

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK PADA
PEMBELAJARAN TEMA 7 KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**IGA ISTIANA
NPM: 1511100199**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI LAMPUNG
1440 H/2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK PADA
PEMBELAJARAN TEMA 7 KELAS IV SD/MI**

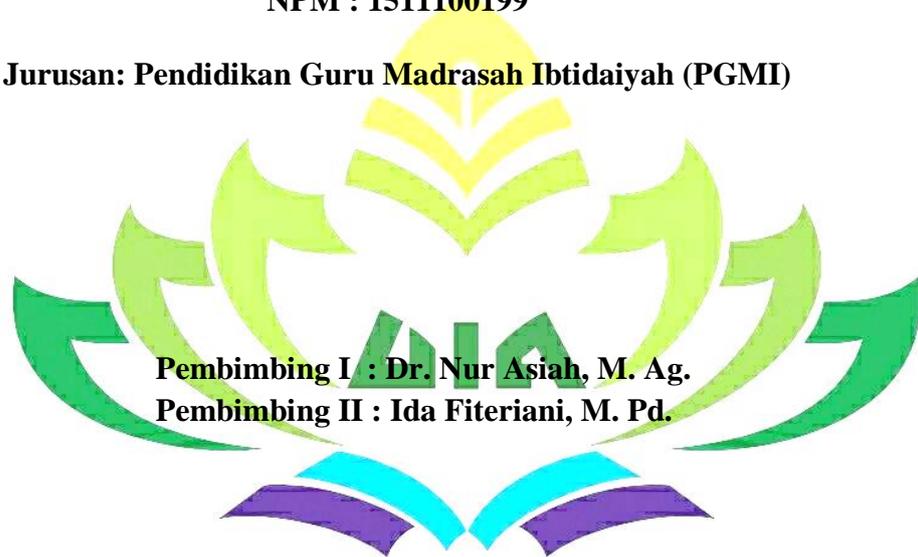
Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**IGA ISTIANA
NPM : 1511100199**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



**Pembimbing I : Dr. Nur Asiah, M. Ag.
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M. Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI LAMPUNG
1440 H/2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis komik pada tema 7 pada kelas IV. Media pembelajaran ini dibuat untuk mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar supaya peserta didik lebih termotivasi dan tertarik dengan materi yang sedang dijelaskan oleh pendidik. Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu *Research and Development* (R&D) oleh Brog & Gall yang dimodifikasi Adelia Hasyim dengan meliputi 7 langkah diantaranya: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba, dan revisi produk. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 8 Gedung Air dan MI Nurul Islam Way Huwi Jati Agung. Uji coba dilakukan pada skala kecil dan juga skala besar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli bahasa 90% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 89,99% dengan kriteria sangat layak, dan memperoleh nilai dari ahli media 87,50% Untuk skor rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 83,34% dan respon peserta didik pada tahap uji kelompok kecil di SDN 8 Gedung Air memperoleh nilai sebesar 92,02% dan uji kelompok kecil di MI Nurul Islam 1 Way Huwi sebesar 96,58% uji kelompok besar di SDN 8 Gedung Air memperoleh nilai 94,55% dan MI Nurul Islam sebesar 97,36% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa komik layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik.*





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK PADA
PEMBELAJARAN TEMA 7 KELAS IV SD/MI.**

Nama : **IGA ISTIANA**

NPM : **1511100199**

Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nur Asiah, M.Ag
NIP. 197107092002122001


Ida Fiteriani, M.Pd
NIP. 198206242011012004

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK PADA PEMBELAJARAN TEMA 7 KELAS IV SD/MI**. Disusun oleh: **IGA ISTIANA**, NPM: **1511100199**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal; **Selasa, 31 Desember 2019, pukul 15.00-17.00 WIB** di Ruang Sidang PGMI.

TIM SIDANG MUNAQOSYAH

Ketua : **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

Sekretaris : **Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

Penguji Utama : **Nurul Hidayah, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Dr. Nur Asiah, M.Ag**

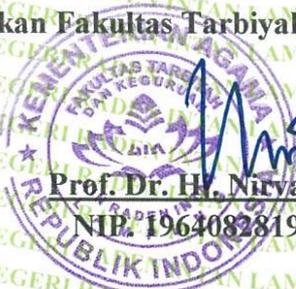
Penguji Pendamping II : **Ida Fiteriani, M.Pd**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nirya Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002



MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا
وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ
(١٣)

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”. (QS. Al-Hujurat: 13)



PERSEMBAHAN

Terucap Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan berkah, nikmat, perlindungan dan kemudahan serta kelancaran dalam setiap langkah penuh cinta dan kasih sayang sederhana serta kelancaran dalam setiap langkah. Maka dengan penuh cinta dan kasih sayang sederhana ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta Sat Sarwo Edy dan Ibunda tercinta Waginah dengan segala doa, nasihat, dan kesabarannya yang selalu tercurahkan dengan ikhlas demi keberhasilanku.
2. Kakakku Gerry Prambudi (Alm), adikku Melati Istiani, serta sahabat-sahabatku Diah Emi, Icshanti, dan Winie Ananda yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepadaku.
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung



RIWAYAT HIDUP

Iga Istiana dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 21 Juli 1997, anak ke dua dari tiga bersaudara putri dari pasangan bapak Sat Sarwo Edy dan Ibu Waginah.

Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 8 Gedung Air, dan lulus pada tahun 2009, melanjutkan ke SMP Negeri 7 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke SMA Perintis 2 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015, kemudian penulis langsung melanjutkan pendidikan S1 pada tahun 2015 di UIN Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada tahun 2018 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Talang Way Sulan Kecamatan Way Sulan Kabupaten Lampung Selatan, dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 11 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Nur Asiah, M. Ag. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Ibu Asni Megawati, S.Ag selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam 1 Way Huwi, Jati Agung Lampung Selatan, dan kepada Ibu Hj. Rosmalina, S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 8 Gedung Air Bandar Lampung yang telah memberikan bantuan hingga terselesainya skripsi ini.

7. Teman angkatan 2015 (PGMI) kelas D yang telah memberikan motivasi serta kenangan indah selama perjalanan penulis menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
8. Kepada Sahabat-Sahabatku Mega Selfia, Ichsanti Isnaini, Diah emi, dan Winie Ananda yang selalu memberikan motivasi demi terselesainya skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas semua kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pendidikan.

