

Pengembangan Komik Cerdas Digital Sebagai Inovasi Model Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

Nurfadhilah Syahda, Refi Muftia Rini, & Vivi Karika

Universitas Pendidikan Indonesia, ndillong0@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, muftiaapril16@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, Vivikrtk@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, sebagai seorang guru yang dituntut untuk mampu beradaptasi dalam berbagai situasi guru harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap materi, dan pada umumnya siswa memiliki minat dan motivasi yang berbeda terhadap pembelajaran karena problematika dalam proses pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Tujuan dari pembuatan inovasi media ini ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar pesan yang disampaikan lebih mudah tersampaikan dan dipahami, serta membuat materi lebih menyenangkan dan tidak membuat bosan siswa. Komik cerdas digital ini dibuat dan diformulasikan untuk siswa kelas menengah atas yakni kelas 3-4 siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam media pembelajaran komik cerdas digital ini yakni metode bermain peran, literasi, tanya jawab, dan bercerita. Dalam penggunaan media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan berbagai metode dan varian cara untuk membantu proses belajar mengajar guru dan siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran agar dapat membentuk efektifitas proses pembelajaran siswa yang lebih baik.

Kata Kunci: media pembelajaran, inovasi pendidikan, e-learning

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat telah mempengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, sebagai seorang guru yang dituntut untuk mampu beradaptasi dalam berbagai situasi guru harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setiap siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap materi, dan pada umumnya siswa memiliki minat dan motivasi yang berbeda terhadap pembelajaran karena problematika dalam proses pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Media Digital adalah format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital. Media digital dapat berupa website, media sosial, gambar dan video digital, audio digital dan lain-lain. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital merupakan alat bantu atau bahan berbasis digital atau menggunakan teknologi terbaru dalam pembuatan, pengaksesan dan menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Kedudukan media tidak hanya sebagai alat penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh guru, tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas pendidik dalam penyajian materi pelajaran. Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

1. Fungsi kognitif dapat memperoleh temuan-temuan informasi dari media tersebut.
2. Fungsi kompensatoris memberikan konteks untuk membantu siswa memahami bahan.

Media Pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk terciptanya lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyalur pesan antara guru dan siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Munadi (2008:7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga

materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit.

Dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Adapun beberapa kriteria tersebut seperti poin-poin berikut ini.

1. Sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Praktis, luwes, dan bertahan.
3. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
4. Karakteristik siswa.
5. Kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan.
6. Fasilitas pendukung.
7. Biaya.

Adapun fakta yang didapat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti melalui beberapa sumber baik secara literatur artikel maupun dari lingkungan sekitar. Banyak ditemukan guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, sehingga media lainnya jadi tidak terpakai atau kurang diminati. Selain itu, dikutip dalam artikel jurnal oleh Alwi (2017:150) juga mengatakan pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih sangat kurang maksimal. Karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media masih kurang. Dan ketersediaan media di sekolah untuk suatu pembelajaran kurang mencukupi. Kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran akan berdampak pada hasil dari proses belajar mengajar itu sendiri. Apabila guru tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya menerangkan materi secara lisan maka pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan menjadi abstrak. Artinya, siswa akan sulit untuk memahami informasi atau pesan oleh guru jika hanya menggunakan bahasa verbal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu untuk menawarkan suatu alternatif media pembelajaran yang bertujuan membantu guru dan siswa dalam memaksimalkan penyampaian materi dan meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran di kelas. Inovasi Media pembelajaran yang penulis buat adalah komedi, yaitu komik cerdas digital yang diformulasikan untuk jenjang siswa kelas 3-4 sekolah dasar, dimana merupakan salah satu produk inovasi media pembelajaran berbasis digital yang memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran, dimana guru lebih mudah menyampaikan tujuan dan materi pembelajaran secara menyenangkan dengan dipadukan inovasi materi pembelajaran yang dikemas dengan Bahasa yang mudah dimengerti siswa, sehingga siswa dapat menerima tujuan pembelajaran yang guru ingin sampaikan dengan cara yang menyenangkan dan mengantisipasi rasa bosan siswa dalam belajar, hal ini juga sangat berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar.

Seiring perkembangan teknologi khususnya di dunia digital, penulis merasa komik cerdas digital ini perlu hadir ditengah – tengah pembelajaran siswa di era digital ini dimana penulis merasa bahwa Salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan inovasi belajar siswa adalah komik.

