

BAB II **LANDASAN TEORI**

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar (SD/MI) berdasarkan kurikulum 2013 menganut pendekatan komunikatif (integratif-tematik) (Ultafunnisa, S.,2019:25). Artinya, pembelajaran bahasa Indonesia dalam implementasinya harus lebih menekankan pada aspek komunikasi dan aplikasi. Yang harus diajarkan oleh guru adalah bahasa sebagai alat komunikasi. Siswa diajak belajar berbahasa secara komunikatif untuk bekal kecakapan hidupnya sehingga bahasa menjadi sesuatu yang fungsional bagi kehidupan manusia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya (Khair, U., 2018:89). Untuk mengimplementasikan tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia tersebut, dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat berwujud teks tertulis maupun teks lisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks membawa implikasi metodologis pada pembelajaran bertahap. Hal tersebut diawali dari kegiatan guru dalam membangun konteks, dilanjutkan dengan kegiatan pemodelan, membangun teks secara bersama-sama, sampai pada membangun teks secara mandiri. Hal ini dilakukan karena teks

merupakan satuan bahasa yang mengandung pikiran dan memiliki struktur yang lengkap. Guru harus benar-benar meyakini bahwa pada akhirnya siswa dapat menyajikan teks secara mandiri.

2. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Mendidik

Dilihat dari segi proses pembelajaran, kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik (Lestari, D.A., dkk, 2020:201). Mengelola artinya membuat manajemen kelas. Hal ini merupakan bagian terpenting bagi guru dalam memaksimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu, kompetensi pedagogik adalah suatu kemampuan yang dimiliki guru untuk menciptakan suasana dan pengalaman belajar yang bervariasi dengan mengelola siswanya untuk memenuhi kurikulum yang disampaikan.

Yang dibutuhkan dari seorang guru tentu bukan hanya pemahaman teoretis konseptual, tetapi yang lebih penting adalah pada tataran praksis, yakni kemampuan operasional dalam pembelajaran (Suwandi, S., 2018:2). Guru dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran yang efisien dan efektif, pembelajaran yang dapat mewujudkan kompetensi siswa, pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa, dan pembelajaran yang mampu mengubah segenap potensi yang dimiliki siswa mencapai prestasi yang unggul. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, siswa dituntut memiliki kemahiran berbahasa Indonesia baik reseptif maupun ekspresif serta kemampuan apresiasi sastra.

Satu di antara faktor penentu keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah adalah keadaan lingkungan sekolah (Amaroh, A.U., 2018:2). Lingkungan yang dimaksud di sini adalah lingkungan belajar yang terjadi antara pembelajar (siswa) dan pengajar (guru). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat kerja sama antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Kerja sama tersebut ditunjukkan dengan interaksi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan sarana pembelajaran sehingga siswa dapat belajar secara maksimal. Oleh karena itu, peran guru dalam membantu siswa belajar merupakan bagian penting dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar harus memperhatikan potensi siswa. Karena potensi setiap siswa tidak sama, guru harus benar-benar memperhatikan hal tersebut. Terutama untuk mengajarkan materi pernyataan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan. Bagaimana caranya guru mengajarkan materi tersebut agar siswa dapat menyampaikan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dengan bahasa yang santun.

B. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan bahan yang di dalamnya berisikan penjelasan materi pelajaran yang dibutuhkan siswa maupun guru (Lubis, M.A., 2018:154). Guru memerlukan bahan ajar sebagai pelengkap pada saat mengajar, sedangkan siswa membutuhkan bahan ajar untuk

menambah wawasan dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar dapat disusun secara sistematis yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Mutala'iah, N.H. (2018: 41) menjelaskan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar dapat berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bisa dikatakan bahan ajar merupakan alat atau sarana dalam pembelajaran yang isinya berupa metode, materi, batasan-batasan, dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Bahan ajar ialah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang merepresentasikan konsep yang mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi (Ina Magdalena, dkk, 2020: 314). Bahan ajar dapat digunakan untuk membantu keduanya guru dan siswa dalam proses pembelajaran (D. Yulianti, S. Khanafiyah , S. Sulistyorini, 2016: 38). Jadi, para guru tidak perlu terlalu banyak menjelaskan materi pembelajaran di kelas. Dalam memilih bahan ajar, kita perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Bahan ajar atau *learning materials* merupakan bahan pembelajaran yang secara langsung digunakan untuk kegiatan pembelajaran (Syaefudin Sa'ud, U., 2008: 214-216). Bahan pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok bahan cetak dan kelompok bahan non

cetak. Bahan cetak antara lain: buku, modul, paket berprograma, poster, leaflet, dan komik cergam. Sedangkan bahan non cetak seperti: kaset video, kaset audio, vcd, dan film.

