BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang mencakup perkembangan, pembaruan, dan perubahan di berbagai aspek kehidupan. Transformasi ini melibatkan beragam komponen dengan tujuan utama meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia menuju standar yang lebih tinggi. Dalam hal ini, proses belajar mengajar memegang peran sentral, di mana pembelajaran yang efektif harus bersifat interaktif, mendorong motivasi, membangkitkan semangat, serta memberi ruang bagi peserta didik untuk berkreasi. Siswa perlu mengembangkan kreativitas dan kemampuan mengendalikan diri sesuai dengan keyakinan serta minat mereka masing-masing¹.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang membahas alam semesta, segala isinya, serta peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan makhluk hidup dan lingkungan. Fokus utama IPA terletak pada kegiatan mengamati, menganalisis, dan memahami makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan. Melalui pendekatan ilmiah, IPA membantu menjelaskan berbagai proses yang terjadi di alam secara logis. Pemahaman yang kuat terhadap konsep-konsep IPA sangat penting bagi peserta didik agar mereka mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar kehidupan dan alam. Oleh karena itu, pembelajaran IPA menjadi fondasi dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan analitis terhadap lingkungan sekitar².

¹ Rosad Suparyanto, "Landasan Dasar Teori," *Suparyanto Dan Rosad (2015 5, no. 3 (2020): 248–53.*

² B A B Ii, "S_Pgsd_Kelas_1105962_Chapter2," 2013, 10–39.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Selain mendukung peningkatan produktivitas, pendidikan juga memberikan dampak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara serta tingkat kelahiran penduduk. Melalui pendidikan, seseorang dapat lebih cepat beradaptasi dan memahami perubahan yang terjadi di sekitarnya. Secara keseluruhan, pendidikan berpengaruh besar terhadap kemajuan masyarakat dan bangsa. Pendidikan juga dapat dimaknai sebagai suatu proses belajar yang tidak terbatas pada ruang kelas formal, melainkan dapat berlangsung di berbagai lingkungan dan situasi

Minat belajar merupakan aspek penting yang harus dimiliki sebelum proses pembelajaran dimulai. Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan individu untuk memberikan perhatian dan mengingat aktivitas tertentu yang berkaitan dengan belajar. Hal ini mencakup rasa suka, ketertarikan, dan perhatian terhadap kegiatan pembelajaran yang kemudian tercermin melalui antusiasme, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa dalam mengikuti proses belajar. Oleh karena itu, apabila peserta didik tidak memiliki minat belajar, mereka cenderung kurang menikmati pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

Minat belajar dapat dikenali melalui beberapa indikator utama, yaitu: (1) adanya rasa senang dan antusias terhadap kegiatan belajar, yang terlihat dari kegembiraan serta motivasi intrinsik peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran; (2) tingkat perhatian dan konsentrasi yang tinggi selama kegiatan belajar, tercermin dari kemampuan peserta didik untuk fokus dan mendengarkan penjelasan pendidik dengan cermat; (3) partisipasi aktif dalam

proses pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta terlibat dalam diskusi kelas; (4) dorongan untuk terus mempelajari materi di luar jam pelajaran, yang ditunjukkan melalui kebiasaan membaca sumber tambahan atau mencari informasi lebih lanjut terkait topik yang dipelajari; dan (5) rasa ingin tahu yang besar, yang memotivasi peserta didik untuk menggali pengetahuan lebih dalam mengenai materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket pada Rabu, 11 September 2024, kepada peserta didik SMPN 9 kota Kediri menyatakan bahwa dalam pembelajaran mudah bosan saat belajar dan lebih suka bermain daripada belajar. Selain itu, mereka kesulitan dalam memahami materi dikarenakan kata-kata yang sulit dimengerti oleh peserta didik. Selama proses pembelajaran IPA, peserta didik cenderung lebih banyak duduk diam mendengarkan penjelasan guru dan menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan guru. Hal ini menunjukkan kurangnya minat peserta didik dalam materi yang disampaikan, yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran interaktif. Tanpa alat bantu yang lebih menarik dan berinteraksi, seperti simulasi, eksperimen langsung, atau diskusi kelompok, proses belajar menjadi kurang memikat bagi peserta didik. Sehingga, untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, perlu dipertimbangkan penggunaan lebih banyak media yang memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif dalam pembelajaran IPA dimana pendidik perlu menciptakan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya mengedukasi tetapi juga memotivasi dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan peningkatan kemampuan mental peserta didik yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelum pembelajaran berlangsung, terutama dalam kaitannya dengan materi pembelajaran³. Secara keseluruhan, hasil belajar merupakan akumulasi dari berbagai tahap atau proses pembelajaran yang telah dilalui. Hasil belajar merupakan pencapaian setelah seseorang menyelesaikan suatu materi pelajaran. Tanda bahwa seseorang telah belajar terlihat dari adanya perubahan perilaku, seperti dari tidak mengetahui menjadi memahami, atau dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan yang menunjukkan hasil belajar ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, apresiasi, emosi, dan interaksi sosial.⁴

