

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah dasar atau pondasi atau seseorang dapat mengembangkan diri. Pendidikan juga merupakan usaha yang dilakukan untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut sesuai dengan yang disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis yang bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai apabila semua komponen pendidikan dapat dilakukan. Salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran. Pendidikan akan berhasil jika didukung dengan proses pembelajaran yang baik. Adapun yang mempengaruhi proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk terciptanya lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Munadi (2013:7) 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.

Adanya perubahan paradigma pendidikan, dari pengajaran kepada pembelajaran sesuai dengan undang-undang No. 20 tahun 2003 atas perubahan pada undang-undang No. 2 tahun 1989, guru dituntut untuk mampu mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dengan meningkatkan ketrampilan pendidik. Oleh karena itu, perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat mengharuskan guru untuk terus memperbaharui pengetahuan dan ketrampilan mereka dalam penyampaian proses pembelajaran.

Di tengah persaingan global yang cukup kuat, pembelajaran abad 21 mengarahkan siswa untuk: 1) *learning to know* (belajar untuk tahu), 2) *learning to do* (belajar untuk melakukan), 3) *learning to be* (belajar untuk menjadi), 4) *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama dengan yang lain). Sejalan dengan implementasi K-13, guru diharapkan mengubah paradigma pembelajaran yang awalnya berpusat kepada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat kepada siswa (*student centered*), dan mengembangkan model pembelajaran kolaboratif dan serta kooperatif sehingga para siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna, mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan mampu menyelesaikan masalah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, guru biasanya hanya memanfaatkan buku sebagai bahan media, sehingga media lainnya jadi tidak dipakai atau kurang diminati. Selain itu, dalam media online kompasiana.com (2018:1-2) mengatakan media pembelajaran sangat kurang dimanfaatkan oleh seorang guru,

karena guru-guru kurang memanfaatkan media dalam sebuah pembelajaran dan juga kurangnya kreatifitas dalam mengajar.

Sebuah artikel jurnal oleh Said 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. Adapun pernyataan menurut Dale (Sanjaya, 2012:69) pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal.

Upaya guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa seharusnya menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) yang mendukung proses pembelajaran, yaitu berupa alat bantu visual yang bersifat konkrit sebagai contoh buku bergambar, video animasi, alat peraga, laboratorium dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan Arief Sadiman dkk (2009:6) bahwa untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat

memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar.

Salah satu materi yang cukup banyak dipelajari siswa kelas V SD adalah mata pelajaran IPS terutama mengenai sejarah. Padahal, tidak semua materi sejarah dapat tersampaikan melalui media pembelajaran berupa buku cerita, video, dokumen-dokumen atau benda-benda peninggalan sejarah. Sesuai dengan hasil pengamatan lapangan yang dilakukan oleh peneliti, satu-satunya sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan konsep sejarah adalah menggunakan *teks book* yang berupa buku paket IPS dan gambar-gambar tokoh atau pahlawan yang menunjang pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran IPS cenderung kurang bervariasi dan monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek, pengetahuan, dan konsep-konsep yang mengharuskan siswa menguasai materi.

Berdasarkan uraian diatas, guru kurang meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek di mata pelajaran IPS. Sesuai aturan dalam Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang standar penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan menengah meliputi aspek:

1. Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.
2. Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

4. Ulangan adalah proses yang dilakukan untuk mengukur pencapaian Kompetensi Peserta Didik secara berkelanjutan dalam proses Pembelajaran untuk memantau kemajuan dan perbaikan hasil belajar Peserta Didik.
5. Ujian sekolah/madrasah adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai pengakuan prestasi belajar dan/atau penyelesaian dari suatu satuan pendidikan.
6. Kriteria Ketuntasan Minimal yang selanjutnya disebut KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan.

