

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan hadir untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang mungkin terjadi dalam kehidupan manusia, mencari dan menemukan inovasi, untuk kemudian mewariskannya kepada generasi mendatang. Pendidikan dan kehidupan manusia adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan sejak awal bahkan sudah menjadi salah satu tujuan utama yang dirumuskan oleh para pendiri bangsa. Seperti yang tertuang secara eksplisit dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat dalam kalimat mencerdaskan kehidupan bangsa.¹

Penyelenggaraan kegiatan pendidikan sendiri sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Belajar adalah proses perubahan perilaku seorang individu yang berasal dari interaksi individu tersebut dengan lingkungannya.² Sedangkan pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik, bahan pelajaran, metode dan strategi pembelajaran, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran.³

Keberhasilan dari suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh guru dan siswa yang terlibat di dalamnya. Seorang guru harus mampu menyajikan pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif serta informatif agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik. Untuk mewujudkannya, guru perlu menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan materi yang hendak disajikan.

¹ Undang-Undang Dasar, 1945.

² Suhendi Syam dkk., *Belajar Dan Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022). Hlm. 2

³ Sarah Azhari Pohan & Febrina Dafit, "Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1191–1197. Hlm. 1192

Dalam pelaksanaannya, suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum. Secara luas, kurikulum adalah segala pengalaman belajar yang diterima siswa selama mengikuti pendidikan pada jenjang tertentu yang dirancang secara tertulis maupun tidak tertulis, baik yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas.⁴ Islam dalam Bahtiar mengartikan kurikulum sebagai sesuatu yang berjalan dan berlaku selama beberapa waktu perlu dilakukan revisi secara berkala untuk menjaga relevansinya dengan perkembangan zaman.⁵

Sains merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan tertua yang ada di dunia. Sains mempelajari tentang segala sesuatu yang ada di alam semesta dan isinya, termasuk juga manusia. Sains, khususnya dalam lingkup sekolah dasar hingga menengah, sering disebut juga Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Secara harfiah, Ilmu Pengetahuan Alam adalah terjemahan dari kata "*natural science*". *Natural* berarti alamiah (berhubungan dengan alam), sedangkan *science* berarti ilmu pengetahuan. Jadi, sains atau IPA adalah ilmu tentang alam yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang ada di alam.⁶

Pendidikan IPA di sekolah dasar berguna untuk membantu siswa mempelajari dirinya sendiri dan alam di sekitarnya secara ilmiah. Dari banyaknya bagian ilmu yang terkandung, ruang lingkup IPA di sekolah dasar meliputi enam lingkup sains⁷ salah satunya adalah Bumi dan Antariksa yang mencakup sistem tata surya. Penerapan ilmu tentang bumi dan antariksa dapat ditemukan di segala aspek dalam kehidupan sehari-hari. Pergerakan orbit bumi menentukan durasi waktu siang dan malam, perubahan musim, juga dasar perhitungan kalender. Dengan bantuan

⁴ Melia Sari Devi & Hade Afriansyah, "Pengertian Dan Proses Administrasi Kurikulum," *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 10, no. 1 (2020): 52–62. Hlm. 52

⁵ Reza Syehma Bahtiar, "PERSEPSI PELAKSANAAN KURIKULUM 2013 SEKOLAH DASAR," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* IV, no. 2 (2019): 174–184, hlm. 175

⁶ Kanisius Supardi, "Media Visual Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2017): 160–171. Hlm. 161

⁷ I Made Ari Winangun, "Media Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran IPA SD," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2020): 65–73. Hlm. 69

satelit kita dapat bertelepon, memantau cuaca, mendengarkan radio, bahkan memantau kondisi lalu lintas jalanan.⁸

Belajar tentang tata surya dapat merangsang minat anak dalam sains dan astronomi, membantu mengembangkan keterampilan mengamati, memberikan pemahaman lebih dalam mengenai matahari yang sangat penting bagi bumi tempat manusia hidup, serta mengapresiasi betapa besarnya alam semesta dengan cara kerjanya yang kompleks. Dengan mempelajari tata surya, anak tidak lagi berpikir bahwa segala sesuatunya terjadi begitu saja, tetapi ada penjelasan ilmiah mengenai apa yang menyebabkan hal tersebut dapat terjadi dan apa pengaruhnya untuk kehidupan manusia.⁹

Materi tata surya dalam pembelajaran IPA memiliki cakupan yang cukup luas dan abstrak, sehingga siswa banyak mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang disajikan. Hal ini juga yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar tata surya. Peneliti merangkum lima jurnal yang memuat hasil observasi penyebab rendahnya hasil belajar materi tata surya yang diakses pada laman pencarian jurnal daring melalui situs *Google Scholar*. Pencarian dibatasi dengan menggunakan kata kunci “hasil belajar tata surya rendah” dalam kurun waktu lima tahun terakhir dan didapati hasil sebagai berikut.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Jurnal Hasil Belajar Tata Surya Rendah