Bahan ajar yang baik menurut S. Salam (2017: 105) adalah bahan ajar yang bisa digunakan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar yang disiapkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru. Kebutuhan bahan ajar dipengaruhi oleh faktor lingkungan, perkembangan teknologi informasi, dan budaya masyarakat.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga guru tidak perlu terlalu banyak menyajikan materi secara langsung di kelas. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar berdasarkan aspek isi materi pembelajaran (E.A. Nugraha, dkk, 2013:61).

2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Ada beberapa jenis bahan ajar jika dilihat dari bagaimana bahan ajar itu dikemas dan disajikan kepada siswa dalam proses pembelajaran (Kurniawati, F.E., 2015:371).

Ada lima kategori bahan ajar, yaitu:

- b. cetak: handout, buku, modul, brosur, leaflet, foto, gambar, model, maket, LKS. Bahan ajar cetak dapat dipejari oleh siswa di sekolah maupun di rumah, ketersediannya sangat mudah diperoleh.

Taufik Agung dkk (2014:42) menyebutkan salah satu media pendidikan yang bisa digunakan, dimanfaatkan, dan mudah

dijangkau diantaranya media berbasis cetakan. Dalam dunia pendidikan, media berbasis cetakan adalah salah satu alat yang digunakan untuk memudahkan proses belajar. Media berbasis cetakan dapat digunakan oleh guru kelas untuk menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu media berbasis cetakan yang bisa digunakan adalah komik. Komik merupakan salah satu media yang menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa sekolah dasar.

- c. dengar :kaset, radio, compact disc, piringan hitam.

Bahan ajar dengar biasa disebut media audio atau suara. Media audio bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami materi pelajaran.

- d. pandang (visual) seperti gambar, foto, atau maket.

Media visual memberikan pemahaman kepada siswa dalam pembelajaran yang berkaitan dengan suatu objek yang ukurannya besar atau tidak mudah bagi siswa untuk melihat secara langsung.

- d. pandang dengar : VCD, media audiovisual, film.

Media ini memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media-media pembelajaran yang lain. Media audiovisual dapat meningkatkan daya ingat dan meningkatkan transfer ilmu dalam pembelajaran.

- e. multimedia interaktif :Pembelajaran berbasis komputer, Web.

Bahan ajar ini memudahkan siswa dalam belajar jarak jauh. Siswa dapat mengakses materi yang tersedia melalui internet dengan mudah, media ini disebut media berbasis online/ daring(dalam jaringan).

3. Tujuan Pengembangan Bahan Ajar

Tujuan pengembangan bahan ajar adalah:

- a. menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai kebutuhan siswa.
- b. membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar.
- c. memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, diantaranya yaitu:
 - 1) pesan yang akan disampaikan menjadi jelas dan mudah dipahami.
 - 2) mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
 - 3) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
 - 4) memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan realita belajar.
 - 5) memberikan rangsangan dan pengalaman belajar siswa.
- d. sebagai alat ukur atau evaluasi dalam suatu proses pembelajaran (Kurniawan, F.E., 2015:374)

Bahan ajar memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Irawati, H dan Much. Fuad Saifuddin, 2018:96).

Penggunaan bahan ajar yang tepat dapat menghemat waktu dalam mengajar serta dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Bahan ajar dapat membantu siswa untuk mandiri dan dapat digunakan untuk mengukur kompetensi yang dikuasai.

4. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar

Prosedur pengembangan bahan ajar menurut Syaefudin Sa'ud, U (2008: 216-217) yaitu:

a. persiapan

Pada tahap ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan, khususnya yang berkaitan dengan kurikulum, materi bahan ajar, dan sumber-sumber lain yang diperlukan dalam penulisan bahan ajar, seperti: gambar, photo, bagan, atau yang lainnya.

b. penulisan draft bahan ajar

Tahap selanjutnya adalah penulisan draft bahan ajar. Bahan ajar yang telah didiskusikan dan mendapat berbagai masukan dari para ahli, kemudian direvisi sesuai dengan masukan yang ada.

c. penyelesaian

Tahapan akhir adalah penyelesaian. Harus memperhatikan aspek kebahasaan, keterbacaan (*readability study*), kosakata yang digunakan sesuai target pembaca (*target audience*). Kemudian kelengkapan bahan penunjang lainnya seperti gambar, tabel, dan lain-lain.

C. Ungkapan Ajakan, Perintah, Penolakan

Ungkapan, ajakan, perintah, dan penolakan adalah materi bahasa Indonesia kelas II yang terdapat pada tema 1 “Hidup Rukun” dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut: 3.1.Merinci Ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun. 4.1.Menirukan ungkapan, ajakan, perintah, penolakan dalam cerita atau lagu anak-anak dengan bahasa yang santun. Pengertian ungkapan, ajakan, perintah, penolakan menurut Ulafatunnisa, S. (2019:30-37) adalah sebagai berikut:

1. Ungkapan

Ungkapan adalah gabungan dari 2 kata atau lebih yang dipakai oleh seseorang dalam keadaan tertentu untuk mengkisahkan suatu hal. Gabungan kata tersebut apabila tidak terdapat konteks kalimat yang menyertainya mempunyai dua kemungkinan makna yaitu makna denotasi (yang sesungguhnya) dan juga makna konotasi (yang bukan sesungguhnya). Karena itulah, perlu adanya konteks kalimat yang menyertainya untuk mengetahui apakah kata tersebut termasuk ungkapan atau bukan.

Contoh ungkapan: besar kepala. Gabungan kata di samping tidak bisa langsung dikatakan sebagai ungkapan. Hal ini dikarenakan konteks kalimat yang menyertai gabungan kata tersebut belum jelas. Gabungan kata di atas masih mempunyai dua kemungkinan makna sesuai dengan konteks kalimatnya. Gabungan kata tersebut masih memiliki 2

kemungkinan makna sesuai dengan konteks lainnya. “Karena menderita hidrosefalus sejak lahir, Andi menjadi besar kepala.” “Karena besar kepala, Andi tidak disukai teman-temannya.” 2 kalimat tersebut memberikan konteks (situasi) dalam gabungan kata “besar kepala”. Pada kalimat yang pertama mempunyai makna yang sebenarnya (denotasi) pada gabungan kata “besar kepala” bermakna kepalanya berukuran besar. Pada kalimat yang kedua mempunyai makna kias (konotasi) atau makna yang bukan sebenarnya. Jadi pada kalimat kedua, kata “besar kepala” mempunyai makna kias sombong. Jadi makna kedua itulah yang membuat gabungan kata tersebut disebut dengan ungkapan.

2. Kalimat Ajakan

Kalimat ajakan ialah salah satu jenis kalimat bahasa Indonesia yang berguna untuk memaparkan keinginan agar ajakan ataupun perintahnya diikuti oleh seseorang. Meskipun dalam kalimat ajakan terdapat aspek perintah tetapi tidak sama dengan kalimat perintah. Dalam kalimat ajakan, perintah yang diberikan lebih bersifat untuk mengajak, tidak harus dilakukan. Kalimat ajakan berisi permintaan atau bujukan kepada seseorang agar melakukan sesuatu hal secara bersamaan. Kalimat ajakan merupakan kalimat perluasan dari kalimat perintah. Meskipun begitu, cara penyampaian dan maknanya pun tidak sama dengan kalimat perintah.

Ciri-ciri dari kalimat ajakan adalah sebagai berikut:

- a. kalimat ajakan diawali dengan kata “ayo”, “mari”, “yuk”, dan lainnya.

- b. di dalamnya ada kata “kita”.
- c. apabila lebih dari satu orang yang diajak, maka menggunakan kata ganti orang yang bersifat jamak.