Media komik merupakan media visual yang memuat gambar-gambar ilustrasi dengan cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut maka komik cerdas digital ini sangat cocok untuk perkembangan zaman milenial saat ini agar dapat membentuk efektifitas proses pembelajaran siswa yang lebih baik.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif yaitu penelitian yang tidak menggunakan data kuantitatif maupun alat ukur statistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan komik cerdas digital ini pada jenjang siswa kelas 3-4 sekolah dasar dalam penerapannya di ruang kelas pada saat proses belajar mengajar. Sesuai dengan objek maka jenis penelitian ini adalah kategori studi kepustakaan (*library research*) yaitu serangkaian penelitian yang menggunakan studi pustaka.

Studi pustaka (*library research*) membatasi dalam penelitian pada koleksi perpustakaan saja tanpa riset lapangan, sehingga hanya memanfaatkan sumber data perpustakaan untuk memperoleh data penelitian. *Library research*, yakni penelitian yang dilakukan melalui mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan objek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan, atau yang telah dilakssiswaan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya bertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan.

Adapun beberapa sumber yang digunakan antara lain; RPP, buku tematik siswa, buku guru, sumber-sumber galeri animasi, aplikasi media ,jurnal ilmiah, referensi statistik, hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, tesis, disertasi, internet, dan sumber-sumber lainnya yang relevan.

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran inovatif yang menghasilkan produk media “Komedi” yakni, komik cerdas digital yang di fokuskan untuk jenjang siswa kelas 3- 4 sekolah dasar. Penelitian ini merupakan kegiatan yang sudah terencana untuk mencari jawaban yang objektif atas permasalahan ini. Adapun faktor yang melatarbelakangi terciptanya produk ini adalah guru di era modern ini dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi, maka untuk mengantisipasi ketertinggalan guru dalam proses belajar mengajar, penulis memberikan alternative yakni menggunakan media inovasi berupa komik cerdas digital didalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang menyenangkan serta membuat siswa dan guru kreatif, inovatif dan efektif .

Adapun Metode yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital ini yakni metode bermain peran, literasi, tanya jawab, dan bercerita. Dalam penggunaan media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan berbagai metode dan varian cara untuk membantu proses belajar mengajar guru dan siswa di dalam kelas.

Jenis penelitian yang digunakan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilakukan dalam kelas khususnya untuk meneliti permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas (Arikunto 2010). Penelitian tindakan kelas dilakukan secara bersiklus, yakni lebih dari satu siklus, dapat dilakukan dua atau tiga siklus atau bahkan lebih. Siklus yang dimaksud berupa putaran secara berulang dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap ini penulis menyiapkan instrumen perangkat pembelajaran, instrumen tes berupa posttest, dan membuat media pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai semua dikemas kedalam media inovasi pembelajaran yang bernama (komedi) komik cerdas digital.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, penulis melaksiswaan kegiatan belajar mengajar menggunakan media komik digital pada materi perkembangan alat komunikasi. Selama proses berlangsung peneliti memberikan pelajaran kepada siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, posttest yang dikemas dalam komik cerdas digital.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui jalannya suatu proses pembelajaran secara menyeluruh dari kegiatan awal, inti, dan akhir.

4. Refleksi

Pada tahap ini yang dilakukan penulis yaitu menganalisis hasil kerja siswa terhadap tes yang diberikan, menganalisis kekurangan dan hal-hal apa saja yang terjadi selama proses pembelajaran, kemudian mencari solusi agar kekurangan dan kendala yang ada tidak terulang kembali. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah RPP, lembar kerja siswa. Data penelitian berupa data ketuntasan hasil belajar siswa dikategorikan menjadi dua, yaitu secara individu maupun klasikal, dengan menganalisis data hasil tes menggunakan

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dimana didalamnya perlu menggunakan analisis deskriptif. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan yang bercorak kepustakaan (*library research*). Sebab dalam penelitian ini

penulis akan menelusuri inovasi- inovasi yang berguna dan efektif untuk guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Hasil Dan Pembahasan

Pada umumnya media pembelajaran digital merupakan sebuah alat, benda, atau cara yang dikemas secara online biasanya berupa aplikasi, video, website atau lainnya. Sedangkan media pembelajaran Komik digital atau produk kami yaitu “Komedi” adalah sebuah komik yang didalamnya terdapat cerita yang dikaitkan dengan materi yang sudah sesuai dengan kurikulum. Komik digital tergolong sebagai media visual yang menyajikan sebuah karya yang dibuat dengan menggunakan perangkat dan media digital. Dengan demikian yang disebut komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh dengan karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Menggunakan media komik digital untuk pembelajaran cukup membantu para guru. Tetapi tak jarang juga yang berkaitan dengan masalah pemahaman media digital para guru tersebut mengetahui, tapi kurang bisa memahami dan jarang menggunakan media digital karena beberapa faktor diantaranya kurang meleknya teknologi dan keterbatasan fasilitas teknologi yang dimiliki siswa. Para guru pun mengatakan juga bahwa Komik bisa menjadi solusi siswa untuk mau belajar karena di dalamnya terdapat gambar-gambar yang menarik dan pemilihan warna yang cerah memikat para siswa (Suriadi et al., 2021).