No.	Peneliti dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Observasi
1.	Yusni Usman Ningrum (2023)	Penelitian Tindakan Kelas	7 dari 27 siswa yang mampu memperoleh nilai ≥ 75 (KKM) pada hasil

⁸ Anon, “Applications of Earth & Space Science to Everyday Life,” *Study.Com*, <https://study.com/academy/lesson/applications-of-earth-space-science-to-everyday-life.html>. Diakses pada 17 Januari 2024 pukul 14.30 WIB

⁹ Defara Millenia Romadhona, “4 Manfaat Astronomi Untuk Kecerdasan Anak, Yuk Ajarkan Moms!,” *Orami*, last modified 2022, <https://www.orami.co.id/magazine/manfaat-astronomi>. Diakses pada 17 Desember 2023 pukul 14.22 WIB

	<p>“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Dengan Metode Diskusi Berbantuan Dadu Kusora”</p>		<p>ulangan harian akibat proses pembelajaran masih terlalu konvensional dengan metode ceramah, tidak adanya tanya jawab dan diskusi kelompok serta tidak tersedianya media pembelajaran yang mendukung materi.</p>
2.	<p>Netha Putri V. (2021) “Pengembangan Media DOTAYA (Ludo Tata Surya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas VI Di Kabupaten Gunungkidul”</p>	<p><i>Research and Development</i> (RnD)</p>	<p>Presentase ketuntasan hasil belajar materi tata surya pada tahun 2018 sebesar 36%, tahun 2019 sebanyak 21%, dan tahun 2020 sebanyak 27% karena belum tersedianya media pembelajaran untuk materi tata surya serta kurangnya efektifitas pembelajaran selama peralihan masa pandemi.</p>
3.	<p>Rachmat (2021) “Peningkatan Hasil belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Melalui Metode <i>Role Playing</i> Pada Siswa Kelas VI SDN Blukon Kecamatan Lumajang Kabupaten Lumajang Tahun</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas</p>	<p>Hanya 7 dari 30 siswa yang dapat mencapai KKM (≥ 75) karena cara penyajian materi yang kurang menarik serta tidak sepenuhnya efektif dan efisien, menyebabkan kurangnya minat dan respon siswa dalam pembelajaran.</p>

	Pelajaran 2017/2018”		
4.	Putu Arlinda G. P., Ni Nyoman Ganing, dan Maria Goreti Kristiantari (2022) “Video Animasi Materi Sistem Tata Surya Berorientasi <i>Problem Based Learning</i> Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar”		Minimnya pemahaman siswa pada muatan IPA khususnya pada pokok bahasan tata surya karena tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat dijangkau dan diamati langsung oleh siswa sehingga guru hanya dapat mengandalkan buku paket.
5.	Tjut Afrida, Dine Trio Ratnasari, dan Cucu Juliawati (2022) “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tata Surya dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar”	Penelitian Tindakan Kelas	Masih banyak siswa yang kurang aktif dan cenderung pasif pada pembelajaran, hasil belajar kurang dari KKM, dan guru tidak menggunakan konsep pembelajaran kooperatif sehingga kurangnya pemahaman materi dan kerja sama antar siswa yang salah satunya disebabkan karena penggunaan strategi pembelajaran yang tidak menarik minat belajar siswa sehingga menyebabkan kebosanan.

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar tata surya pada pembelajaran IPA di kelas VI sekolah dasar adalah tidak adanya variasi penggunaan metode dan model pembelajaran sehingga motivasi dan minat belajar siswa pun rendah. Diperparah dengan minimnya fasilitas dan media penunjang pembelajaran membuat guru hanya dapat menyajikan pembelajaran di kelas dengan bahan dan referensi seadanya.

Pembelajaran IPA semestinya bisa disajikan secara efektif dan menyenangkan agar mudah dipahami siswa. Kegiatan belajar IPA akan lebih bermakna bila guru dapat membawa suasana nyata dari materi yang disajikan sehingga memperkaya pengalaman dan pengetahuan siswa. Materi yang ada pada pembelajaran IPA diharapkan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mengembangkan pengetahuan dasar siswa, guru diharapkan dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran IPA, media pembelajaran seharusnya sudah digunakan secara optimal. IPA sarat dengan konsep dan prinsip abstrak, dan penggunaan media pembelajaran membantu siswa mengkonkretkan abstraksi tersebut sesuai dengan kapasitas kognitif anak usia sekolah dasar yang bersifat operasional konkret. Berdasarkan kapasitas kognitif tersebut dan fenomena alam adalah *platform* IPA SD, maka materi-materi dalam pembelajaran IPA seharusnya bersifat sederhana dan praktis dan hanya dapat dikonkretkan dengan bantuan media pembelajaran.¹⁰