3. Kalimat Perintah

Kalimat perintah yakni kalimat yang bertujuan untuk memberikan perintah kepada orang lain agar melakukan hal seperti yang dimaksudkan. Kalimat perintah biasanya berupa keinginan untuk melakukan tindakan dari pihak lain. Jenis-jenis kalimat perintah antara lain kalimat perintah ajakan, kalimat perintah larangan, kalimat perintah permohonan, kalimat perintah sindiran, kalimat perintah saran, kalimat perintah mengizinkan, dan kalimat perintah bersyarat. Ciri-ciri kalimat perintah antara lain:

- a. kalimat perintah diakhiri dengan tanda seru (!)
- b. intonasi kalimat agak tinggi dan naik
- c. predikat berada sebelum subjek
- d. diawali dengan kata kerja pada awal kalimat
- e. umumnya menggunakan kata perintah seperti “tolong”, “jangan”, atau “mohon”
- f. sering menggunakan partikel “-lah” atau “-kan”

4. Kalimat Penolakan

Kalimat penolakan adalah kalimat yang diungkapkan untuk menyampaikan ketidaksetujuan atau penolakan terhadap suatu ide,

gagasan, keputusan, atau pendapat orang lain. Kalimat penolakan sering muncul dalam sebuah diskusi. Ciri khas dari kalimat penolakan adalah penggunaan kata “tidak”, “tidak setuju”, “kurang setuju”, “tidak sependapat”, “tidak sejalan”. Agar kalimat penolakan terkesan sopan dapat dapat ditambah dengan kata “maaf”, “mohon maaf”, “izin”, dan lain sebagainya.

D. Komik Edukasi

1. Pengertian Komik Edukasi

Lubis, M.A. (2018:157) menyatakan bahwa komik merupakan bahan bacaan yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Selain itu terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan seseorang di dalam komik, sehingga siswa mudah untuk mengerti.

Komik edukasi merupakan bahan bacaan yang berisikan tentang pendidikan. Komik edukasi dapat meningkatkan minat baca siswa dan merangsang pemahaman siswa dalam belajar. Komik sebagai bacaan yang dapat membuat anak-anak terhibur dan merasa senang saat membacanya. Selain sebagai hiburan, komik edukasi dapat digunakan sebagai bahan dalam pembelajaran untuk tingkat SD/ MI.

Siswa lebih suka membaca komik dari pada buku pelajaran (Amelia, D.J., 2018:137). Hal ini karena pada tingkatan usia mereka lebih menyukai membaca gambar dari pada membaca teks, siswa lebih suka sesuatu yang penuh warna dan gambar dari pada hanya berupa teks saja.

Sedangkan menurut Fang Zhao dan Nina Mahrt (2018:219) komik adalah integrasi gambar dan terkadang kata-kata dalam urutan berurutan, proses kognitif teks, integrasi gambar dan teks-gambar dapat membantu kita untuk memahami cara orang membaca komik. Salah satu cara agar pembelajaran lebih menarik dan tidak cepat bosan dengan pemanfaatan teknologi adalah mengembangkan komik berbasis digital (Y Sari, R P Sari, M S Sumantri, dan A Marini, 2021:2).

Komik adalah media cerita yang memuat konten yang beragam antara lain gambar, panel, balon ucapan, cerita dan karakterisasi. Aspek cerita dalam komik dikenali dalam rangkaian gambar disusun oleh panel yang melibatkan karakterisasi dan balon bicara (Swandia, I.W. dkk, 2020:720).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran adalah komik edukasi (Ilyana, S & Ratna Candra Sari, 2020:204). Komik edukasi merupakan salah satu jenis komik yang kini tengah berkembang di masyarakat. Salah satu keunikan komik ini adalah memiliki konten cerita dan narasi seperti komik pada umumnya, komik edukasi juga mempunyai konten edukasi dan informasi terkait materi pelajaran yang disampaikan, sehingga cocok digunakan untuk bahan ajar.

Penyampaian pesan dalam sebuah komik, gambar maupun ilustrasi merupakan elemen yang penting (Soedarso, N. 2015:502). Gambar dapat mengantarkan pembaca untuk masuk ke cerita yang akan disampaikan. Oleh sebab itu, dalam memilih gambar maupun cara menampilkannya harus dipertimbangkan dengan matang. Gambar yang baik harus dapat

menjelaskan cerita yang disampaikan secara efektif dan cepat, relevan dengan apa yang akan disampaikan, memiliki makna yang dapat mempengaruhi emosi pembaca.