Sedangkan penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan menengah meliputi aspek: a) sikap spiritual dan sikap sosial, b) pengetahuan, c) keterampilan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah 1 Kota Magelang, guru masih sering menggunakan metode ceramah di hampir semua pembelajaran IPS. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di sebagian besar materi pembelajaran (*teacher center*). Selain itu, belum ada media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Sumber belajar yang digunakan hanyalah buku paket yang ada di sekolah. Sebuah temuan hasil penelitian dalam sebuah jurnal oleh Febrika Herwani dkk (2020:41) menunjukkan salah satu hal yang menyebabkan rendahnya belajar siswa adalah metode yang digunakan guru pada saat pelajaran. Dalam hal ini guru menggunakan metode ceramah padahal metode ceramah saja tidak cukup untuk memberi pemahaman pada siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS menunjukkan kurangnya penguasaan materi pada mata pelajaran tersebut. Hal ini ditunjukkan berdasarkan data nilai UAS yang menunjukkan nilai siswa masih banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 29 siswa sebesar 80% tidak tuntas (24 siswa) dan 20%

tuntas (6 siswa). Menurut hasil wawancara dengan guru ini disebabkan karena sulitnya menemukan video yang menunjang mata pelajaran IPS, maka media pembelajaran hanya sebatas buku paket, selebihnya menggunakan peta dalam beberapa pembelajaran tertentu.

Peneliti juga mewawancarai salah seorang guru kelas V di SDN Rejowinangun 5 Kota Magelang. Menurut guru tersebut, salah satu mata pelajaran yang banyak sekali dilakukan remedial adalah mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai UTS dan UAS yang masih banyak dibawah KKM yaitu 67. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti, guru hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar dan beberapa media seperti peta dan gambar. Karena terbatasnya alat seperti leptop dan proyektor, maka jarang sekali guru menampilkan video atau gambar bergerak.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS tergolong mata pelajaran yang sulit. Hal ini diperkuat dengan temuan penelitian oleh Fajar Budiyo (2018:61) yaitu fokus pembelajaran IPS yang diajarkan salah guru di SDN gapura timur 1 sumenep hanya bersifat *text book*, sehingga pembelajaran IPS di sekolah tersebut tidak memaksa siswa untuk memecahkan masalah sosial yang terjadi di kehidupan nyata. Akibatnya, pembelajaran hanya berjalan satu arah dan hasil belajar IPS belum maksimal bahkan masih jauh dari harapan yang diinginkan oleh pemerintah.

Kurangnya efektivitas media pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman dan motivasi belajar siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran inovatif yang mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran

yang dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa adalah komik digital. Media komik merupakan media visual yang memuat gambar-gambar ilustrasi dengan cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut.

Menurut Yudhi Munadi (2013:8) media visual, khususnya gambar dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata dengan biaya yang relatif murah. Manfaat dari media visual ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang pada akhirnya berdampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar yang dicapai. Sesuai yang disampaikan oleh Levie & Levie (dalam Arsyad, 2017: 9) dengan membaca kembali hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus visual dan verbal yang menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep, yang dimana stimulus tersebut diwujudkan dalam bentuk media.

Seiring perkembangan teknologi khususnya di dunia digital, komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja. Teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan dan menyebarluaskan komik. Oleh karena itu, pengembangan komik digital sangat cocok untuk perkembangan zaman milenial atau abad 21 pada anak didik sekarang yang identik dengan teknologi. Sebelumnya telah dilakukan penelitian yang hampir sama yaitu tesis yang ditulis oleh Gema Budiarto (2016) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital IPS

untuk Meningkatkan Sikap Nasionalisme Siswa SDN Gugus Parijatah Wetan-Kulon Kabupaten Banyuwangi”. Dari penelitian tersebut, memberikan hasil bahwa produk media pembelajaran komik digital IPS terbukti mampu meningkatkan sikap nasionalisme siswa.

Cepatnya perkembangan Teknologi dan Informasi di Indonesia juga merupakan potensi yang luar biasa untuk mengembangkan komik digital. Sebuah survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia ditahun 2016 mencapai 132,7 juta orang atau 51,7% terhadap populasi penduduk Indonesia yaitu 256,2 juta jiwa. Ini naik dari 2014 yang mencapai 34,9% dari populasi (Buletin Apiji November 2016).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, proses pembelajaran IPS terutama sejarah masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru hanya menggunakan sumber belajar buku teks yang disediakan di sekolah. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru, materi sejarah yang ada di dalam mata pelajaran IPS merupakan materi yang sulit dipahami, karena siswa diharuskan memahami konsep-konsep hanya melalui bacaan yang cukup banyak. Selain itu, siswa hanya diminta mendengarkan penjelasan guru dan membaca bacaan yang ada di buku. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbentuk komik digital.