Proses pembelajaran IPA memerlukan benda-benda yang bersifat konkret untuk membantu siswa dalam memahami materi. Namun benda-benda konkret tersebut tidak selalu mudah didapatkan. Karena itu dibutuhkan kreatifitas guru untuk dapat memanfaatkan dan mengelola

¹⁰ Yuliana Wahyu dkk., "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2020): 107–112. Hlm. 108

media pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa sarana atau alat yang dapat diimplementasikan guru dalam pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.¹¹ Media pembelajaran sangat penting peranannya dalam kegiatan pembelajaran, namun masih sangat minim penggunaannya, belum inovatif, bahkan masih banyak pula pembelajaran tanpa media. Padahal penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sangat baik dalam meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu siswa. Ketertarikan tersebut juga dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting peranannya dalam kegiatan pembelajaran, namun masih sangat minim penggunaannya, belum inovatif, bahkan masih banyak pula pembelajaran tanpa media. Menurut Tafonao, ada beberapa hal yang menyebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran di kelas, yaitu: 1) Penggunaan media pembelajaran memerlukan persiapan lebih; 2) Media dianggap barang canggih dan mahal; 3) Gagap teknologi; 4) Media seringkali dianggap sebagai hiburan sedangkan belajar harus serius; 5) Sekolah tidak menyediakan dan tidak memiliki peralatan dan bahan pembuatan media; 6) Belum memahami pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran; 7) Tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan membuat sendiri media pembelajaran; 8) Tidak memiliki keterampilan menggunakan media; 9) Tidak memiliki waktu membuat media; serta 10) Terbiasa mengajar dengan ceramah satu arah.¹²

Dari permasalahan tersebut, maka media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan hasil belajarnya pula. Karena itu diperlukan media

¹¹ Asri Widowati, *Media Pembelajaran IPA* (Yogyakarta: UNY Press, 2017). Hlm. 2

¹² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114. Hlm. 103-104

pembelajaran yang efektif dan informatif serta menyenangkan yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi abad 21. Dalam hal ini kreatifitas dan inovasi guru sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami pembelajaran agar dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Wahyuni dalam Azizul dkk mengungkapkan perkembangan teknologi yang terjadi secara masif telah menyebabkan pesatnya pertumbuhan teknologi digital yang kemudian menuntut adanya keterampilan dan pengetahuan baru untuk mengimbangnya. Hal ini juga menyebabkan munculnya tantangan baru dalam pembelajaran yang mendorong pendidik untuk dapat menyajikan pembelajaran yang inovatif dan sejalan dengan perkembangan yang ada. Perkembangan teknologi ini juga dapat membantu mengatasi ketergantungan siswa terhadap guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan bahan ajar yang dirangkum dalam bentuk media kepada siswa sehingga siswa dapat mempelajarinya secara mandiri.¹³ Dengan demikian, guru dapat mencurahkan waktunya untuk memberikan bimbingan kepada siswa dalam pemahaman pembelajaran.

Di abad 21 ini, media digital dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang mempergunakan data digital ataupun menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan melalui perangkat digital.¹⁴ Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, media pembelajaran digital juga berfungsi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran digital didukung oleh implementasi teori kognitif Bruner, seperti yang dikemukakan Kustandi dan Sutjipto dalam Hamdan, bahwa tingkatan modus belajar bermula dari pengalaman

¹³ Azizul dkk., "Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak," *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 97–104. Hlm. 98

¹⁴ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021). Hlm. 3

langsung (*enactive*), pengalaman melalui gambar (*icon*), dan menuju pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung dapat dirancang melalui dukungan benda konkret seperti pengamatan langsung di lapangan; pengalaman melalui gambar dapat diciptakan dengan media visual maupun audio visual seperti komik dan video animasi; sedangkan pengalaman abstrak didapatkan melalui media visual simbolis seperti diorama.¹⁵

Komik adalah gambar-gambar berurutan yang saling berdekatan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetika dari pembacanya, sedangkan komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital yang memiliki gambar yang tersusun dalam beberapa bagian dengan jalur membaca yang jelas dan bingkai yang terlihat dengan balon kata dan gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya.¹⁶ Selain untuk hiburan, komik digital dapat pula diinovasikan sebagai media pembelajaran. Beberapa kelebihan komik sebagai media pembelajaran adalah: 1) Menambah perbendaharaan kata; 2) Memudahkan penyerapan informasi abstrak; 3) Mengembangkan minat baca; serta 4) Jalan cerita komik menuju kebaikan.¹⁷