Ada beberapa tahapan sebelum membuat komik digital yaitu:

1. Penemuan ide atau konsep skenario komik digital
2. Pembuatan skenario untuk cerita pada komik digital
3. Mendesain layout komik menggunakan aplikasi canva
4. Adapun format desain atau gambar yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital
5. Penambahan materi atau informasi pada media pembelajaran komik digital.

Hasil kajian literatur diatas menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan adalah meneliti suatu desain produk pengembangan media pembelajaran yakni komik digital dengan media visual dan tulisan dengan materi isi konten yang dibuat sederhana sehingga materi pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh para siswa atau para siswa. Hasil yang diperoleh dari pengembangan suatu desain media pembelajaran komik digital tersebut ternyata berimplikasi sangat berpengaruh dan baik terhadap capaian kompetensi serta peningkatan prestasi belajarnya. (Nafrin & Hudaidah, 2021).

Adapun Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini, yaitu: Media visual jenis komik digital yang dihasilkan ini terdiri dari bentuk komik digital seperti komik biasanya yang berbentuk media cetak, hanya saja komik digital ini dikemas dan dioperasikan dengan menggunakan aplikasi

software Flipbook serta berbentuk panel (kotak gambar) yakni mengubah file pdf, image/photo menjadi layaknya sebuah buku digital atau album fisik ketika buka per halamannya dan hasil akhirnya bisa disimpan ke dalam format .swf, .exe, .html.

Adapun produk yang telah diciptakan dan dikembangkan oleh penulis dalam inovasi media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar:



Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



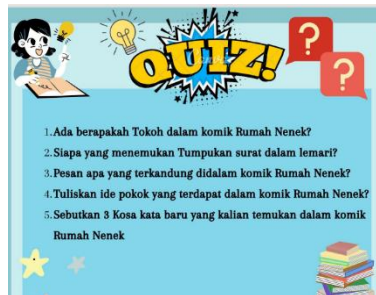
Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11

Sasaran media komik digital ini adalah siswa kelas 3-4 SD dimana kemampuan khusus yang dimilikinya ialah siswa atau siswa tersebut sudah mampu mengenal huruf dan juga membaca.

Sebelumnya para guru cenderung menggunakan buku teks tematik terpadu, terbatasnya media dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran itu membuat guru kesulitan menemukan cara yang cocok dan menarik perhatian dari siswa. Sehingga siswa kurang memahami materi ini. Dan cenderung menjadidi acuh tak acuh dalam belajar, sering merasa bosan, bahkan sibuk dengan dunianya sendiri. Dengan menganalisis fasilitas dan kebutuhan siswa dan juga sarana dan prasarana yang ada maka media yang cocok untuk masalah tersebut adalah media komik digital ini.

Beranjak dari hal tersebut maka diperlukan suatu inovasi yang lebih baru terhadap pengembangan media pembelajaran Komik Digital tersebut sebagai salah satu upaya langkah penyempurnaan dari media-media pembelajaran Komik Digital tersebut agar nantinya media pembelajaran Komik Digital dapat lebih banyak dimanfaatkan serta diharapkan dapat menjadi suatu media yang efektif juga efisien ketika digunakan dalam pembelajaran di sekolah-sekolah khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) di Indonesia.