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud merujuk pada kemampuan yang ingin dicapai oleh peserta didik atau perubahan yang diharapkan terjadi setelah mereka menjalani proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup penguasaan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan.. Disini peneliti menggunakan hasil belajar kognitif yang merupakan salah satu aspek hasil belajar yang berfokus pada kemampuan berpikir, memahami, dan mengolah informasi. Ini berkaitan dengan ranah pengetahuan dan kemampuan intelektual peserta didik. Hasil belajar kognitif dikelompokkan dalam beberapa tingkatan

³ TISZA RIZKY MELINDA, "Skripsi Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Peserta didik Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur," *Skripsi*, 2018, 122–23.

⁴ bu Ahmadi dan Widodo Supriono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h.138

sesuai dengan taksonomi bloom, yang mencakup proses berpikir mulai dari yang sederhana hingga kompleks.

Pada penelitian ini, kelas VII I dipilih sebagai sampel berdasarkan analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik berada pada tahap perkembangan penting dalam memahami konsep-konsep dasar yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas VII I. dari hasil angket, Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme terhadap proses pembelajaran, memerlukan bahan ajar yang bervariasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang klasifikasi makhluk hidup. Lebih dari setengah peserta didik juga setuju bahwa bahan ajar yang digunakan menarik dan relevan sebaiknya dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi, wawancara dengan guru IPA dan analisis kebutuhan melalui angket, diketahui bahwa 75% karakteristik mayoritas cenderung memiliki tipe pembelajaran visual. Peserta didik sering mengalami kesulitan memahami materi, nilai ujian mereka cenderung rendah, dan tugas-tugas yang dikerjakan tidak memenuhi standar, yang mencerminkan rendahnya hasil belajar. Nilai rata-rata peserta didik adalah 71,6 yang menunjukkan adanya kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal untuk kelas ini berada di bawah standar, yaitu kurang dari 60% peserta didik yang mencapai KKTP. Hal ini terlihat dari peserta didik yang sering mengalami kesulitan memahami materi, nilai ujian mereka cenderung rendah, dan tugas-tugas yang dikerjakan tidak

memenuhi standar, yang mencerminkan rendahnya hasil belajar. Hal ini terlihat dari ketertarikan peserta didik terhadap bahan ajar yang monoton. Oleh karena itu, untuk mengatasi kurangnya bahan ajar serta kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak seperti klasifikasi makhluk hidup, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk komik digital. Media ini dilengkapi dengan gambar-gambar berwarna yang diharapkan dapat membantu yang lebih menarik dan mungkin peserta didik berinteraksi dengan konten yang disajikan. Penggunaan komik digital juga merupakan hal baru bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Peneliti ini bertujuan mengembangkan komik digital untuk kelas VII di SMPN 9 Kota Kediri sebagai solusi terhadap kendala dalam pembelajaran IPA, khususnya materi klasifikasi makhluk hidup. Selain itu, peneliti ini dimaksudkan untuk menambah variasi media pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh informasi selain dari buku dan pengajaran guru. Pengembangan media yang menarik diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar meningkat.

Belajar merupakan proses dimana seseorang mengalami perubahan kepribadian, yang ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku, seperti bertambahnya pengetahuan keterampilan, kemampuan berpikir, pemahaman, sikap, dan berbagai keterampilan lainnya. Belajar juga bisa diartikan aktivitas

mental atau psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan⁵.

Media pembelajaran adalah sarana bantu yang berfungsi untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada peserta didik. Secara umum, media pembelajaran dipahami sebagai seperangkat alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mendukung kelancaran komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan perangkat pendukung yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Secara luas, media ini mencakup berbagai alat, metode, atau strategi yang berfungsi untuk memperlancar proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih optimal dan efisien.