Bandar Lampung,
Penulis,

2019

Iga Istiana
NPM. 1511100199



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
SURAT PERSETUJUAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Spesifikasi Produk	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	16
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
4. Fungsi Media Pembelajaran	19
5. Manfaat Media Pembelajaran	22
6. Pengembangan Media Pembelajaran	23
B. Media Komik	24
1. Pengertian Komik	24
2. Jenis-Jenis Komik	25
3. Unsur-Unsur Komik	26
4. Manfaat Media Komik dalam Pembelajaran	27
5. Komik dalam Pembelajaran	28
C. Pembelajaran Tematik	30
D. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	32
E. Kerangka Berfikir	35

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	37
B. Langkah Penelitian Pengembangan	39
C. Teknik Pengumpulan Data	47
D. Instrumen Penelitian	50
E. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data Lapangan	54
1. Potensi dan Masalah	54
2. Mengumpulkan Informasi	55
3. Desain Produk dan Pengembangan Produk	55
4. Validasi Desain	56
a. Validasi oleh Ahli Bahasa	56
b. Validasi oleh Ahli Materi	59
c. Validasi oleh Ahli Media	63
5. Revisi Desain	67
6. Uji Coba Produk	74
7. Revisi Produk	82
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	82
1. Validasi Produk	83
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis Komik	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Skor Penilaian.....	52
Tabel 3.2 Skala Kelayakan.....	52
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	60
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	62
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	64
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	66
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil	75
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Kelompok Besar	77
Tabel 4.9 Hasil Respon Angket Pendidik	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Langkah Metode <i>R&D</i>	39
Gambar 3.2 Tujuh Langkah Tahapan <i>R&D</i>	41
Gambar 3.3 Tahap Validasi Media kepada Ahli	45
Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	57
Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	59
Gambar 4.3 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	61
Gambar 4.4 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	63
Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	65
Gambar 4.6 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	66
Gambar 4.7 Tampilan Bahasa Sebelum Revisi	68
Gambar 4.8 Tampilan Bahasa Setelah Revisi	68
Gambar 4.9 Tampilan Bahasa Sebelum Revisi	69
Gambar 4.10 Tampilan Bahasa Sesudah Revisi	69
Gambar 4.11 Tampilan Desain Cover Sebelum Revisi	70
Gambar 4.12 Tampilan Desain Cover Sesudah Revisi	70
Gambar 4.13 Tampilan Desain Sebelum Revisi	71
Gambar 4.14 Tampilan Desain Sesudah Revisi	71
Gambar 4.15 Tampilan Materi Sebelum Revisi	72
Gambar 4.16 Tampilan Materi Sesudah Revisi	73
Gambar 4.17 Grafik Kelompok Kecil	76
Gambar 4.18 Grafik Kelompok Besar	79
Gambar 4.19 Grafik Hasil Angket Pendidik	81
Gambar 4.20 Grafik Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 dan Tahap 2	84
Gambar 4.21 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2	85
Gambar 4.22 Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 dan Tahap 2	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	95
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendidik.....	113
Lampiran 3 Kisi-Kisi Anget Validasi.....	114
Lampiran 4 Lembar Penilaian Validasi.....	122
Lampiran 5 Angket Respon Peserta Didik.....	172
Lampiran 6 Tabel Penilaian Validasi.....	186
Lampiran 7 Surat Pengantar Validasi.....	197
Lampiran 8 Surat Pernyataan Validasi.....	203
Lampiran 9 Surat Pra Penelitian dan Penelitian.....	209
Lampiran 10 Nota Dinas.....	217
Lampiran 11 Kartu Konsultasi Skripsi.....	219
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	220



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu).¹ Pendidikan merupakan seluruh upaya yang dilakukan melalui tahap pengajaran, latihan, dan bimbingan untuk mewujudkan tujuan pendidikan Nasional. Menurut Achmad Munib pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.² Seiring berkembangnya zaman, pendidikan yang berkualitas akan membantu terwujudnya sumber daya manusia yang lebih baik ke depannya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut tentunya sistem pembelajaran yang ada perlu diperbaharui agar berjalan efektif dan efisien. Tujuan pendidikan akan terwujud, apabila manusia itu sendiri belajar untuk mendapatkan pengetahuan. Belajar itu sendiri merupakan usaha manusia untuk mendapatkan pengetahuan, pendidikan, dan pembelajaran yang biasanya didapatkan di lingkungan formal maupun non formal.

Hasil belajar yang nantinya tercapai, terkadang didukung oleh beberapa faktor salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai

¹ Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan* (Yogyakarta: Ircisod, 2017), h. 13.

² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 1.

perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa.³ Media digunakan sebagai penunjang pembelajaran di dalam kelas yang mengandung materi instruksional untuk memotivasi peserta didik dalam belajar dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Pendidikan yang bermutu bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, mencakup kecerdasan intelektual dan kepribadian yang positif.⁴ Menuntut ilmu dengan cara belajar bersungguh-sungguh dapat menjadikan manusia lebih mulia dan dihormati dimata Allah SWT maupun dimata sesama manusia lainnya. Sebagaimana yang diungkapkan Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”⁵

³ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Kata Pena, 2016), h. 3.

⁴ Moh. Khoerul Anwar, Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajaran, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017) 97-104, h. 97.

⁵ Al-Mujadalah, *Al-Quran dan Terjemahan* (Bekasi: CV. Pustaka Agung Harapan), h. 793.

Pendidikan yang bermutu bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, mencakup kecerdasan intelektual dan kepribadian yang positif.⁶ Pada umumnya pembelajaran yang baik dimulai dari cara guru mengajar, sehingga menarik perhatian peserta didiknya supaya terfokus pada materi yang sedang diterangkan. Penyampaian pelajaran yang dilakukan dengan baik dan pengelolaan kegiatan yang tersusun, serta pemakaian sumber belajar yang sesuai akan menunjang supaya kegiatan pembelajaran tersebut berjalan maksimal.

Cara belajar yang cenderung kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh pendidik, karena dalam mentransfer ilmu kepada peserta didiknya terkadang ada sebagian anak yang cepat dalam menangkap materi dan ada pula yang lamban dalam menerima materi yang diterangkan gurunya. Hal itu terjadi karena dalam pembelajaran setiap anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dan guru harus aktif untuk mencerna kebutuhan setiap anak masing-masing. Selain mentransfer ilmu guru sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa. Melalui interaksi pembelajaran yang ia lakukan di dalam kelas, guru dapat memberikan contoh soal dengan kaitannya pada kehidupan sehari-hari peserta didik sekaligus. Peran guru sebagai pendidik merupakan peran-peran yang berkaitan dengan tugas-tugas memberi bantuan dan dorongan, tugas-tugas pengawasan, dan pembinaan serta tugas-tugas yang berkaitan

⁶ Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. h. 185.

dengan mendisiplinkan peserta didik itu menjadi patuh terhadap aturan-aturan sekolah dan norma hidup dalam keluarga dan masyarakat.⁷

Kontribusi media pembelajaran terhadap proses pembelajaran sangat membantu peran guru supaya pembelajaran menjadi lebih interaktif dan juga menarik. Dengan adanya media pembelajaran sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran menjadi lebih antusias. Tanpa adanya media, komunikasi antara guru dan peserta didik tidak akan berjalan optimal.

Media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik mengingat lebih mudah materi yang sedang diajarkan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik saat ini yaitu komik. Media pembelajaran berupa komik diharapkan dapat mempermudah pendidik/guru dalam menyampaikan materi. Selain itu media pembelajaran berbasis komik juga mempunyai jalan cerita yang menghibur dan beruntun sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingatnya. Komik mempunyai daya tarik tersendiri untuk memikat peserta didik yang terkadang malas untuk membaca menjadi tertarik untuk membaca. Karena pada umumnya karakteristik anak sekolah dasar membutuhkan media yang konkret, menarik, dan juga menyenangkan.

Menurut Levie dan Levie yang membaca hasil-hasil dari penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan

⁷ Suwardi, Daryanto, *Manajemen Peserta Didik* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), h.103.

verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, mengingat lain pihak, stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurutan (sekuensial).⁸ Peserta didik umumnya membutuhkan media yang konkrit, menarik, dan menyenangkan.