Komik digital yang dimaksud peneliti yaitu termasuk jenis komik *hypercontent*. Media komik digital ini akan dicetak layaknya buku komik pada umumnya, namun

didalamnya akan ada tambahan sebuah scan barcode yaitu qr code yang nantinya akan menyambungkan ke berbagai file atau format code yang dapat dibaca oleh handphone. Dalam penerapannya peserta didik diperbolehkan menggunakan handphone hanya pada saat proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Tujuannya agar peserta didik juga dapat langsung belajar melalui gadget sebagai sarana pembelajaran yang baru. Pemanfaatan teknologi akan berpengaruh kepada peserta didik di era millennial ini, sehingga ia akan termotivasi untuk belajar. Namun, kelemahan dari media berbasis teknologi ini membutuhkan akses internet di dalam gadget, oleh karena itu penting untuk dapat dilakukan persiapan dengan pendampingan guru / orangtua.

Peneliti mengambil tema 7 sub tema 1 yaitu Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan karena dalam sejumlah penelitian belum ditemukan suatu cerita sejarah yang dapat menggambarkan tema tersebut. Sehingga, hal ini merupakan suatu kebaruan dalam penelitian dan dapat dimanfaatkan sebagai pendukung media pembelajaran IPS. Selain itu, menurut wawancara dengan guru, materi ini merupakan salah satu bab yang cukup sulit dipahami siswa karena mengandung materi yang abstrak dan terdapat banyak teks yang harus di hafalkan.

Pemilihan materi sejarah dalam mata pelajaran IPS mengenai Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat dirasa perlu. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Munawaroh (2020) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat Melalui Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Visual Flip Chart Pada Siswa Kelas V MI Ma’arif Kutowinangun Tahun

Pelajaran 2019/2020” dengan hasil penelitian terjadi peningkatan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi peristiwa kedatangan bangsa barat pada siswa kelas VA MI Ma’arif Kutowinangun Salatiga Tahun Ajaran 2019/2020. Selain itu, pengembangan media komik digital sangat cocok dengan zaman serba digital. Hal ini di dukung penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa dkk yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor” bahwa penelitian memberikan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Seorang guru memiliki tugas untuk menyediakan suasana pembelajaran yang mendukung untuk siswa belajar. Melihat kelebihan-kelebihan yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Digital Kelas V Sekolah Dasar”.

#### **B. Pembatasan Penelitian**

Penelitian difokuskan pada materi sejarah tentang “Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat” pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya, penelitian dibatasi dengan menghasilkan media pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar yang dibuat berupa komik digital. Proses pengembangan dibatasi hanya pada tahap 1) perencanaan dan 2) pengembangan sedangkan 3) tahap evaluasi uji coba produk tidak dilakukan dikarenakan dalam kondisi pandemic sehingga sulitnya memperoleh sekolah yang terbuka untuk dilakukan uji coba empirik atau uji efektivitas maka peneliti membatasi

evaluasi pada tahap validasi produk atau media yang dilakukan oleh validator ahli.

### **C. Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang dan batasan masalah di atas, permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan komik digital untuk pembelajaran IPS di kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPS di kelas V SD?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPS di kelas V SD?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Proses mengembangkan produk komik digital untuk pembelajaran IPS di kelas V SD.
2. Kelayakan penggunaan produk komik digital yang efektif dan efisiensi dalam pembelajaran IPS di kelas V SD.
3. Keefektifan penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPS di kelas V SD.

### **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis, maupun secara praktis.

### 1. Signifikansi Akademis

Penelitian dapat memberikan sumbangan ilmu untuk mengembangkan dan menghasilkan produk komik digital pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

### 2. Signifikansi Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru, dosen dan mahasiswa mengenai pengembangan produk komik digital pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

### F. Kebaruan Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian-penelitian terdahulu sebagai acuan dan perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Paparan perbandingan penelitian sebelumnya terdapat pada Tabel 1. Peneliti menggunakan acuan penelitian terbaru yakni pada tahun 2011-2018 dengan jenis penelitian kuantitatif dan R&D.