Di dalam komik, pasti ada beberapa adegan yang membutuhkan gambar dengan efek-efek untuk menguatkan dan menjelaskan adegan itu (Untari, M., & Saputra, A., 2016:33). Misalnya ketika ada adegan orang sedang mendengarkan musik, pasti adegan ini diberi sebuah efek agar terkesan orang yang dalam gambar tersebut sedang mendengarkan musik. Berdasarkan aspek visual dan nonvisual tersebut pembaca dapat menafsirkan tokoh yang ada.

Komik edukasi merupakan media pembelajaran sederhana yang efektif memberikan edukasi bagi pembaca (Suhono dan Defika Andriana Sari, 2020:30). Komik edukasi tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga menampilkan gambar agar menarik dan tidak membosankan saat dibaca, komik edukasi juga menjadi media yang fleksibel bagi siswa. Komik edukasi memiliki bahasa visual yang universal sehingga diharapkan pembaca dapat memahami isi yang terkandung di dalamnya.

2. Fungsi Komik Edukasi

Komik berfungsi sebagai media pembelajaran yang di dalamnya berisi pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca sebagai penerima maupun penikmatnya. Lahirnya komik berasal dari negara Jepang, akan tetapi sampai saat ini komik yang bermuatan pendidikan masih sangat minim. Untuk itu butuh adanya

pengembangan media pembelajaran komik yang bermuatan pendidikan. Apalagi saat ini karakter anak-anak butuh dibenahi berkaitan dengan perubahan zaman yang semakin mengikuti budaya Barat. Maka dari itu komik yang bermuatan pendidikan harus diciptakan demi masa depan anak-anak bangsa lebih baik.

Komik edukasi dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran (Sutrisna, C.E. dan Alvanov Zpalanzani Mansoor, 2015:2). Unsur-unsur komik dapat dikemas dalam bentuk yang menarik dan edukatif, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak yang membacanya, serta menghibur. Komik adalah media populer yang digemari anak-anak dan dapat menyampaikan informasi secara jelas dengan menggunakan teks, gambar, dan warna yang menarik.

Media komik digital, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan (Kustianingsari, N. dan Utari Dewi, 2018:3). Komik dihadirkan kepada siswa SD untuk mengetahui potensi komik dalam meningkatkan keingintahuan dan pemahaman mereka (Hermita, N., dkk, 2020:2493).

Komik yang diartikan sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hermita, N., dkk, 2020:2499). Komik merupakan salah satu metode pendidikan yang efektif digunakan pada pembelajaran, terutama pada tingkat SD dan

tingkat sekolah menengah. Salah satu kelebihan komik adalah dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran (N. E. Ntobuo, A. Arbie, L.N Amali, 2018:246-247). Kelebihan komik yaitu dapat memotivasi siswa selama proses pembelajaran. Di dalam komik memuat gambar-gambar yang dapat berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Komik dapat membangkitkan minat baca siswa dan mengarahkan untuk disiplin membaca, terutama bagi mereka yang tidak suka membaca, komik dapat menjadi solusi yang tepat. Anak-anak usia SD cenderung menyukai buku bergambar warna-warni yang divisualisasikan dalam bentuk realistik. Anak-anak akan lebih mudah mengingat tokoh dan cerita yang ada dalam komik yang mereka baca.

3. Unsur-unsur yang Membentuk Komik

Unsur-unsur yang membentuk komik yaitu karakter dalam komik, bahasa dalam komik, waktu dalam komik, tema dalam komik, dan elemen grafis dalam komik (Akcanca, N., 2020:1552-1557).

a. Karakter dalam komik

Karakter merupakan unsur utama komik. Cerita yang dinarasikan dalam komik harus memuat karakter. Oleh karena itu, karakter sangat penting bagi pembaca. Karakter dapat membuat pembaca seolah-olah terlibat dalam cerita komik. Faktanya, pembaca terkadang dapat mengalami keadaan emosional karakter di dunia batin mereka. Memilih karakter tokoh yang tepat sesuai usia anak

SD adalah hal yang penting dan akan berpengaruh terhadap karakter siswa.