Komik adalah media pembelajaran yang terdiri dari gambar-gambar yang tersusun supaya membentuk jalinan cerita berupa percakapan antar tokoh di dalam cerita tersebut. Komik juga mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya yaitu mempermudah menyampaikan materi atau informasi secara modern yang mudah dimengerti bagi pembaca. Menurut Septy siswa menggambarkan komik sebagai hal yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa, dan penggunaan media komik sangat diminati siswa.⁹ Sejalan dengan pendapat diatas menurut Brownell, dengan memasukan konsep pelajaran dalam buku komik maka anak akan memahami apa yang mereka pelajari secara permanen dalam ingatan mereka.¹⁰

Media pembelajaran berbentuk komik pada pembelajaran di tema 7 akan dibuat dengan konsep yang berkaitan pada kehidupan anak-anak. Umumnya anak sekolah dasar menyukai sesuatu yang berbentuk visual

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 12.

⁹ Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yuniarta. Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. MAJU, p-ISSN: 2355-3782 Volume 5 No. 1, Maret 2018 e-ISSN: 2579-4647. h. 80

¹⁰ Hasan Sastra Negara. Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Volume 1 Nomor 2 Desember 2014 p-ISSN 2355-1925. h. 254.

berupa gambar kartun yang menarik untuk memudahkan proses belajar mengajar, media komik merupakan media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV, dengan bahasa yang ringan, menghibur serta gambar yang menarik akan memudahkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya sekaligus membentuk karakteristik yang sesuai dengan harapan Bangsa dan Negara Indonesia. Media komik dapat membantu peserta didik bentuk orientasinya tidak hanya menghafal namun juga berbentuk praktek yang dapat diamalkan pada kehidupan sehari-hari mereka.

Pembelajaran dengan menggunakan buku komik akan disajikan dengan beberapa karakteristik yang diharapkan Bangsa dan Negara yaitu diantaranya religius, jujur, toleransi, disiplin, demokratis, dan cinta tanah air sebagai pembentukan diri untuk menjadi warga negara yang cerdas dan kreatif sebagaimana yang diinginkan Bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, berdasarkan analisis kebutuhan tema 7 pada pembelajaran tematik dinilai cocok dan sesuai untuk membentuk karakteristik anak bangsa yang saat ini mulai memudar. Komik yang dibuat sesuai kebutuhan akan menjadi wahana yang tepat dalam membina moral sekaligus karakter bangsa khususnya peserta didik-peserta didik di persekolahan.¹¹ Oleh sebab itu, untuk mempersiapkan generasi muda yang mencerminkan sikap toleransi,

¹¹ Dian Agus Ruchliyadi. Pendekatan Student Active Learning Pembelajaran Kewarganegaraan (Pkn) Di Pendidikan Dasar Dan Menengah Sebagai Best Practise Untuk Membentuk Karakter Warga Negara Yang Baik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*: Volume 6, Nomor 2, Nopember 2016. h. 996

saling menghargai, dan tolong menolong diharapkan melalui pembelajaran komik ini siswa akan mengerti dan mendalaminya lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil wawancara oleh wali kelas IV SD Negeri 8 Gedung Air belum menggunakan media yang bervariasi, umumnya proses belajar mengajar di dalam kelas, masih menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan ataupun diterapkan oleh sekolah-sekolah lain seperti media visual yaitu gambar.¹² Selain itu salah satu hal yang menjadi penghambat dan keterbatasan media pembelajaran bagi peserta didik yaitu waktu bagi guru yang terbatas dalam membuat media dan juga kurangnya pemahaman mengenai teknologi atau IT yang biasanya dirasakan oleh beberapa guru yang sudah lama mengajar dan tidak tahu bagaimana cara menggunakan media seperti contohnya LCD/Proyektor. Media pembelajaran yang ada di sekolah perlu diperkaya dengan media pembelajaran yang baru, sehingga diharapkan sangat bermanfaat bagi pendidik yang biasanya hanya menggunakan metode ceramah atau komunikasi searah. Adapun wawancara tambahan dengan peserta didik kelas IV bahwa media yang digunakan guru lebih sering menggunakan buku paket saja dan walaupun terkadang media berupa gambar dipakai, menurut mereka tampilan untuk belajar berupa gambar membuat rasa keinginan mereka menuntut ilmu lebih bersemangat karena adanya gambar tersebut, sehingga meningkatkan motivasi belajar mereka di dalam kelas.¹³ Oleh sebab itu, disini peneliti berupaya untuk menawarkan untuk

¹² Zainelia, S.Pd *Hasil Wawancara Guru Kelas IV*, SDN 8 Gedung Air pada tanggal 9 Januari 2019.

¹³ *Hasil Wawancara Siswa Kelas IV*, SDN 8 Gedung Air pada tanggal 17 Juni 2019.

mengembangkan media pembelajaran visual berupa gambar menjadi komik pembelajaran, dimana komik digunakan mempermudah peserta didik mengerti dalam mencerna ilmu yang dijelaskan.

Setelah dilakukannya observasi terkait media yang dipakai oleh guru, bahwa selama mengajar di dalam kelas guru masih menggunakan media yang belum bervariasi dan umumnya masih menggunakan media yang hanya berupa gambar. Penggunaan LCD/Proyektor selama pembelajaran berlangsung juga jarang digunakan karena adanya keterbatasan guru dalam menggunakan media tersebut. Selain itu pembelajaran pada kurikulum 2013 harus menampilkan aspek perilaku ataupun contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat mengetahui bentuk perwujudan nyatanya tidak hanya gambar tunggal saja tetapi memiliki contoh percakapan seperti komik. Pengetahuan yang terdapat di buku cetak siswa juga hanya menampilkan materi secara ringkas, penjelasan yang terdapat didalamnya hanya sedikit, selain itu gambar yang ditampilkan sebagai contoh tidak terlalu luas untuk membantu membentuk karakteristik peserta didik, sehingga hal tersebut membuat kurangnya pemahaman materi bagi peserta didik dan kurangnya contoh sikap yang sesuai dengan Pancasila dalam wujud pengamalannya.

