitung menggunakan materi cetak dan tulisan yang berkaitan dengan berbagai konteks. Literasi bukan hanya tentang membaca dan menulis tetapi juga mencakup berbagai macam literasi lainnya seperti literasi digital, literasi sains, literasi numerasi, literasi informasi, dan literasi visual.¹¹ Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa literasi membaca memiliki korelasi yang signifikan dengan prestasi akademik siswa. Menurut PISA (*Programme for International Student Assessment*), kemampuan literasi membaca siswa Indonesia berada di bawah rata-rata internasional.¹² Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa di Indonesia yang perlu meningkatkan kemampuan literasi membaca mereka (OECD). Selain itu, penelitian oleh Kemdikbud mengungkapkan bahwa terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi literasi membaca siswa, antara lain akses terhadap bahan bacaan, dukungan dari lingkungan keluarga, dan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang memiliki akses yang lebih baik terhadap bahan bacaan di rumah dan mendapatkan dukungan yang kuat dari keluarga cenderung memiliki kemampuan literasi membaca yang lebih baik.¹³

Literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pendidikan dasar. Literasi ini mencakup kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi yang

¹¹ UNESCO. (2019). *Literacy: Progress towards 2030*. Paris: UNESCO Publishing.

¹² OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.

¹³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Laporan Nasional PISA 2018*. Pusat Penelitian Pendidikan, Balitbang, Kemendikbud.

tertulis dalam teks. Gough & Tunmer menekankan bahwa literasi membaca terdiri dari dua komponen utama, yaitu decoding (kemampuan untuk mengucapkan kata-kata) dan comprehension (kemampuan untuk memahami makna teks).¹⁴ Indikator literasi membaca sendiri menurut Abidin meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) Aktivitas prabaca, 2) Aktivitas baca, 3) Aktivitas pascabaca.¹⁵ Dengan mengembangkan literasi membaca melalui media yang menarik seperti komik, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Menurut McCloud, komik adalah bentuk narasi visual yang dapat membantu siswa mengasosiasikan konsep abstrak dengan gambar konkret.¹⁶ Selain itu, Prensky, menyatakan bahwa media visual seperti komik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.¹⁷ Penelitian oleh Kurniawan juga mendukung penggunaan komik sebagai alat bantu belajar yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran IPA.¹⁸ Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dalam topik fotosintesis diharapkan dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas 4. Komik tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks tetapi juga dalam bentuk gambar, yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep fotosintesis. Dengan demikian, pengembangan komik fotosintesis sebagai alat bantu belajar dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan literasi membaca sekaligus pemahaman siswa terhadap

¹⁴ Gough, P. B., & Tunmer, W. E. (2018). "Decoding, Reading, and Reading Disability." *Remedial and Special Education*, 7(1), 6-10.

¹⁵ Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. 2017. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara

¹⁶ McCloud, S. (2018). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial.

¹⁷ Prensky, M. (2016). *Education to Better Their World: Unleashing the Power of 21st-Century Kids*. Teachers College Press.

¹⁸ Kurniawan, R., et al. (2020). "The Effectiveness of Using Comics in Teaching Science to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Primary Education*, 9(1), 34-45.

materi IPA. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berupaya untuk bisa menawarkan dan menyajikan kegiatan-kegiatan yang menarik dalam upaya menarik minat para siswa dalam meningkatkan minat membaca khususnya melalui gerakan literasi membaca. Melalui gerakan literasi membaca diharapkan para siswa akan dapat mengembangkan dan merangsang kemampuan literasi membaca mereka, kreativitas, imajinasi, dan juga pengetahuan mereka.

Dari penjelasan diatas maka kekreatifan pendidik itu sangat diperlukan guna menarik minat peserta didik. Hubungan antara komik fotosintesis dan literasi bagi saya juga sangat efektif guna menarik minat baca anak, yang dimana didalam komik tersebut terdapat design grafis dengan ilustrasi yang kuat untuk mendukung suatu cerita guna menarik minat anak untuk membacanya, panel- panel yang berurutan yang membentuk alur suatu cerita, dialog percakapan karakter untuk mengembangkan cerita, serta terdapat beragam genre seperti aksi, petualangan, fantasi, komedi, dan lain sebagainya yang dimana itu semua yang berfungsi menarik serta memberi rasa keingin tahuannya tentang penjelajahan yang terdapat pada bacaan di dalam komik tersebut.