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VI-A SD *Rabbaniyyun Islamic School*, diketahui bahwa materi tata surya termasuk dalam salah satu materi pembelajaran yang sukar diterima siswa karena minimnya media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Siswa masih kesulitan memahami tentang karakteristik planet-planet, benda-benda langit penyusun tata surya, akibat rotasi dan revolusi bumi, dan juga perbedaan gerhana bulan dan gerhana matahari. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, materi tata surya pada pembelajaran IPA termasuk rendah hasilnya dibandingkan dengan

¹⁵ Ibid. hlm. 6

¹⁶ Annisa Fitriana Lestari & Irwansyah, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital," *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2018): 134–148. Hlm. 135

¹⁷ Mawan Akhir Riwanto & Mey Prihandani Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal PANCAR* 2, no. 1 (2018): 14–18. Hlm. 15

materi lain berdasarkan data nilai selama tiga tahun terakhir yang menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar materi tata surya pada tahun 2020 sebesar 27% dari jumlah siswa; tahun 2021 sebesar 50%; dan tahun 2022 sebesar 35%. Selain itu peneliti juga melakukan penilaian kepada siswa dengan memberikan lembar soal sejumlah 20 butir pilihan ganda sebagai data awal pra tindakan. Dari soal tersebut didapati hasil 29,4% siswa dari total 17 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 , dengan perolehan rata-rata nilai kelas sebesar 65.

Hal tersebut disebabkan karena minimnya media dan alat pembelajaran yang tersedia. Guru biasanya hanya menggunakan buku dan gambar-gambar atau video ilustrasi yang tersedia di internet dan menampilkannya dengan proyektor. Meski variasi model pembelajaran sudah sering diterapkan, minimnya ketersediaan media dan alat pembelajaran menyebabkan rendahnya minat belajar siswa sehingga hasil belajarnya pun rendah.

Dari permasalahan yang terjadi, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan media pembelajaran komik digital untuk dapat meningkatkan capaian pembelajaran IPA pada materi tata surya di kelas VI-A SD *Rabbaniyyun Islamic School*. Media pembelajaran komik digital merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual yang dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media komik digital sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan produk media yang telah ada dan dikembangkan oleh Bagus Yoga Kesuma yang berjudul "Tata Surya: Komik Digital Berbasis *Contextual Teaching Learning*". Seperti judulnya, media ini berupa komik digital yang dalam penyajiannya menggunakan model *contextual teaching learning*. Dikemas dalam 74 halaman, komik ini memuat materi tentang berbagai anggota dan karakteristik benda-benda yang ada dalam tata surya. Adanya media ini diharapkan dapat membantu

siswa untuk memahami lebih dalam tentang materi tersebut, sehingga memotivasi semangat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya Melalui Komik Digital di Kelas VI-A SD *Rabbaniyyun Islamic School*”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPA adalah:

1. Rendahnya hasil belajar IPA, khususnya pada materi tata surya; dan
2. Kurangnya penggunaan dan ketersediaan media pebelajaran IPA.

Dari identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada:

1. Meningkatkan hasil belajar IPA, khususnya pada materi tata surya; dan
2. Menyajikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran komik digital.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi area dan fokus penelitian tersebut, peneliti membatasi fokus penelitian pada: “meningkatkan hasil belajar IPA materi tata surya melalui komik digital di kelas VI-A SD *Rabbaniyyun Islamic School*”.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Dari fokus penelitian tersebut, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. “Apakah penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi tata surya pada siswa kelas VI-A SD Rabbaniyyun *Islamic School*?”
2. “Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar IPA materi tata surya melalui komik digital di kelas VI-A SD Rabbaniyyun *Islamic School*?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk dapat mengetahui apakah komik digital dapat meningkatkan hasil belajar IPA khususnya materi tata surya pada siswa kelas VI secara efektif. Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti juga berharap dapat memberikan manfaat bagi kemajuan inovasi media pembelajaran digital di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPA.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Memberikan motivasi belajar IPA kepada siswa
- 2) Meningkatkan hasil belajar IPA
- 3) Memberikan kepercayaan diri kepada siswa untuk dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran IPA.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan motivasi kepada guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran IPA dengan kreatif dan inovatif.
- 2) Sebagai pedoman bagi guru agar dapat memiliki variasi media pembelajaran IPA.

c. Bagi peneliti

- 1) Memahami berbagai permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dan mengetahui solusi dari permasalahan tersebut.

2) Sebagai bekal dan pedoman untuk menjadi pendidik yang profesional dan berpengalaman di masa mendatang.

d. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti berikutnya untuk menganalisis dan meneliti lebih dalam mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penggunaan komik digital.