Pembelajaran yang diajarkan umumnya hanya disajikan dalam bentuk teori yang hanya terdapat dalam buku, sedangkan dalam wujudnya penanaman dalam tema 7 itu bersifat pengamalan yang terdapat beberapa pesan moral yang nantinya berhibungan dengan kehidupan sekitar untuk

dipetik melalui kegiatan pembelajaran. Adapun alasan yang membuat pendidik terbatas dalam mengembangkan media ialah karena kurangnya pengetahuan pada bidang teknologi sehingga guru hanya memakai media yang umumnya sudah sering digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, media belajar siswa yang dipakai hanya berupa gambar yang bersumber dari internet. Media berupa gambar yang disajikan dan diberi penguatan melalui metode ceramah kurang efisien, sehingga hanya guru yang aktif saja menjelaskan sedangkan peserta didik mendengarkan seperti pada umumnya yang terjadi pada sekolah-sekolah. Pembelajaran yang biasanya berorientasi pada hafalan, akan lebih mudah dimaknai dalam bentuk gambar dibantu oleh dialog oleh para tokoh agar siswa dimana berada dapat mengamalkannya. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk komik yang berpusat pada pembelajaran di tema 7 di kelas IV sebagai media pendukung pembelajaran bagi peserta didik. Komik di desain dengan kombinasi antara visual gambar dan teks percakapan yang berisi interaksi antar tokoh yang ringan serta gambar yang memikat minat membaca siswa, disertai karakteristik tokoh yang berbeda-beda sehingga membuat peserta didik dapat memilah mana sikap yang sesuai dengan pengamalan dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-harinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi.
2. Kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran.
3. Buku yang dipakai masih berpedoman pada buku cetak siswa.
4. Belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa komik.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang keliru, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Buku komik yang akan dikembangkan berisi materi pembelajaran pada tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku.”
2. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada peserta didik kelas IV SD/MI.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media berbasis komik pada pembelajaran tema 7 kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media berbasis komik pada pembelajaran tema 7 kelas IV SD/MI?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ditemukan dari rumusan masalah diatas adalah:

1. Dapat menghasilkan suatu produk yang layak berupa media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tema 7 SD/MI.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran tema 7 SD/MI.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media komik sebagai pendukung media pembelajaran di kelas diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, serta membentuk karakteristik yang berpedoman pada Pancasila dengan keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang beraneka ragam wujudnya, supaya membentuk persatuan dan kesatuan yang berdampak positif bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya yaitu:

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana berkreaitifitas untuk mengembangkan media sebagai pendukung kegiatan pembelajaran

anak di SD, serta menambahkan pengetahuan dan meningkatkan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran sebagai wujud penelitian yang positif kedepannya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat mempermudah serta memberikan pemahaman materi lebih dalam kepada peserta didik guna meningkatkan keefektifannya dalam belajar.

c. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu untuk memudahkannya dalam mengingat materi mengenai pembelajaran pada tema 7 dan mengatasi rasa bosan terhadap materi yang ada di dalam buku cetak sebelumnya. Karena komik memberikan daya tarik berupa gambar dan tulisan yang mudah dipahami serta memotivasi minat bacanya untuk belajar dalam bentuk kerjasama di sekolah maupun masyarakat.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Komik mengenai pembelajaran pada tema 7 untuk siswa kelas IV SD/MI. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk komik cetak.

2. Komik berukuran kertas A5.
3. Komik berisi komponen-komponen mengenai karakter tokoh, alur cerita, dan karakteristik nilai moral mengenai keberagaman yang disampaikan di dalam cerita.
4. Komik akan berisi cerita mengenai kegiatan sehari-hari mengenai pembelajaran yang ada pada tema 7.
5. Gambar ilustrasi yang akan ditampilkan berupa kartun anak-anak.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini tengah berkembang pesat. Begitu juga pada dunia pendidikan pasti membutuhkan teknologi untuk menciptakan suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menciptakan sesuatu hal yang positif untuk orang lain akan memberikan pahala yang tak ternilai gandanya, seperti yang tercantum pada Surat Al-Isra ayat 9 yang berbunyi:

إِنَّ هَذِهِ الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمٌ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا ۙ ٩

Artinya: *“Sungguh, Al-Qur’an ini memberi petunjuk ke (jalan) yang paling lurus dan memberi kabar gembira kepada orang mukmin yang mengerjakan kebajikan, bahwa mereka akan mendapat pahala yang besar.”*¹⁴

Pembelajaran sendiri mengutamakan kegiatan belajar peserta didik dengan melibatkan aspek intelektual, emosional, dan sosial.¹⁵ Pada prosesnya, guru dituntut harus memiliki pengetahuan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh sebab itu, dalam melakukan proses belajar mengajar guru harus efisien dalam menerangkan bahan materi yang diterangkan kepada peserta didik agar waktu yang berjalan efektif. Metode dan media merupakan

¹⁴ Al-Isra, *Al-Quran dan Terjemahan* (Bekasi: CV. Pustaka Agung Harapan) h. 385.

¹⁵ Muklis Anwar, *Pembelajaran PPKn* (Semarang: Wisma Putra Semarang, 2016), h. 9.

sebuah alat yang membantu seorang guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran.¹⁶ Media merupakan pesan yang dapat meyakinkan peserta didik untuk merangsang pikirannya supaya terdorong untuk melakukan proses belajar dari dalam dirinya sendiri.¹⁷

Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika mengkajinya melalui ilmu teknologi pembelajaran.¹⁸ Disamping itu, guru harus mampu menggunakan alat yang murah dan efisien sebagai penunjang pembelajaran dan mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada maupun yang baru diciptakan. Menurut Sanaky, media pembelajaran merupakan alat yang dapat berfungsi serta digunakan sebagai penyampai pesan pembelajaran.¹⁹

Seorang pendidik membutuhkan media untuk membantunya dalam menyampaikan informasi kepada peserta didiknya. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Salomon bahwa ketika seorang guru dapat mengetahui kondisi karakteristik lingkungannya, maka secara tidak langsung ia dapat menentukan media apa yang harus diciptakan dan digunakan supaya terbentuknya kemampuan yang dimiliki peserta didik dengan baik.²⁰

¹⁶ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 2.

¹⁷ *Ibid.* h. 3.

¹⁸ Nurwangsih Ibrahim Dan Ishartiwi. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (1) (2017) p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X. h. 82.

¹⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 4.

²⁰ *Ibid.* h. 5.

Media pembelajaran dapat dikatakan alat bantu yang dapat mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam menempuh materi pendidikan sesuai ketercapaian kompetensi yang diharapkan agar terwujudnya sistem pembelajaran yang efektif dan efisien. Jadi, hal yang dapat membantu seorang guru untuk tercapainya sebuah kompetensi dapat diwujudkan dengan adanya alat bantu berupa media pembelajaran yang inovatif, selain itu kreatifitas guru dalam mengembangkan media jua dapat tersalurkan dengan baik dan berguna bagi peserta didiknya sendiri.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menerangkan ada tiga ciri-ciri media yang digunakan guru sebagai petunjuk, diantaranya yaitu:

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
Pada ciri fiktif ini gambaran kemampuan media berupa merekam, menyimpan, dan merekontruksi pada objek atau peristiwa, sehingga dapat diputar ulang oleh penggunanya kapan saja jika suatu saat dibutuhkan.
- b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
Perubahan suatu objek dalam suatu kejadian dapat memakan waktu yang lama jika akan disajikan kepada peserta didik. Misalkan pembelajaran menampilkan sebuah video dan video tersebut diedit atau dipotong untuk menghemat waktu agar efisien dan efektif. Ciri tersebut merupakan ciri media secara manipulatif.
- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)
Ciri distributif pada media yang terakhir yaitu peristiwa pada suatu objek atau kejadian di jalankan melalui ruang secara bersamaan agar disajikan kepada sejumlah peserta didik serta memberikannya stimulus atau masukan mengenai kejadian tersebut.²¹

Oleh karena itu, media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sesuai dengan kemauan dan pendidik dapat mengetahui ciri-ciri

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 15

tersebut untuk dipakai sebagai pendukung untuk proses pembelajaran yang terstruktur serta bermanfaat bagi setiap orang yang membutuhkan.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media sebagai pendukung dalam pembelajaran mempunyai bentuk jenisnya. Jenis-jenis media pembelajaran tersebut diantaranya adalah:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang mempunyai beberapa unsur diantaranya yakni unsur bentuk, warna, garis, dan tekstur dalam penampilannya. Media visual merupakan suatu alat yang biasanya berisikan informasi mengenai materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif untuk diterapkan melalui penglihatan.