Langkah penyempurnaan yang dimaksud peneliti dalam hal ini adalah dengan memperkenalkan suatu produk media pembelajaran komik digital dengan suatu desain media baru, agar lebih mudah diingat kami para peneliti memberi nama produk yakni KOMEDI (komik cerdas edukatif digital) sebagai media pembelajaran inovatif di SD. Penelitian desain dan pengembangan terkait produk komedi ini adalah bertujuan untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang interaktif, informatif, kreatif dan inovatif bagi para siswa atau para siswa-siswi khususnya di jenjang sekolah dasar. Adapun subjek penelitian ini adalah para siswa atau para siswa-siswi kelas 3-4 Sesuai dengan nama produk yang dimaksud yakni desain produk KOMEDI (komik cerdas edukatif digital) ini merupakan suatu desain media pembelajaran berbasis komik digital dengan mengandung unsur perpaduan antara unsur visual (gambar, tulisan, animasi) Selain itu pada desain isi atau konten produk KOMEDI ini memuat materi-materi tentang mata pelajaran yang akan dipelajari. Dari Komik Digital ini selain untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan, para guru pun bisa menggunakan media ini sebagai bahan pertimbangan untuk melihat tingkat kooperatif atau kognitif dan sebagainya dari individu siswa. Dimana siswa bisa dilatih dalam hal Membaca melalui media ini seberapa tinggi rendahnya kemampuan siswa tersebut.

KOMEDI ini sendiri dibuat berdasarkan konsep yang dirancang. Media komik digital dibuat melalui tahap mulai dari tahap penciptaan komik, selanjutnya tahap validasi, dan revisi. Pada tahap evaluasi (Revisi), media komik yang telah dikembangkan tersebut kemudian di evaluasi guna mengetahui bahwa media memiliki kualitas yang baik.

Disetiap produk yang telah dibuat pastinya tak luput dari yang namanya kelebihan maupun kekurangan dari produk tersebut. Selama proses pengembangan dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media komik digital memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut : adapun beberapa Kelebihan Media Komik Digital menurut Trimmo (1997:22) dalam Lestari Suci (2009:4) antara lain :

1. Dipandang dari kelebihannya, komik digital ini dapat menarik semangat siswa dalam belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita kedalam gambar sehingga siswa dapat mengingat sesuatu lebih lama.
2. Materi yang disajikan didalam komik tersebut dapat menjelaskan keseluruhan cerita karena terdapat ilustrasi dari gambar - gambar yang dapat mempermudah siswa mengetahui bentuk atau contoh kongkrit mengenai maksud dari suatu materi yang telah di pelajari atau dijelaskan.
3. Dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, serta dapat mengembangkan budaya literasi pada diri siswa. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, penggunaan warna dalam komik akan membuat konsentrasi dan daya tangkap otak akan meningkat. Siswa akan lebih mudah mengingat huruf, kata bahkan kalimat dan menyimpan dalam waktu yang lama.

Selanjutnya ialah kekurangan dari komik digital ini sebagai berikut, Kelemahan media komik digital menurut Trimmo (1997:22) dalam Lestari Suci (2009:4) antara lain :

1. Tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual. Dilihat dari berbagai macam cara belajar siswa yang berbeda – beda dari setiap individu tidak semua siswa bisa cocok dengan gaya belajar visual ini dimana lebih dominan fokus pada gambar dan teks saja. Terkadang dalam komik terdapat gaya bahasa yang kurang baik atau kurang dipahami. Seperti yang kita tahu produk komik digital ini di tunjukkan pada siswa sekolah dasar pada tingkat kelas rendah kisaran 3-4. Terkadang masih terdapat beberapa kata maupun kalimat yang jarang siswa tahu makna nya ataupun kosa kata yang jarang digunakan dan masih awam, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami arti atau cerita yang terkandung dalam komik digital tersebut.
2. Komik menjelaskan materi secara ringkas. Bagi siswa yang kurang dalam menganalisa maka akan sulit belajar dengan komik Banyak komik yang mengandung cerita- cerita dan gambar yang kurang sesuai. Komik juga dapat membuat orang menjadi malas karena orang cenderung hanya ingin melihat gambar yang menarik menurut mereka saja, tidak memahami materi secara utuh. Bahkan enggan untuk membaca keseluruhan cerita sehingga daya serap siswa terhadap materi rendah.

Dilihat dari hasil dan pembahasan tentang pengembangan komik cerdas digital sebagai inovasi model pembelajaran siswa pada jenjang sekolah dasar, kemampuan guru dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran pada peradaban saat ini harus terus di kembangkan pada

keterampilan dan pengetahuannya dengan terus berinovasi dalam memberikan suatu hal yang baru dalam proses pembelajaran. Setelah dilihat dari penelitian dan pembahasan mengenai inovasi media pembelajaran untuk siswa sebelum-sebelumnya jika hasil yang didapatkan siswa masih merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran dan alat atau bahan yang digunakan dalam menyampaikan materi tidak dapat bertahan lama sehingga tidak bisa digunakan untuk pertemuan atau pembelajaran selanjutnya.