Maka dari penjelasan diatas untuk menginovasi daya tarik siswa di SDN Rembangkepuh untuk meningkatkan literasi, peneliti ingin menerapkan literasi tersebut dengan alat berupa komik, supaya dapat membangkitkan kembali daya tarik anak untuk membaca.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah diatas maka dapat di ambil kesimpulan untuk rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan komik fotosintesis untuk meningkatkan literasi membaca pada mata pelajaran IPA di kelas 4 SDN Rembangkepuh?
2. Bagaimana kelayakan media ajar pengembangan komik fotosintesis untuk meningkatkan

literasi membaca sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas 4 SDN Rembangkepuh?

3. Bagaimana peningkatan literasi membaca dapat dicapai melalui penggunaan komik fotosintesis dalam mata pelajaran IPA kelas 4 di SDN Rembangkepuh?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Adapun dari penelitian ini terdapat tujuan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan komik fotosintesis sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca pada mata pelajaran IPA di kelas 4 SDN Rembangkepuh.
2. Untuk menilai kelayakan media ajar komik fotosintesis sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas 4 SDN Rembangkepuh.
3. Untuk menganalisis peningkatan literasi membaca yang dicapai melalui penggunaan komik fotosintesis dalam mata pelajaran IPA kelas 4 di SDN Rembangkepuh.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa komik di Sekolah Dasar (SD) maupun di Madrasah Ibtidaiyah (MI), terutama untuk pelajaran IPA dalam memahami proses fotosintesis.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

- a. Memberikan pengalaman langsung bagi Peserta didik

- b. Membantu mempermudah dalam memahami materi pembelajaran dan mencapai kompetensi
 - c. Menumbuhkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran IPA dan dalam literasi membaca
- 2) Bagi Pendidik
- a. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara pendidik dan peserta didik
 - b. Memberikan alternatif media pembelajaran kepada pendidik untuk dapat mengembangkan media ajar.
- 3) Bagi Sekolah
- Hasil penelitian ini berguna sebagai tambahan media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas IV.
- 4) Bagi Peneliti
- Untuk dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berupa Media Komik diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pembelajaran di kelas.

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dari hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran yang saya lakukan pada mata pelajaran IPA kelas IV, maka dari itu diharapkan dapat menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang berkualitas dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media harusnya dapat menggugah dan meningkatkan rasa senang siswa dalam literasi membaca dengan penyajian warna, gambar, dan alur cerita, serta dialog yang harusnya

dapat menyita perhatian siswa untuk membaca.

2. Design yang kreatif dapat digunakan dengan praktis dan efektif dan menarik minat baca anak.
3. Dengan Ukuran kertas design *Print* 178 x 266 mm dan ukuran kertas manga *Print* 140 x 197 mm, beserta tokoh-tokoh (Chlori, Dihi, Oxy, Pohon tua, dan Ilmuwan Snipe).
4. Media yang diharapkan dapat merubah anak yang dari tidak suka membaca beralih menjadi gemar membaca.
5. Media diharapkan dapat mengandung pesan yang dapat disampaikan kepada peserta didik.
6. Harapannya produksi dari media media visual berupa Pengembangan Komik Fotosintesis ini pada pengembangannya diharapkan tidak terlepas pada pengembangan instruksional terutama terhadap tujuan yang akan dicapai.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi

- a. Menghasilkan produk berupa komik yang digunakan untuk meningkatkan literasi minat baca dan belajar sehingga bertambah wawasan pengetahuan dan pemahaman tentang materi Fotosintesis.
- b. Siswa dapat lebih terarah dalam memahami konsep dengan media pembelajaran yang telah di kembangkan oleh peneliti.
- c. Siswa kelas 4 dengan rentang umur 10-11 tahun.¹⁹
- d. Uji coba skala besar yang dilakukan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran dari produk berupa media cetak komik fotosintesis.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi yang terdapat di media pembelajaran komik ini terbatas hanya materi

¹⁹ Rochman Devi Yusliyanti, 2006, *Minat Siswa Kelas Atas Terhadap Kegiatan Bolavoli*, Skripsi, Semarang, UNES

Fotosintesis dan hanya untuk kelas 4.