Media visual merupakan media dalam bentuk nyata yang di dalamnya memuat mengenai komponen proses belajar mengajar yang sangat diperlukan bagi guru dan dapat juga dipergunakan sebagai pemudah guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media visual dapat mengkaitkan antara isi materi juga dengan

kenyataan. Media visual dapat ditampilkan berupa gambar diam dan gambar yang bergerak.

b. Audio Visual

Media berbentuk audio visual merupakan media yang mewujudkan unsur gambar dan suara secara bersama-sama untuk menyampaikan informasi terkait. Perangkat yang digunakan dalam bentuk audio visual ini berwujud seperti proyektor film, tape recorder, proyektor visual yang luas.

c. Microsoft Power Point

Microsoft Power Point merupakan perangkat lunak yang dibuat guna merancang presentasi grafis dengan mudah dan efisien. Aplikasi yang tengah populer ini biasanya digunakan sebagai media yang membantu untuk menjelaskan materi secara singkat dan jelas berupa slide teks, gambar, grafik, suara, maupun video.

d. Internet

Internet merupakan suatu media aplikasi untuk mencari atau mengetahui wawasan mengenai dunia secara mudah. Internet banyak dimanfaatkan oleh beberapa orang sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas tanpa batas.

e. Multimedia

Multimedia ialah seperangkat perpaduan elemen yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi baik itu untuk tujuan bisnis maupun pembelajaran.

Media komik yang dikembangkan merupakan media visual, karena media komik yang akan dibuat nantinya akan dicetak berbentuk

buku. Media Komik yang akan digunakan sebagai media dalam dunia pendidikan dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik.²²

4. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi pengetahuan untuk menambah wawasan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.²³ Fungsi-fungsi yang lainnya terdapat pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya, apakah sudah sesuai dengan anak-anak yang membaca. Adapun fungsi-fungsi dari media pembelajaran yaitu antara lain:

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang memiliki tugas untuk menunjang suatu pembelajaran. Artinya dalam kalimat sumber belajar terdapat penghubung pembelajaran di dalamnya. Maksud dari penghubung sendiri terjadi antara guru dan murid saling berkesinambungan untuk berkomunikasi dalam mencapai target pembelajaran yang akan dicapainya.

b. Fungsi Semantik

²² Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia* Volume 4 – Nomor 2, Juli 2016, (233 - 242).

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 8.

Fungsi semantik dalam media dapat menambah wawasan berupa pengetahuan kata atau simbol untuk memudahkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang sedang diprosesnya, supaya pengetahuan yang diterimanya mudah masuk kedalam ingatannya.

c. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana diatas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi atau penglihatan.

d. Fungsi Psikologis

1) Fungsi Atensi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap fokusnya pada pelajaran yang sedang berlangsung. Setiap orang memiliki kemampuan sel saraf penghambat, yakni sel utama dalam saraf yang berfungsi membuang sejumlah keinginan yang muncul. Adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan titik pusatnya pada rangsangan yang menarik dan dapat membuang hal yang tidak dianggap penting.

2) Fungsi afektif, yakni meningkatkan perasaan, sikap, dan tingkatan penerimaan siswa terhadap suatu hal. Penerimaan respon siswa terhadap media yang digunakan untuk menambah

rangsangan yang akan didapatnya. Dengan terbantunya oleh media yang ada, beban yang akan dirasakan siswa sedikit akan berkurang dan pelajaran yang akan diikutinya menjadi lebih terpusat.

3) Peserta didik yang memulai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan mendapatkan objek-objek yang berbentuk representasi yang mewakili objek berupa manusia, benda, atau suatu peristiwa.

4) Media pembelajaran menambah imajinasi siswa. Imajinasi ini meliputi kemunculan atau kreasi objek baru sebagai rencana bagi masa yang akan datang atau berbentuk fantasi (khayalan) yang kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik. Media dalam pembelajaran dapat mempertegas proses penampilan pesan dan informasi yang akan ditingkatkan pada proses belajar.²⁴

5) Guru dapat memberikan masukan kepada siswanya cara untuk meningkatkan rasa keinginan untuk belajar dan menanamkan sebuah harapan yang akan membuatnya termotivasi untuk maju. Salah satu wujud penerapan media akan sangat membantu siswa dalam belajar agar terbangkitkannya rasa keingintahuannya lebih dalam.

6) Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta. Karena media

²⁴ Taruna Iswara dan Rosnelli. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. h. 58

pembelajara mempunyai kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, supaya menimbulkan argumen serta pengalaman yang serupa.²⁵

5. Manfaat Media Pembelajaran

Pada umumnya, media bermanfaat untuk memperlancar interaksi antar guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien.²⁶ Penggunaan media yang sekarang banyak digunakan oleh para guru sebenarnya sudah baik namun seharusnya penggunaan dan pembuatan media diikuti dengan pembuatannya yang sudah lebih canggih karena mengikuti perkembangan zaman yang sekarang, dimana seharusnya banyak guru yang memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai sarana media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada para siswa agar lebih terlihat modern dan menarik.²⁷

Hamalik mengemukakan manfaat media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Menarik perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk pembelajaran.

²⁵ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794. h.79.

²⁶ Iwan Falahudi. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara* Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104 – 117 ISSN: 2355-4118 h. 114.

²⁷ Iseu Synthia Permata. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. h. 36.

- d. Memberikan pengalaman berdasarkan kehidupan nyata dan menumbuhkan kemandirian bagi siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan bijaksana dalam penerapan di kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu kemampuan dalam berbahasa yang baik.
- g. Menambah variasi dalam kegiatan belajar.²⁸

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengolah kinerja otaknya supaya membantunya memberikan suasana/perasaan yang lebih nyaman dan tidak membosankan. Maka sebab itu pengelolaan media pembelajaran yang baik akan membantu peserta didik dalam menempuh setiap materi yang disajikan dengan positif dan percaya diri.

6. Pengembangan Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat pembaharuan kurikulum dan perangkat dalam pembelajaran juga terus meningkat. Menurut Rayandra Asyhar pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi oleh penyusunan dokumen seperti silabus, kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).²⁹ Karena itu pengembangan tidak hanya untuk kurikulum dan perangkat pembelajaran saja, namun media pembelajaran juga perlu dikembangkan sebagai mestinya.

²⁸ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra. *Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*., h. 14.

²⁹ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra. *Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*, h. 121.

Salah satu ukuran yang digunakan dalam pemilihan media yaitu isi bahan pelajaran dan memperolehnya dengan cara yang mudah.³⁰ Jika dalam pembelajaran media yang dibutuhkan tidak ada, sebaiknya pendidik harus mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pengembangan media ataupun menciptakan media yang baru akan sangat berpengaruh pada kinerja otak anak dalam pembelajaran yang diperolehnya, selain itu pemilihan media sesuai kebutuhan juga akan memudahkan guru dalam mengajarkan peserta didiknya.