b. Bahasa dalam komik

Komik memiliki bahasa ekspresi khusus. Gagasa yang ingin disampaikan diekspresikan dengan jelas dan nyata. Sangat penting untuk menggunakan bahasa berdasarkan pengalaman visual yang dapat menarik perhatian pembaca, khususnya siswa SD. Jika kita memilih komik sebagai alat komunikasi, bahasa dibuat dengan teks dan gambar harus sepadan dengan imajinasi pembaca secara berurutan agar komunikasi dapat berlangsung. Bahasa yang digunakan dalam komik memiliki peran sebagai jembatan antara bahasa sehari-hari dengan bahasa pendidikan. Karena bahasa sangat berpengaruh positif terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep merupakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dapat dilihat pada pemilihan kata dan struktur kalimat yang sesuai dengan kemampuan siswa untuk memahaminya. Pemilihan kata yang mudah dimengerti dan penggunaan kalimat yang sederhana akan mempermudah penyampaian pesan sehingga akan mudah dimengerti oleh siswa. Keterkaitan dan keruntutan antar kalimat dan subbab dalam komik menunjukkan kesatuan tema yang utuh (E.A. Nugraha, dkk, 2013: 64).

c. Waktu dalam komik

Waktu dalam komik bersifat fleksibel, dapat diarahkan ke belakang atau ke depan. Hal ini dimungkinkan untuk melakukan perjalanan dalam waktu berkat penulis komik. Unsur-unsur seperti

gaya berpakaian, tempat berlangsungnya cerita, unsur kehidupan, alat digambarkan secara mendetail dan mengesankan agar dapat menghubungkan pembaca ke cerita.

d. Tema dalam komik

Komik menyajikan tema kepada pembaca. Hal ini akan bermanfaat untuk mengungkapkan detail pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca jika pesan utama disajikan secara singkat dan ringkas. Faktanya siswa SD cenderung dan lebih menyukai topik yang menarik perhatian perhatian. Tema dalam komik salah satu faktor penentu dalam pembuatan komik.

e. Elemen grafis dalam komik

Agar jalan cerita tetap hidup bagi pembaca, diperlukan ilustrasi komik. Gambar dalam komik efektif dalam memandu persepsi pembaca tentang suatu cerita. Menjaga keseimbangan antara teks dan gambar itu penting dalam komik dan perlu dipertimbangkan penulis tidak mendominasi ketika bercerita. Terlalu banyak teks dari pada gambar akan terlihat membosankan. Penggunaan gambar dalam komik efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggali informasi dengan lebih dari satu metode. Ini sangat penting untuk mempersiapkan kehidupan masa depan mereka.

4. Cara Membuat Komik Edukasi

Untuk perancangan komik ini, Sabri, H. dkk (2017:29) menjelaskan bahwa penulis harus terlebih dahulu menguraikan beberapa materi yang menjadi objek komunikasinya, antara lain sebagai berikut:

a. tema

Sebelum merancang komik, penulis harus menganalisis berbagai macam tema terlebih dahulu, kemudian tentukan tema apa yang akan dipilih.

b. mengembangkan ide

Mengembangkan ide atau gagasan cerita dalam perancangan komik sangat penting. Ide awal digunakan sebagai landas penulis dalam bercita. Salah satu ide besar yang harus dikembangkan dalam perancangan komik ini adalah bagaimana membuat cerita yang tepat untuk anak kelas II sekolah dasar dengan mengangkat materi pembelajaran yang cocok sehingga dapat menjadi sebuah cerita yang menarik.

c. membuat premis

Sebelum membuat cerita dalam komik, terlebih dahulu membuat premis atau inti cerita agar naskah cerita yang akan dibuat bisa terstruktur dengan rapi. Premis yang dibuat haruslah jelas, singkat dan menarik. Premis terdiri dari penggambaran karakter, kekhasan, masalah yang dihadapi dan tujuan akhir si karakter.

Premis dibuat setelah ide cerita didapatkan agar pengembangan inti ceritanya dapat dibuat sesuai dengan perancangan yang diinginkan.

d. sinopsis cerita komik

Sebelum membuat komik, terlebih dahulu dibuatkan sinopsis. Sinopsis menggambarkan keseluruhan cerita dari awal sampai akhir. Dalam sinopsis menceritakan seperti apa karakter tokoh yang akan bermain dalam komik. Baik itu fisik dan sifat. Sinopsis cerita yang akan dibuat berdasarkan tema yang akan ditentukan, berdasarkan ide cerita dan premis yang telah dibuat.

e. karakter tokoh komik

Dalam perancangan komik ini, akan ditentukan beberapa karakter sebagai tokoh utama. Karena komik ini adalah komik edukasi bagi anak-anak kelas II sekolah dasar, maka karakter-karakter yang dijadikan sebagai tokoh utama dalam komik akan dirancang tidak jauh dari karakter anak-anak. Penokohan dalam cerita komik berdasarkan analisis awal maka karakter-karakter yang dipilih akan menyesuaikan dengan lingkungan dimana penelitian dilakukan.

E. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Kustianingsari dan Utari Dewi pada jurnal tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V

SDN Putat Jaya III/379 Surabaya” menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Komik Digital, dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Delora Jantung Olivia tahun 2018 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Volume 6, Nomor 2, September 2018 p-ISSN: 2338-1140 (Halaman 136-143) dengan judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CETAK DALAM BENTUK KOMIK UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR” menunjukkan bahwa dilihat dari segi keefektifannya, bahan ajar cetak berbentuk komik yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yaitu: 1) didesain sesuai dengan karakteristik siswa, 2) bahan ajar cetak berbentuk komik ini berorientasi pada tujuan pembelajaran, 3) isi bahan ajar cetak berbentuk komik lebih menfokuskan kepada keterampilan menulis, 4) bahan ajar cetak berbentuk komik dikembangkan dengan memperhatikan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh E.A. Nugraha, dkk tahun 2013 Physic Education Journal 2 (1) (2013) dengan judul “PEMBUATAN BAHAN AJAR KOMIK SAINS INKUIRI MATERI BENDA UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER SISWA KELAS IV SD” menyebutkan bahwa Penggunaan komik sains sebagai bahan ajar berdampak pada hasil belajar kognitif siswa dan melalui komik sains,

siswa mengetahui sikap rasa ingin tahu dan tindakan yang bersifat religius sehingga moral knowing dapat tercapai.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Untari, M., & Saputra, A. tahun 2016 jurnal dengan judul “KEEFEKTIFAN MEDIA KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS IV SD.” Menunjukkan bahwa terdapat keefektifan pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas IV SDN Bergaskidul 03 Kabupaten Semarang.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Agung dkk tahun 2014 Jurnal Bimbingan Konseling 3 dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING MELALUI KOMIK EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR.” Hasil yang didapatkan adalah media bimbingan dan konseling melalui komik edukasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, baik siswa pada kelas rendah maupun pada siswa kelas tinggi. Adanya berbagai kelebihan yang dimiliki media komik dimanfaatkan sebagai media bimbingan dan konseling memberikan pengaruh yang positif dalam usaha pencapaian tujuan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemberian layanan bimbingan dan konseling dengan komik edukasi mendorong timbulnya motivasi dan minat yang lebih tinggi karena pesan yang disampaikan tidak begitu verbalistis, dan gambar-gambar yang diberikan akan menguatkan konsep yang diberikan dan dapat diingat lebih lama jika

dibandingkan hanya dengan kata-kata atau kalimat karena unsur grafis yang ada dalam komik.

6. Penelitian yang dilakukan oleh D. Yulianti , S. Khanafiyah , S. Sulistyorini tahun 2016 Jurnal Pendidikan IPA Indonesia dengan judul “INQUIRY-BASED SCIENCE COMIC PHYSICS SERIES INTEGRATED WITH CHARACTER EDUCATION.” Hasil yang didapatkan adalah pembelajaran Sains melalui komik sains berbasis inkuiri dapat meningkatkan karakter dan prestasi kognitif siswa sekolah dasar siswa.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Hermita, N., dkk pada tahun 2020 Solid State Technology Volume: 63 yang berjudul “Developing Science Comics for Elementary School Students on Animal Diversity.” Hasil yang didapatkan adalah komik sains tersebut layak dan dapat digunakan oleh siswa sebagai bahan ajar pembelajaran.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Y Sari, R P Sari , M S Sumantri , dan A Marini pada tahun 2021 IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering dengan judul “Development of digital comic for science learning in elementary school.” Hasil yang didapatkan adalah Komik digital memudahkan siswa dalam mempelajari sains baik online maupun online.

F. Kerangka Pikir

Berdasarkan studi literatur dan penelitian terdahulu, peneliti membuat sebuah kerangka dalam penelitian ini. Kerangka ini akan dijelaskan melalui

data dan informasi yang diperoleh dari penelitian. Paradigma penelitian yang dimaksud dapat dijelaskan dalam bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Pikir