Penulis menyimpulkan ada beberapa faktor yang menyebabkan inovasi dari media pembelajaran yang digunakan oleh calon pendidik dan pendidik tidak dapat mewujudkan harapan dan tujuan dari pembelajaran, adapun kendala dan problematika dalam penggunaan media pembelajaran:

1. guru yang belum menguasai materi pembelajaran
2. sarana dari media pembelajaran yang digunakan masih kurang memadai
3. strategi, model, metode, dan pendekatan yang dipilih guru tidak sesuai dengan jenjang kelas dan karakteristik siswa.
4. Kurangnya jam pada saat proses belajar mengajar.
5. Guru tidak memberikan evaluasi atau tes setelah memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.

Dengan mengetahui kendala dan problematika yang dihadapi oleh beberapa guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat yang membantu dalam menyampaikan materi dan pesan saat proses pembelajaran, maka penulis akan memperhatikan beberapa aspek sebelum menciptakan, mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran kepada siswa sekolah dasar. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut diharapkan komik cerdas digital sebagai inovasi dari media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, minat dan motivasi belajar siswa.

Kesimpulan

Inovasi merupakan suatu siklus yang akan berputar terus - menerus menuju perbaikan. Inovasi dalam bidang pendidikan atau pembelajaran dapat dilakukan oleh semua unsur yang terkait dalam sistem pendidikan tak terkecuali para guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru, sebagai salah satu unsur pendidik, adalah mampu melaksanakan tugas profesionalnya yaitu memahami bagaimana peserta didik belajar dan bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik, serta memahami tentang bagaimana siswa belajar. Karena kehidupan manusia setiap detik dapat berubah. Perubahan ini dapat menuju ke segi positif dan segi negatif, dan perubahan ini tidak hanya terjadi di dalam perubahan IPTEK yang semakin modern, tetapi juga sudah mulai merambah ke dunia pendidikan. Dengan

adanya perubahan pada dunia pendidikan maka seorang guru dituntut untuk lebih mengasah dan mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa. Sehingga diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang IPTEK, akan menunjang juga kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan.

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam pembahasan ini adalah komik cerdas digital yang merupakan media pembelajaran multimedia berbasis digital, pembuatan dan pengembangan media pembelajaran ini membutuhkan beberapa tahapan dalam penyesuaian seperti penentuan materi, penentuan sumber Pustaka, pengembangan bahan ajar elektronik, skill dan penentuan jenjang siswa sekolah dasar. Pengoprasian dari inovasi media pembelajaran ini sangat mudah untuk digunakan oleh guru dan siswa karena gambar yang menarik dan tes evaluasi hasil belajar yang disesuaikan dengan materi dan pembahasan yang terdapat pada komik. Adapun manfaat media inovatif komik digital ialah:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Diharapkan dalam diri anak akan timbul rasa senang untuk membaca dan berbicara.
 - b. Meningkatkan suatu pengetahuan anak mengenai perbuatan yang baik dan yang buruk serta dapat mengetahui nilai-nilai yang ada dilingkungan sosialnya.

2. Bagi Pendidik Media

Komik dapat dijadikan salah satu referensi baru sebagai media pembelajaran atau suatu bahan ajar pembelajaran bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran di kelas. Media komik diharapkan menjadi media ajar yang dapat membangun pembelajaran efektif antara pendidik dan pesrta didik.

3. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah

Memberikan suatu sumbangan media dalam bentuk komik yang akan di gunakan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Media komik yang diharapkan dapat memberi manfaat untuk Menambah wawasan baru serta menunjukkan bagaimana proses dalam mengembangkan bahan ajar yang baik dan layak saat digunakan pada proses belajar mengajar. Penelitian ini juga dapat meningkatkan motivasi peneliti lain dalam hal menciptakan sebuah bahan ajar atau media ajar pembelajaran yang lebih baik serta berkualitas.

Media pembelajaran komik digital ini layak untuk digunakan karena dapat membangkitkan semangat, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Bibliografi

- Alwi, S. (2017). *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Artikel Jurnal. IAIN Lhoksumawe
- Anwar Sanusi, (2016). *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Jakarta: Salemba 4,2016), H.32.
- Arikunto,S.(2002). *Prosedur penelitian (suatu pendekatan praktek)*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fithri Dzakiyyah (2017). *Jenis Penelitian*, (on-line), tersedia di <https://hidrosita.wordpress.com> (5 Agustus 2017).
- Mestika zed (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*, ed. 2. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2.
- Munadi, Y.(2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Waluyanto, HD. (2005). *Komik sebagai Media Komunikasi Visual*. Jurnal Nirmala, p. 7