B. Media Komik

1. Pengertian Komik

Komik merupakan bentuk kartun yang dirancang sedemikian rupa dengan menggambarkan karakter dalam suatu cerita secara berurutan guna memberikan hiburan bagi para pembacanya.³¹ Komik menunjukkan suatu karakter dibantu pemeran didalamnya dengan jalinan cerita yang berkaitan, lalu dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.³² Dulu komik dibuat hanya sebatas media penghibur bagi para pembaca dan tidak jarang komik berisi hal-hal yang berbau negatif dari segi pengemabaran maupun dialog antar tokoh yang ada. Namu, seiring perkembangan dan kebutuhan jaman, komik kini digunakan untuk hal-

³⁰ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, h. 101.

³¹ Daryanto. *Media Pembelajaran*, h. 145.

³² Riska Dwi Novianti. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10 No. 1, April 2013. h. 76.

hal yang terkait dengan pendidikan seperti halnya sebagai media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar.

Komik dapat membantu anak berimajinasi sesuai dengan perkembangannya, maka dari itu orang tua dapat memberikan buku bacaan berupa komik sesuai tahapan umurnya. Meski meteri yang berupa cerita-cerita yang disampaikan di dalam komik itu sendiri sangat terbatas namun dari aspek penyerapan materi, pesan-pesan dalam cerita komik jauh lebih ringan untuk dicerna oleh pembaca.³³

Media komik diharapkan membantu semangat siswa dalam belajar, karena terdapat gambar didalamnya, serta materi yang dikemas secara ringan seperti halnya bentuk cerita bergambar.³⁴ Unsur yang dimuat dalam komik memasukan informasi mengenai materi yang dimaksimalkan agar termuat dalam memori ingatan anak yang biasanya sulit untuk mengingat hal yang terkadang sulit.³⁵

2. Jenis-jenis Komik

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis dan karakter yang dibuat oleh komikus. Menurut Marcel Boneff ada beberapa jenis untuk komik Indonesia yang akan dijelaskan, sebagai berikut :

³³ Andi Saputra. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Komik “Naruto” dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 1 Nomor 1 Juni 2014 P-ISSN 2355-1925. h. 131.

³⁴ Qurotu A’yun. Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Komik Berbasis *Scientific Approach* Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan FKIP Unila* h. 117.

³⁵ Zulfa Fatati Nadya Nafis. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang. *JPE-Volume 9*, Nomor 2, 2016. h.159.

- a. Komik wayang
Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti *Mahabarata dan Ramayana* yang terkenal di India maupun Indonesia.
- b. Komik silat
Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.
- c. Komik humor
Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.
- d. Komik roman remaja
Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri biasanya selalu berisi tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantik dan menunjukan kasih sayang satu sama lain.
- e. Komik didaktis
Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan yang biasanya menghibur pembaca dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan dalam pembelajaran.³⁶

3. Unsur-unsur Komik

Secara umum komik hanya dipandang sebagai buku bacaan yang terdiri dari gambar dan tulisan. Namun untuk beberapa komikus komik memiliki unsur-unsur. Adapun unsur yang ada pada komik menurut Masdiono (dalam Nurul Hidayah) yaitu sebagai berikut:

³⁶ Adek Saputri, Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2. (Riau: *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian*, 2016), h. 5.

- a. Halaman pembuka
Halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).
- b. Halaman isi
Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.
- c. Sampul komik
Sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik dan nomor jilid.
- d. Splash page
Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrator
- e. Double-spread page
Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.³⁷

4. Manfaat Media Komik dalam Pembelajaran

Komik saat ini merupakan buku bacaan yang sedang populer ditengah anak-anak, kaum muda sampai dengan dewasa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Thorndike, bahwa anak yang memiliki kebiasaan membaca komik dalam sebulan minimal satu buku sama dengan membaca setiap tahunnya.³⁸ Hal ini tentu saja memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menambah wawasan berupa kosa kata yang lebih banyak lagi.

Penyajian dari komik umumnya lebih menarik apalagi sekarang komik memiliki perkembangan, yang mana jika dulu komik hanya berupa tulisan dan gambar yang tidak berwarna (hitam/putih) sekarang

³⁷ Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, (Lampung: *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 , p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 Juni 2017), h. 38.

³⁸ Daryanto. *Media Pembelajaran*, h. 146.

komik yang diedarkan di pasaran sudah berwarna sehingga menarik bagi peserta didik yang membacanya. Terlebih jika komik yang dikembangkan berisi komik tentang pembelajaran yang memiliki poin tersendiri untuk meningkatkan minat peserta didik dalam membaca. Penokohan yang dibuat juga dapat dimasukkan sesuai dengan pembelajaran sehingga memiliki unsur pendidikan yang baik sebagai edukasi bagi peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diterapkan.

5. Komik dalam Pembelajaran

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik.³⁹ Komik pembelajaran pada umumnya digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kompleks bagi peserta didik. Misalkan, dalam komik pembelajaran yang akan disajikan oleh peneliti akan membahas mengenai materi Arti bersatu dalam keberagaman, seperti hidup bertoleransi dengan sesama teman dikelas, kasus yang didapatkan mengenai kurangnya kesadaran anak-anak mengenai pentingnya menanamkan dan mencintai Pancasila.

Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Sehingga terciptanya media komik dalam pembelajaran dapat

³⁹ Wulandari Pratiwi. Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya.*

memberikan edukasi bagi peserta didik yang pada umumnya pembelajaran PPkn hanya dalam bentuk menghafal, namun dengan komik pembelajaran peserta didik dapat mengetahui bentuknya secara nyata melalui visualisasi gambar disertai teks tulisan yang ringan berupa percakapan yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga anak tertarik untuk membaca. Perpaduan dari segi gambar, tulisan, dengan pembelajaran yang terkandung dalam komik pembelajaran membuat komik menjadi perhatian dan memacu semangat siswa untuk belajar dan dapat membantu siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar, bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat lebih lama.

Komik yang akan dibuat nantinya akan berpedoman pada buku tematik siswa kelas IV tema 7. Dalam materi tersebut akan disajikan dialog antar tokoh komik mengenai kegiatan selama disekolah maupun di lingkungan rumah. Seperti contohnya toleransi, untuk hidup saling saling menghargai karena Indonesia terdiri dari berbagai macam suku sehingga dalam komik nanti akan dijelaskan oleh interaksi antar tokoh. Selain itu semboyan bangsa Indonesia Bhinneka Tunggal Ika akan menjadi pembahasan komik sebagai landasan hidup berbangsa dan bernegara untuk diajarkan kepada peserta didik melalui komik karakter yang akan disajikan.

C. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran yang kini ada di sekolah dasar hingga menengah pada mulanya berbasis KTSP, namun pada tahun 2013 sistem pendidikan yang awalnya berbasis kurikulum KTSP kini berubah menjadi Kurikulum 2013. Permendikbud RI No. 67 Tahun 2013 mengenai kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar/ Madrasah Ibtidaiyah bahwa proses pembelajaran pada jenjang SD/MI dari kelas 1 hingga kelas 6 menggunakan tematik-terpadu.