Berikut adalah penjelasan detail mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

No.	Judul dan Peneliti	Tahun dan Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan
1.	<i>Using digital comis in Teaching ESL writing</i>	2011, Malaysia	Kuantitatif	30 teachers	Hasil penelitian menjadi dasar bahwa komik

No.	Judul dan Peneliti	Tahun dan Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan
	Peneliti: a.Melor MD Yunus b.Hadi Salehi c.Asnarita Tarmizi d.Syarifah Fahanara Syed Idrus e.Sri Shalini A/P Balaraman				digital dapat menarik dan mendorong ketrampilan berbahasa untuk menulis Bahasa Inggris. Adapun keterbatasannya, penggunaan komik digital di kelas akan memakan waktu dan tidak praktis. Karena penggunaan digital komik membutuhkan koneksi internet, sehingga tidak praktis untuk Diimplementasikan di ruang kelas. Jika guru bermaksud menggunakannya, mereka harus membawa siswa ke lab komputer yang terdapat koneksi internet.
2.	<i>Pocket book based on comics to improve conceptual understanding of Child Sex Abuse</i>  Peneliti: a. Winarto b.Ujang Khiyarusoleh c.Aqib Ardiyansyah d. Insih Wilujeng e. Sukardiyono	2018, Indonesia	R&D	360 students	Hasil penelitian menunjukkan bahwa seperangkat media pembelajaran dan komik sebagai dasar bernama "BUSAPAKSA" ini dikemas baik dalam kisah persahabatan untuk siswa sekolah dasar. Berdasarkan evaluasi para ahli dan pengguna, BUSAPAKSA cukup tepat dan cukup baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut hasil lapangan, BUSAPAKSA dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

No.	Judul dan Peneliti	Tahun dan Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan
3.	<p>Pengembangan media e-comic untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang</p> <p>Peneliti: Khusnul Khotimah</p>	2016, Indonesia	R&D	Siswa kelas VB	<p>Hasil penelitian menjelaskan bahwa media e-comic dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan materi persiapan kemerdekaan Indonesia berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh 93,75% dan ahli media diperoleh 94,4%.</p> <p>Terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media e-comic.</p>
4.	<p>Pengembangan media komik pada mata pelajaran IPS SD kelas V</p> <p>Peneliti: Santi Andrayani</p>	2017, Indonesia	R&D	Siswa kelas V	<p>Hasil penelitian menyatakan bahwa media komik dinilai sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 97,08%, ahli media sebesar 82,86% dan ahli bahasa sebesar 89,16%. Media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar khususnya pada materi mengenal peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam.</p>

No.	Judul dan Peneliti	Tahun dan Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan
5.	<p>Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor</p> <p>Peneliti:</p> <p>a.Elly Sukmanasa b.Tustiana Windiyani c.Lina Novita</p>	2017, Indonesia	R&D	Siswa kelas V	Penelitian memberikan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil revisi yang dilakukan untuk Peningkatan komik digital ini menghasilkan komik digital dengan materi peristiwa sekitar proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dan layak digunakan.
6.	<p>Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran</p> <p>Peneliti:</p> <p>a. Nurul Hidayah b. Rifky Khumairo Ulva</p>	2017, Indonesia	R&D	Siswa Kelas IV	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran IPS materi koperasi berdasarkan hasil validasi 3 ahli materi, 3 ahli media dan 3 guru dinilai sangat layak digunakan.
7.	<p>Pengembangan media komik sejarah proklamasi kemerdekaan pada mata pelajaran IPS kelas V SD</p>	2016, Indonesia	R&D	Siswa kelas V	Penelitian menunjukkan hasil bahwa berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media, media komik pembelajaran yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam

	Judul dan Peneliti	Tahun dan Tempat Penelitian	Metode Penelitian	Objek Penelitian	Perbandingan dengan penelitian yang sedang dilakukan
	Peneliti: Elis Tri Setyani				pembelajaran. Media komik pembelajaran “Perjuangan Menuju Kemerdekaan Indonesia” mampu menambah variasi media pembelajaran IPS dan mampu menarik minat siswa untuk mempelajari sejarah.

Dari beberapa penelitian diatas, kebaruan penelitian yang dilakukan adalah penambahan digital pada komik. Hal ini didasari karena komik digital sangat cocok untuk diterapkan pada zaman abad 21. Komik digital yang dimaksud disini, akan ada penambahan scan barcode (*QR code*). Selain itu berdasarkan penelitian yang lain, tidak ditemukan materi sejarah yang mengangkat tentang “*Peristiwa Kedatangan Bangsa Barai*” sehingga peneliti memutuskan untuk mengangkat materi tersebut.