b. Pengembangan produk berupa media cetak komik pada materi Fotosintesis.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari adanya kesamaan hasil penelitian serta untuk mendukung penelaahan yang lebih komprehensif, maka diperlukan dokumentasi dan kajian atas hasil penelitian yang pernah ada pada permasalahan yang hampir sama. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan sebagai tinjauan pustaka adalah hasil penelitian yang dilakukan tentang pemanfaatan media pembelajaran. Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan tentang media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Wenny Widayanti pada 2018 “Pengembangan Media Comic Book Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Virus untuk Kelas X SMA” penelitian ini mendapatkan hasil penilaian produk yang sangat layak digunakan dengan persentase nilai kelayakan mencapai 85%, sedangkan pada segi media buku komik biologi berada dalam kriteria sangat layak dengan persentase kelayakan mencapai 90% dan dalam segi bahasa buku komik biologi sangat layak digunakan dengan persentase nilai kelayakan mencapai 86%. Tanggapan guru mengenai buku komik biologi sebagai salah satu bahan ajar materi virus kelas X SMA menyatakan bahwa media sangat layak untuk digunakan dengan perolehan persentase sebesar 81%. Tanggapan para siswa berdasarkan angket yang telah diisi oleh siswa menyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dengan persentase kelayakan mencapai 86%.²⁰
2. Indah Mawarni pada 2018 “Pengembangan Media Komik Kimia Pada Materi Teori

²⁰ Wenny Widayanti, *Pengembangan Media Comik Book Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Virus Untuk Kelas X SMA*, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018

Perkembangan Atom di SMA Negeri 7 Banda Aceh” penelitian ini mendapatkan kualitas komik berdasarkan validasi ahli materi dengan persentase 73,33%, ahli media yaitu dengan persentase 82,6%, dan ahli bahasa yaitu dengan persentase 91,7%, yang termasuk dalam katagori valid dan penilaian siswa sangat praktis untuk digunakan dengan persentase 91,99%. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli dan peserta didik menunjukkan bahwa media komik kimia pada materi teori perkembangan atom layak digunakan di SMA Negeri 7 Banda Aceh.²¹

3. Sri Nengsi pada 2017 “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Komik pada Materi Fotosintesis untuk SMP Kelas VIII” Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh penilaian komik oleh pakar dengan persentase 74,01% dengan kriteria penilaian valid. Respon guru terhadap komik diperoleh persentase 91,83% dengan kriteria penilaian sangat praktis dan respon siswa terhadap komik diperoleh persentase 87,56% dengan kriteria penilaian sangat praktis.²²
4. Mas Ayu Rosiana Dewi tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Cartoon Story Maker Pada Materi Kalor Untuk Tingkat SMP/MTs Kelas VII”. Dari UIN Raden Intan Lampung. Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa sebuah media pembelajaran komik fisika yang dibuat menggunakan aplikasi cartoon story maker, dimana materi yang akan dikembangkan adalah kalor yang dibuat seperti komik agar dapat menarik minat siswa. Jenis penelitian dalam skripsi ini menggunakan research and development (R&D) yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Penelitian ini mendapatkan hasil dengan kriteria media pembelajaran komik fisika menurut validator mendapatkan hasil rata-rata penilaian 84,4% dengan kategori penilaian sangat

²¹ Indah Mawarnni, *Pengembangan Media Komik Kimia Pada Materi Teori Perkembangan Atom di SMAN 7 Banda Aceh*, Skripsi, UIN Ar Raniry Banda Aceh, 2018

²² Sri Nengsih, *Pengembangan Media Bentuk Komik Pada Materi Fotosintesis Untuk SMP Kelas VIII*, Skripsi, STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh, 2017

baik, respons siswa dari ketiga sekolah mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 87,32% dengan kategori sangat baik sedangkan respons siswa dari ketiga sekolah mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 85% dengan kategori penilaian sangat baik.²³

5. Lathifah Nor Thoybah tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Islam di MAN Kota Palangkaraya” metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Penelitian ini mendapatkan hasil dengan kriteria sangat layak, berdasarkan penilaian ahli media diperoleh persentase 98% dengan kriteria sangat baik dan sangat layak. Hasil penilaian ahli materi diperoleh persentase 99% dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan. Hasil penilaian ahli materi nilai integrasi islam diperoleh persentase 87,5% dengan kriteria sangat baik dan layak digunakan. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 91,3% dengan kriteria sangat baik.²⁴

Table 1.1 Mapping Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Wenny Widayanti (2018) dengan Judul “Pengembangan Media Comic Book Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Virus untuk Kelas X SMA”	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa komik. • Subjek penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu menggunakan materi virus, sedangkan penelitian ini menggunakan materi perubahan lingkungan dan daur ulang limbah. • Prosedur pengembangan pada

²³ Dewi, Mas Ayu Rosiana. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Cartoon Story Maker Pada Materi Kalor Untuk Tingkat SMP/MTs Kelas VII”. Skripsi. Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2019.