Pembelajaran tematik sebagai suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi anak, karena berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.⁴⁰ Pembelajaran tematik memberikan pengetahuan faktual kepada peserta didik untuk mengamati berdasarkan rasa keingintahuannya, benda-benda yang dijumpainya baik di rumah maupun di sekolah.

T. Raka Joni mengemukakan bahwa pembelajaran tematik memungkinkan siswa baik individu maupun kelompok untuk mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pada prosesnya ranah pembelajaran tematik meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai anak dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran tematik pada tema 7 mengenai Indahnya Keragaman di Negeriku terdiri dari 3 subtema yang diantaranya yaitu subtema 1

⁴⁰ Nurul Hidayah. "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar," *Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2.1, 2015, h. 34-49.

mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, subtema 2 Indahya Keragaman Budaya di Negeriku, dan subtema 3 mengenai Indahya Persatuan dan Kesatuan Negeriku. Komik yang akan dibuat akan berpedoman pada buku tematik peserta didik khususnya di tema 7 yang membahas mengenai 3 subtema tersebut dengan memasukan karakteristik anak sekolah dasar yang menghargai keanekaragaman yang ada.

Pembelajaran tematik memiliki enam karakteristik utama, yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia SD/MI.
2. Kegiatan yang dipilih dalam proses pembelajaran di kelas disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan jauh lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar nantinya akan bertahan lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
5. Menyajikan pembelajaran yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti bekerjasama, toleransi terhadap sesama, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.⁴¹

D. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI,” dapat disimpulkan dari penelitian tersebut bahwa hasil dari analisis pendidik mendapatkan rata-rata skor 92,50%, adapun hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata 96,27% dan uji coba

⁴¹ Ungga Utari, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sa'dun Akbar, “Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA),” *Jurnal Teori dan Pembelajaran IPS*, 2016, h. 39-44.

kelompok besar diperoleh 95,98%.⁴² Pengembangan komik untuk mengapresiasi cerita anak ini sudah baik diterapkan pada anak, dengan mengambil hewan sebagai tokoh utama, peserta didik dapat mengambil pesan moral yang terdapat didalam isi cerita, namun materi yang tersampaikan kurang luas dan hanya terfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia saja tidak mencakup pembelajaran tematik yang sekarang sudah menjadi standar kurikulum.

2. Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, bahwa dapat disimpulkan dari penelitian tersebut nilai Validitas Materi sebesar 82,5% yang termasuk kategori baik dan Validitas Tampilan sebesar 83,4% yang termasuk dalam kategori baik serta Validitas Kepraktisan dengan nilai Kepraktisan sebesar 87,2% yang termasuk kategori sangat baik.⁴³ Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan metode penelitian (R&D) pada materi pecahan kelas V.

3. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V,” dapat disimpulkan bahwa keefektifan media komik pembelajaran matematika terlihat dari data tanggapan positif dari siswa dengan

⁴² Andi Wardana. “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI,” (Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Faultas Tarbiyah dan Keguruan, 2018) h. 83-84

⁴³ Dhita Agoes Prihanto. Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU*, p-ISSN: 2355-3782 Volume 5 No. 1, Maret 2018 e-ISSN: 2579-4647 Page : 79-90

perolehan skor rata-rata 50,81 atau mencapai 84,60%. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media komik pembelajaran matematika 28,33. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya 7,41% yang tidak mencapai ketuntasan belajar.⁴⁴

4. “Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik,” bahwa dapat disimpulkan kevalidan media komik ditunjukkan dengan hasil uji ahli/uji pakar materi dan media. Pada uji pakar materi diperoleh skor 76% dan pada uji ahli/ pakar media diperoleh skor 88% dengan kategori sangat baik. Keefektifan media komik ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa diperoleh dengan skor 90% dan angket respon guru diperoleh skor 82% dengan kategori sangat baik. (3) Hasil belajar kognitif terdapat peningkatan dari 60,54 menjadi 81,08. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan metode penelitian (*RnD*) pada kelas IV SD dengan materi pembelajaran IPA.⁴⁵
5. “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD,” dapat disimpulkan dari hasil penelitian ditinjau dari variabel kualitas berkategori sangat baik,

⁴⁴ Indaryati, Jailani, *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V*, Yogyakarta: Jurnal Prima Edukasia Vol. 3 No. 1 , 2015.

⁴⁵ Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 3, Nomor: 1, Juni 2017. h. 19.

pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan peningkatan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66.⁴⁶ Pengembangan komik dengan menanamkan nilai karakter sangat baik untuk membentuk moral, namun komik yang berisi materi dengan pesan moral didalamnya akan menambah wawasan peserta didik sekaligus pengetahuannya., seperti komik yang dikembangkan peneliti dalam pembelajaran tematik, tidak hanya materi pesan moral berupa pembelajaran juga tersampaikan didalamnya seperti layaknya kehidupan sehari-hari peserta didik.

E. Kerangka Berfikir

Secara keseluruhan media mempunyai peran penting sebagai pendukung pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Media memberikan motivasi dan semangat bagi peserta didik agar tertarik dengan materi yang sedang diajarkan supaya pembelajaran lebih interaktif. Oleh sebab itu, dengan adanya media dapat membantu guru maupun peserta didik mencapai kompetensi yang ingin dicapai secara maksimal.

Media komik yang akan dikembangkan, akan berfokus untuk kelas IV pada pembelajaran tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku yang terdiri dari 3 subtema yaitu subtema 1 mengenai Keragaman Budaya di

⁴⁶ Henggang Bara Saputro, Soeharto. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3 Nomor 1, 2015. h. 61.