Media pembelajaran atau alat bantu visual berperan dalam memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar karena dapat mendukung ketercapaian proses pembelajaran. Jika media dirancang secara tepat dan menarik, maka media tersebut mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi dan sesuai kebutuhan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda. Hal ini disebabkan oleh munculnya rasa tertarik, ketertarikan terhadap

⁵ C. H. Crowther, *Seeing and Learning*, *New Scientist*, vol. 162, 1999.

hal baru, serta rasa ingin tahu peserta didik, yang pada akhirnya meningkatkan antusiasme dan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁶

Komik merupakan media yang menyampaikan cerita melalui ilustrasi atau gambar, sehingga dikenal sebagai cerita bergambar. Gambar dalam komik berperan untuk menggambarkan alur cerita dan biasanya dilengkapi dengan balon kata yang memudahkan pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Komik digital adalah bentuk komik yang ditampilkan melalui perangkat elektronik, bukan dalam bentuk cetakan fisik. Pemanfaatan media digital ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efisien serta mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.⁷ Tujuan lainnya adalah agar peserta didik tetap terlibat dalam pembelajaran tanpa merasa bosan, serta menumbuhkan antusiasme dan semangat belajar dalam diri mereka.

Komik digital yang akan dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancannng untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas 7 melalui ilustrasi menarik dan narasi sederhana. Dikemas dengan konten edukatif yang relevan, komik ini menyampaikan dan mudah dipahami. Dengan format digital yang interaktif, siswa dapat menikmati pengalaman belajar yang menarik, baik melalui

⁶ Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

⁷ Rizkya Fitri Anisa, Atep Sujana, and J. Julia, "Pengaruh Komik Digital Dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Daya Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2023): 121, <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v9i1.12643>.

perangkat computer maupun smartphone. Produk ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara visual, tetapi juga memndorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Komik ini menjadi solusi modern untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Teori belajar adalah gabungan dari prinsip-prinsip yang saling berkaitan dan penjelasan tentang berbagai fakta serta temuan yang berhubungan dengan proses belajar. Penerapan teori belajar yang didukung dengan Langkah pengembangan yang tepat, pemilihan materi yang sesuai, dan penggunaan desain pesan yang eektif dapat membantu pesserta didik memalami Pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih santai dan menyenangkan. Pada dasarnya, belajar adalah proses mental yang tidak dapat dilihat secara langsung. Dengan kata lain, perubahan pada individu yang sedanh belajar tidak bisa diamati dengan jelas, tetapi bisa terlihat dari perubahan perilaku yang tampak. Teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses belajar daripada yang dicapai. Teori ini merupakan salah satu pendekatan yang paling umum digunakan di Indonesia dan merupakan respons kritis terhadap teori-teori sebelumnya, seperti teori behavioristik. Para ahli kognitivisme berpendapat bahwa belajar tidak hanya sekedar hubungan mekanisme antara stimulus dan respon. Fokus utama dalam teori kognitif adalah pada pemahaman terhadap situasi lingkungan, sehingga individu dapat memecahkan masalah yang dihadapi⁸.

⁸ Yossita Wisman, "Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11, no. 1 (2020): 209–15, <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini akan mengembangkan media komik digital untuk pembelajaran IPA di kelas 7 SMP. Dengan adanya pengembangan media komik digital ini, diharapkan minat dan hasil belajar peserta didik meningkat, dengan asumsi bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menentukan prosedur, tingkat efektifitas, dan hasil pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar peserta didik

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dian Wahyu Puspitasari, Urip Tisngati & Lina Erveiana dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI pcitan dengan judul “ pengembangan komik digital untuk meningkatkan Minat pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 3 sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dinyatakan efektif berdasarkan pencapaian minat belajar peserta didik meningkat mencapai 94%⁹.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media pembelajaran berbasis Komik Digital di SMPN 9 Kota Kediri untuk meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar peserta didik pada materi Klasifikasi MakhluK Hidup ?

⁹ Dian Wahyu Puspitasari, Urip Tisngati, and Lina Erviana, “PE N GE MB AN GAN ME DIA KO MI K D IGIT AL UNT UK ME NING KAT KAN MINAT PADA PE MB E L AJARAN T E MAT IK S IS WA KE L AS 3 S E KO L AH DAS AR PENDAHULUAN Media Pembelajaran Merupakan Alat Bantu Yang Dapat Digunakan Sebagai Alat Untuk Menyampaikan Informas, ” 2020, 141.