²⁴ Nor Thoybah, Latifha. “Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Islam Di MAN Kota Palangkaraya.” Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2021

		<p>persamaan yakni menggunakan kelas X tingkat menengah atas sederajat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yakni memiliki persamaan untuk menjelaskan pengembangan produk. 	<p>penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian model borg and gall sampai tahap ke tujuh, sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian 4-D sampai tahap ke tiga.</p>
2.	<p>Indah Mawarni (2018) dengan judul “Pengembangan Media Komik Kimia pada Materi Teori Perkembangan Atom di SMA Negeri 7 Banda Aceh”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa komik. • Subjek penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki Persamaan yakni menggunakan kelas X tingkat menengah atas sederajat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu menggunakan materi perkembangan atom, sedangkan penelitian ini menggunakan materi perubahan lingkungan dan daur ulang limbah. • Prosedur pengembangan pada penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian model ADDIE, sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian model 4-D sampai tahap ke tiga.
3.	<p>Sri Nengsi (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Komik pada Materi Fotosintesis untuk SMP Kelas VIII”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki persamaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa komik. • Prosedur pengembangan pada penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu menggunakan materi fotosintesis, sedangkan penelitian ini menggunakan materi perubahan lingkungan dan daur ulang limbah.

		<p>terdahulu dan penelitian ini memiliki persamaan yakni menggunakan desain penelitian model 4- D.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek pada penelitian terdahulu menggunakan kelas VIII tingkat menengah pertama, sedangkan pada penelitian ini menggunakan kelas X tingkat menengah atas sederajat.
4.	<p>Mas Ayu Rosiana Dewi tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Cartoon Story Maker Pada Materi Kalor Untuk Tingkat SMP/MTs Kelas VII”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian research and development • Aplikasi yang digunakan adalah Cartoon Story Maker 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan model pengembangan Borg & Gall, sedangkan pada penelitian ini menggunakan ADDIE • Materi yang digunakan yaitu bab kalor pada pelajaran fisika, sedangkan penelitian ini yaitu materi bab virus pada pelajaran biologi • Subjek uji coba kelas VII di SMP/MTs, • sedangkan pada penelitian ini subjeknya yaitu kelas X di MA Muhammadiyah 1 Banyuwangi
5.	<p>Lathifah Nor Thoybah tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Materi Virus Terintegrasi Islam di</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian research and development (R&D) • Materi yang digunakan yaitu materi virus • Mode penelitian yaitu 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang dikembangkan adalah media komik digital

	MAN Kota Palangkaraya”	ADDIE	
--	---------------------------	-------	--

Dari tabel di atas akan diketahui persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang. Persamaannya yakni membahas tentang pengembangan media pembelajaran berupa komik, dengan tujuan penelitiannya untuk menjelaskan pengembangan produk. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut terdapat pada materi yang digunakan dalam pengembangan produk, subjek yang digunakan, serta prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian.

H. Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu juga untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu proses atau tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki atau menciptakan sesuatu agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan tertentu.
2. Komik adalah media visual yang menggabungkan gambar dan teks dalam urutan tertentu untuk menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan informasi.
3. Fotosintesis adalah proses biokimia yang dilakukan oleh tumbuhan, alga, dan beberapa bakteri untuk mengubah energi cahaya matahari menjadi energi kimia dalam bentuk glukosa, dengan memanfaatkan air dan karbon dioksida, dan menghasilkan oksigen sebagai produk sampingan.
4. Literasi Membaca merupakan kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan terlibat dengan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat.
5. Mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah bidang studi yang mempelajari fenomena alam, termasuk biologi, fisika, kimia, dan ilmu bumi, yang diajarkan di sekolah dasar hingga menengah.
6. Kelas IV SDN Rembangkepuh adalah tingkat pendidikan kelas empat di Sekolah Dasar

Negeri (SDN) Rembangkepuh, yang merupakan sekolah dasar di wilayah Kediri.