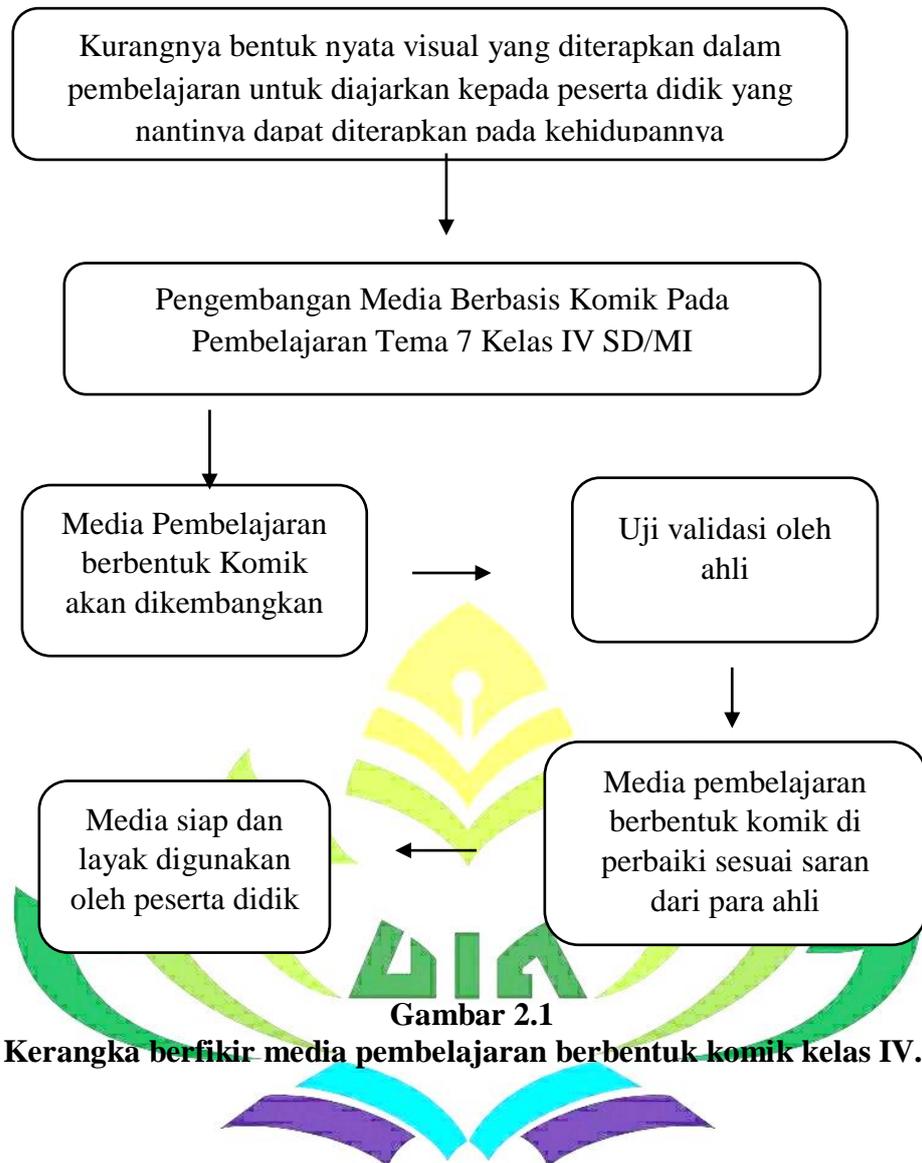
Negeriku, subtema 2 Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku, dan subtema 3 mengenai Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku, yang berpedoman pada budaya bangsa dan saling menghargai adanya perbedaan ditengah keberagaman yang beranekaragam. Untuk itu komik ini dibuat agar peserta didik dapat menanamkan nilai nilai luhur budaya bangsa yang saling menghargai dan tidak melihat adanya perbedaan.

Komik dinilai sebagai media yang secara umum dapat membantu daya ingat peserta didik untuk menangkap materi secara lebih efektif dan efisien. Komik pembelajaran diharapkan mampu membuat peserta didik meningkatkan pengetahuannya melalui budaya membaca untuk mengetahui informasi tentang materi selain dari buku cetak yang mereka miliki. Konsep dalam memilih media yang tepat akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menciptakan suasana yang tidak membosankan bagi peserta didik.⁴⁷ Oleh sebab itu peneliti memiliki kerangka berfikir yang dapat dilihat sebagai berikut:

Permasalahan yang ditemukan:

- Minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.
- Perlu adanya inovasi terbaru terhadap penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.

⁴⁷ Ibid, h. 20.



Gambar 2.1
Kerangka berfikir media pembelajaran berbentuk komik kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Adek Saputri. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2". Riau: *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian*, 2016.
- Adelia Hasyim, *Metode Penelitian Dan Pengembangan Di Sekolah*, (Yogyakarta: Media akademi, 2016.
- Al-Qur'an dan Terjemahan. Bekasi: CV. Pustaka Agung Harapan.
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Volume: 3, Nomor: 1, Juni 2017.
- Amir Syamsudin, Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informasi) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini (Yogyakarta: *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume III, Edisi I Juni 2014.
- Andi Wardana. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI," Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Faultas Tarbiyah dan Keguruan, 2018.
- Andi Saputra. Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Komik "Naruto" dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 1 Nomor 1 Juni 2014.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Chairul Anwar. *Teori-Teori Pendidikan* Yogyakarta: Ircisod, 2017.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Dian Agus Ruchliyadi. Pendekatan Student Active Learning Pembelajaran Kewarganegaraan (Pkn) Di Pendidikan Dasar Dan Menengah Sebagai Best Practise Untuk Membentuk Karakter Warga Negara Yang Baik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*: Volume 6, Nomor 2, Nopember 2016. h. 996
- Dian Andesta Bujuri, Masnun Baiti. Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 5 Nomor 2, Desember 2018.

- Doni Andriansyah. "Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard". *ISO 9126-1*, Jakarta: *Journal Speed- Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* Vol. 9 No. 1, 2017.
- Dhita Agoes Prihanto. "Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *MAJU*, p-ISSN: 2355-3782 Volume 5 No. 1, Maret 2018 e-ISSN: 2579-4647.
- Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, 2016.
- Erna Tutantri Br Tarigan. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar". <http://semnasfis.unimed.ac.id> e-ISSN: 2549-5976 p-ISSN: 2549-435X
- Hasan Sastra Negara. Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Volume 1 Nomor 2 Desember 2014 p-ISSN 2355-1925.
- Henggang Bara Saputro, Soeharto. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3 Nomor 1, 2015. h. 61.
- Iseu Synthia Permata. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 1, Juni 2019.
- Iwan Falahudi. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara* Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104 – 117 ISSN: 2355-4118.
- Iis Ernawati & Totok Sukardiyono, Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server, *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, Volume 2, Nomor 2, November 2017.
- Indaryati dan Jailani. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V". Yogyakarta: *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 3 No. 1 , 2015.
- Masrita. "Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Make A Match di SDN 15 Batipuh, Kabupaten Tanah Datar." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*. Vol. 4 No.2, Oktober 2017.
- Moh. Khoerul Anwar, Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajaran, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017) 97-104
- Muklis Anwar. *Pembelajaran PPKn*. Semarang: Wisma Putra Semarang, 2016.

- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurhayati Ahmad. "Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 4 Inpres Luwuk Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS)". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 4 No. 10.
- Nurwangsih Ibrahim Dan Ishartiwi. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (1) (2017) p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X.
- Qurotu A'yun. Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Komik Berbasis *Scientific Approach* Pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan FKIP Unila*.
- Reza Syehma Bahtiar, Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II Sekolah Dasar, *Jurnal PGSD*. h. 2.
- Riduwan. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: CV. Alfabeta, 2014.
- Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". Lampung: *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 , p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 Juni 2017.
- Riska Dwi Novianti. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung". *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sri Latifah, Ratnasari, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Alqur'an Pada Materi Tatasurya*, Lampung: *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* Vol. 7 No. 1 ISSN: 2086-2407, April 2016.
- Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, Volume 3 No 2, ISSN 2337-8794
- Sohibun, Filza Yullina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Class Berbantuan Google Drive," *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017).
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suwardi dan Daryanto. *Manajemen Peserta Didik*. Gava Media, 2017.

Taruna Iswara dan Rosnelli. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.

Ungga Utari, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sa'dun Akbar, "Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)," *Jurnal Teori dan Pembelajaran IPS*, 2016.

Pipit Widiatmaka. "Kendala Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Di Dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Civics*. Volume 13 Nomor 2, Desember 2016.

Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia* Volume 4 – Nomor 2, Juli 2016.

Wulandari Pratiwi. Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya*.

Wuri Wuryandani, Fathurrohman. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Ombak, 2018.

Zulfa Fatati Nadya Nafis. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang". *JPE-Volume 9*, Nomor 2, 2016.