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Komik Digital Pada Materi Klasifikasi Mkahluk Hidup kelas VII-J di SMPN 9 Kota Kediri untuk meningkatkan Minat belajar dan Hasil belajar peserta didik ?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran berbasis Komic Digital pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII-J di SMPN 9 Kota Kediri untuk meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar peserta didik ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan Masalah diatas maka Tujuan Penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan *Design* Media pembelajaran berbasis Komik Digital pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII-J di SMPN 9 Kota Kediri
2. Untuk mengetahui kelayakan Media pembelajaran berbasis Komik Digital pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII-J di SMPN 9 Kota Kediri untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran berbasis KOMik Digital pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII-I di SMPN 9 Kota Kediri untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Media pembelajaran bebasis Komik Digital merupakan salah satu media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital dan gambar berwarna. Media pembelajaran komik digital secara khusus ditujukan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama. Media pembelajaran Komik Digital ini dapat digunakam untuk pembelajaran IPA pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup

media ini bisa di akses secara Bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh peserta didik

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Gambar-gambar yang akan digunakan dalam komik digital ini dibuat menggunakan aplikasi Canva.
2. Hasil akhir dari komik digital yang dikembangkan dapat berupa produk visual interaktif yang menggabungkan elemen cerita, ilustrasi menarik, dan konsep pembelajaran sains untuk peserta didik kelas 7.
3. Komik digital akan disajikan melalui link yang sudah dibuat dan code barcode
4. Komik digital dapat diakses menggunakan tautan atau link. Peserta didik menerima link untuk menuju komik digital, link tersebut mengarah ke platform atau halaman khusus di mana komik digital tersedia, klik atau salin link ke browser di perangkat yang tersedia, pastikan perangkat memiliki koneksi internet yang stabil untuk memuat konten, komik akan muncul dalam format halaman yang dapat digulir atau di-slide, tergantung pada desainnya.
5. Komik Digital ini memuat materi pembelajaran IPA tentang Klasifikasi Makhluk Hidup.
6. Sub bab pada klasifikasi makhluk hidup yaitu: a) Ciri-ciri makhluk hidup, b) Tingkatan takson, c) Organisasi kehidupan, d) Jaringan pada hewan dan manusia, e) Jaringan pada tumbuhan f) Organ pada hewan dan manusia, g) Organ pada tumbuhan, g) Sistem organ.
7. Kurikulum yang diterapkan di penelitian ini adalah kurikulum Merdeka

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan standar di dalam kelas. Media ini tidak hanya memperkenalkan objek konkret kepada peserta didik, tetapi juga memberikan pengalamannya yang dapat mendorong aktivitas belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan media pembelajaran berbasis Komik Digital diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan memperluas wawasan dan pemahaman mengenai pengembangan media pembelajaran dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran berbasis komik digital untuk mempermudah pemahaman materi tentang klasifikasi makhluk hidup.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Sebagai alternatif media pembelajaran, komik digital dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar dengan cara menyajikan materi secara visual dan interaktif. Komik digital juga memudahkan peserta didik pemahaman konsep-konsep abstrak, seperti sains atau matematika, melalui ilustrasi yang sederhana dan menarik, selain itu, komik digital dapat diakses di berbagai perangkat, sehingga

dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Dengan demikian, komik ini tidak hanya mendukung pembelajaran visual, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi digital yang penting di era teknologi saat ini.

b. Bagi guru

Sebagai alternatif media pembelajaran, komik digital; dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi Pelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Komik digital juga memungkinkan guru untuk menyajikan konten yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, komik digital memudahkan guru dalam menyediakan materi yang dapat diakses peserta didik kapan saja dan dimana saja, serta mendukung penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi.

c. Bagi sekolah

Komik digital dapat membantu sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan inovatif. Dengan penggunaan komik digital, sekolah dapat menyediakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, komik digital dapat diakses dengan lebih efisien dan mengurangi ketergantungan pada materi cetak, yang berkontribusi pada penghematan biaya dan penerapan prinsip ramah lingkungan.

d. Bagi peneliti

Peneliti memanfaatkan komik digital sebagai objek studi untuk menilai dampaknya terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, komik digital memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi dalam pendidikan dan memahami bagaimana media interaktif dapat memperkaya proses pembelajaran. Hal ini juga membuka peluang bagi peneliti untuk mengembangkan materi yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan mendidik modern.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Peluang bagi peneliti dimasa mendatang untuk mengeksplorasi lebih jauh dampak penggunaan teknologi interaktif dalam pendidikan. Peneliti yang akan datang dapat memanfaatkan komik digital sebagai bahan studi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif terhadap gaya belajar peserta didik. Selain itu peneliti yang akan datang dapat meneliti keefektifitasan media ini dalam pembelajaran jarak jauh dan penggunaan perangkat digital yang semakin berkembang. Penelitian ini berpotensi menciptakan inovasi baru dalam pendidikan yang inklusif dan berbasis teknologi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penting untuk dipahami bahwa dalam setiap penelitian, mungkin ada perkembangan yang lebih luas. Oleh karena itu, perlu ada Batasan dalam hal ini berupa produk, yaitu media pembelajaran berbasis Komik Digital yang

terbatas pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup dalam pembelajaran IPA di kelas VII di SMPN 9 Kediri.

1. Asumsi Penelitian

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Komik Digital pada materi keanekaragaman hayati beberapa asumsi mendasar untuk kerangka penelitian ini. Media pembelajaran berbasis komik digital dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik yang dapat menumbuhkan minat belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan lebih maksimal sesuai standar nilai yang telah ditetapkan. Dengan memperhatikan gaya belajar visual dan preferensi generasi digital, komik digital dirancang untuk menyajikan materi secara menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Namun, seiring dengan peluang yang diberikan oleh teknologi komik digital, juga terdapat beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital yaitu berisi tentang materi klasifikasi Makhluk Hidup pada mata Pelajaran IPA berdasarkan kurikulum Merdeka.
- b. Uji coba produk dilakukan di SMPN 7 Kediri terhadap peserta didik kelas VII I.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Wahyu Puspitasari, Urip Tisngati, dan Lina Erviana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Pacitan berjudul *"Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas 3 Sekolah Dasar"*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik digital untuk meningkatkan minat belajar peserta didik telah dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D, disertai uji coba dan validasi oleh para ahli; (2) media tersebut dinyatakan efektif berdasarkan pencapaian minat belajar peserta didik yang mencapai nilai sebesar 94%; (3) penilaian oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori "Valid", penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan kategori "Sangat Valid", penilaian ahli bahasa memperoleh skor rata-rata 4,75 dengan kategori "Sangat Valid", dan penilaian dari peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kategori "Valid". Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan media komik digital dalam proses pembelajaran. Sementara itu, perbedaannya adalah penelitian tersebut berfokus pada peningkatan minat belajar dalam pembelajaran tematik, sedangkan penelitian peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik secara umum¹⁰.

¹⁰ Ibid.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, dan candra Dewi dari Program Studi PGSD FKIP Universitas PGRI madiun dengan judul “ pengembangan komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter religi untuk pembelajaran tematik pada peserta didik sekolah dasar”. Persamaan penelitian ini dengana penelitan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan media komik digital dalam pembelajaran. Pembedanya penelitian ini dengan peneliti sebelumnya adalah ingin meningkatkan keterampilan membaca sedangkan peneliti ini ingin meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik ¹¹.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani,, Lina Novita dari pendidikan guru sekolah dasra Universitas pakuan dengan judul “ pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi ilmu pengetahuan sosial bagi peserta didik kelas V sekolah dasar di kota bogor”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa adanya ketertarikan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran komik digital, media yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, dan hasil uji coba oleh guru serta tanggapan peserta didik ¹².

H. Defisi Operasional

1. Minat Belajar dan Hasil Belajar

¹¹ Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta and Candra Dewi, “Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman* 1, no. 2 (2019): 100, <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>.

¹² Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor,” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2017): 171, <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, baik berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Hasil ini bisa terlihat dari nilai ulangan, tugas, atau kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Selain itu, hasil belajar juga bisa ditunjukkan dari perubahan sikap atau cara berpikir siswa setelah belajar. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran di kelas.

Minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui perhatian, semangat, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya akan lebih rajin, antusias, dan tidak mudah bosan saat mengikuti pelajaran. Minat belajar bisa muncul karena berbagai faktor, seperti cara mengajar guru, media pembelajaran yang menarik, atau materi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Dengan minat belajar yang tinggi, siswa cenderung lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

2. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang digunakan untuk menciptakan produk yang mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik selama proses pembelajaran¹³. Media pembelajaran adalah komponen dari sumber yang menghubungkan materi pembelajaran

¹³ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 586–95.

dengan alat bantu belajar¹⁴.Media pembelajaran meliputi segala unsur yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terstruktur, guna menciptakan suasana belajar yang mendukung, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Pengertian ini sejalan dengan pendapat dari *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) di Amerika Serikat, yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informas.

Pengembangan media pembelajaran komik digital dalam penelitian ini merujuk pada pembuatan media pembelajaran berupa komik digital yang memuat materi tentang klasifikasi makhluk hidup. Media ini dilengkapi dengan gambar, narasi, serta ilustrasi yang menarik, dan juga menyertakan kode barcode sebagai media tambahan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dan mengevaluasi efektivitas dari produk yang dihasilkan (Sugiyono, *Metode Penelitian dan pengembangan (R&D)* adalah pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan pengetahuan baru, memecahkan masalah,atau mengembangkan prosuk, proses, atau layanan¹⁵.Pendekatan ini digunakan dalam berbagai bidang seperti sains, teknologi, bisnis, dan industri dengan tujuan untuk

¹⁴ Ali Muhson, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. VIII, 2010.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta. CV, 1967, https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono.

meningkatkan pemahaman, mendorong inovasi, dan menciptakan keunggulan kompetitif. Proses R&D melibatkan tahapan yang sistematis, mulai dari identifikasi permasalahan atau peluang, perencanaan penelitian, pengumpulan data, analisis, hingga pengembangan solusi atau produk baru¹⁶.

3. Media pembelajaran berbasis komik digital

Komik dapat diartikan sebagai rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita secara keseluruhan. Sebagai sebuah karya seni, komik terdiri dari panel-panel yang berisi gambar diam yang disusun dengan cara tertentu untuk membangun alur cerita. Dalam komik, terdapat dialog antar karakter yang disampaikan melalui balon kata. Komik juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sebagai media pembelajaran, komik dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif, baik sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik¹⁷.

Komik yang bisa digunakan dalam pembelajaran umumnya tersedia dalam bentuk cetak dan digital. Namun, dengan kemajuan zaman dan teknologi, komik digital kini lebih banyak dipilih daripada komik cetak¹⁸.

Hal ini disebabkan oleh kecenderungan komik cetak yang mudah rusak dan

¹⁶ Jonathan Saswono, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 2006.

¹⁷ Tri Mulyati, Rida Fironika Kusumadewi, and Nuhyal Ulia, "Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Dimasa Pandemi," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 28–39, <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.4054>.

¹⁸ Dian Ratna Puspananda, "Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)* 9, no. 1 (2022): 85–92, <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>.

memerlukan perawatan khusus untuk menjaga agar tetap layak pakai. Sementara itu, komik yang sebelumnya dinikmati dalam bentuk fisik seperti buku kecil kini dapat diakses dalam format digital melalui smartphne¹⁹.

4. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi adalah metode pengelompokan berdasarkan ciri-ciri khusus. Semua ahli biologi mereapkan sistem klasifikasi untuk mengelompokkan tumbuhan atau hewan yang memiliki kesamaan struktur, lalu setiap kelompok tersebut dipasangkan dengan kelompok lain yang memiliki kesamaan dalam kategori tertentu²⁰. Klasifikasi Makhluk Hidup adalah persamaan dan perbedaan ciri-ciri fisik, morfologi dan antonomi, biokimia berdasarkan pada manfaatnya²¹. Materi klasifikasi makhluk hidup terdapat pada capaian pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang mendeskripsikan tentang ciri-ciri makhluk hidup.

¹⁹ Dimas Putro, "Perkembangan Tren Membaca Komik Pada Era Digital Di Indonesia," *SOURCE : Jurnal Ilmu Komunikasi* 7, no. 2 (2021): 115, <https://doi.org/10.35308/source.v7i2.3640>.

²⁰ Tryana Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, *Journal GEEJ* 7, no. 2 (2020): 6–37.

²¹ Maman Rumanta, Krisna Iryani, and Anna Ratnaningsih, "Makhluk Hidup: Asal Mula, Ciri-Ciri, Dan Organisasi Kehidupan," *Konsep Dasar Asal Makhluk Hidup*, 2018, 1.03-1.14.