



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK 3D
PADA PEMBELAJARAN PKn MATERI HAK DAN
KEWAJIBAN DALAM BERHEMAT ENERGI
KELAS IVA SDN TAMBAKAJI 05 SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

Ratna Setyaningsih

1401413491

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ratna Setyaningsih

NIM : 1401413491

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban Berhemat Energi Kelas IV A SDN Tambakaji 05 Semarang” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 Juni 2017



Ratna Setyaningsih

NIM. 1401413491

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban Berhemat Energi Kelas IV A SDN Tambakaji 05 Semarang”

Nama : Ratna Setyaningsih

NIM : 1401413491

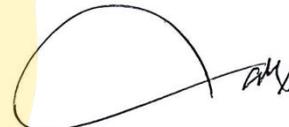
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 16 Juni 2017

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.

Drs. Jaino, M.Pd.

NIP. 198507212014041001

NIP. 195408151980031004

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Universitas Negeri Semarang



Drs. Sa'Ansori, M.Pd

NIP 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban Berhemat Energi Kelas IV A SDN Tambakaji 05 Semarang”,

nama : Ratna Setyaningsih

NIM : 1401413491

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Skripsi Program PGSD, FIP, Universitas Negeri Semarang pada hari Jumat, tanggal 28 Juli 2017.

Semarang, 28 Juli 2017

Panitia Ujian

Ketua,



Sekretaris

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji Utama

Drs. Harmanto, M.Pd.
NIP 195407251980111001

Pembimbing Utama

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 198507212014041001

Pembimbing Pendamping

Drs. Jaino, M.Pd.
NIP. 195408151980031004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS. Al Insiyroh: 6)

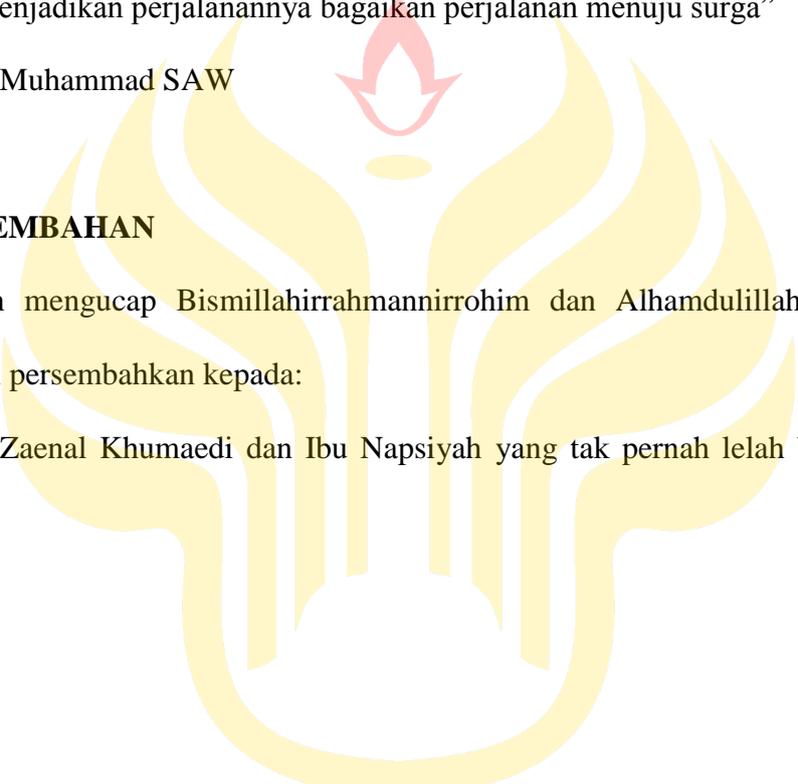
“Jika seseorang bepergian dengan tujuan untuk mencari ilmu, maka Allah SWT akan menjadikan perjalanannya bagaikan perjalanan menuju surga”

– Nabi Muhammad SAW

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap Bismillahirrahmannirrohlim dan Alhamdulillah, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Bapak Zaenal Khumaedi dan Ibu Napsiyah yang tak pernah lelah berjuang dan berdoa.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban Berhemat Energi Kelas IV A SDN Tambakaji 05 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan ijin untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr, Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan ijin untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Program Studi/Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Yang telah memberikan ijin untuk menyelesaikan studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Harmanto, M.Pd., penguji yang telah memberikan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti

5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., pembimbing utama yang telah memberikan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti
6. Drs. Jaino, M.Pd., pembimbing pendamping yang telah memberikan masukan selama penulisan skripsi kepada peneliti
7. Sulastris, S.Pd. , M.Pd., Kepala Sekolah SDN Tambakaji 05 Semarang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
8. Eshia Monica Tilova, S.Pd., guru kelas IVA SD Negeri Tambakaji 05 Semarang yang telah menjadi kolaborator dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Tuhan Yang Maha Esa kita memohon berkat dan anugerah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 16 Juni 2017

Peneliti,

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Ratna Setyaningsih

NIM. 1401413491

ABSTRAK

Setyaningsih, Ratna. 2017. Pengembangan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IV A SDN Tambakaji 05 Semarang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H. dan Drs. Jaino, M.Pd. 250 halaman.

Berdasarkan pra penelitian di kelas IV SD Negeri Tambakaji 05 Semarang melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan bahwa, guru kelas belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran dan hanya mengacu pada buku siswa, hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media komik 3D pada pembelajaran PKn. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara mengembangkan desain, bagaimana kelayakan, dan bagaimana keefektifan media komik 3D pada pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban dalam berhemat energi kelas IVA SD Negeri Tambakaji 05 Semarang.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dari Sugiyono yang terdiri dari beberapa tahap meliputi potensi dan masalah; pengumpulan data; desain media Komik 3D; penilaian desain media Komik 3D; revisi desain media Komik 3D; uji coba skala kecil; revisi desain Komik 3D; uji coba skala besar; analisis data, dan produk final. Subyek penelitian ini adalah siswa SDN tambakaji 05 Semarang. Pada uji coba skala kecil diambil 30% dari 30 siswa kelas IVA yaitu 9 siswa, dan uji coba skala besar dilakukan pada seluruh siswa kelas IVA yaitu 30 siswa.

Hasil penelitian di SDN Tambakaji 05 Semarang menunjukkan bahwa media komik 3D dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dengan persentase kelayakan komponen isi 90% termasuk kriteria sangat layak, komponen kebahasaan 85% dengan kriteria layak dan komponen penyajian 89,5% dengan kriteria sangat layak. Keefektifan media Komik 3D ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan analisis nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar dalam ranah kognitif dianalisis menggunakan uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,045 > 2,045$). Setelah itu diuji kembali menggunakan uji *N-gain* yang menunjukkan peningkatan sedang yaitu sebesar 0,42. Berdasarkan uji-t dan *N-gain* tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam ranah kognitif meningkat secara signifikan dalam kategori sedang.

Saran untuk penelitian selanjutnya yakni media komik 3D yang dikembangkan pada pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban dalam berhemat energi dapat digunakan dengan memperbaiki komponen penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kata Kunci: hak dan kewajiban; hemat energi; komik; PKn; tiga dimensi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Manfaat Teoritis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR.....	15
2.1 Kajian Pustaka.....	15
2.1.1 Kajian Teori.....	15
2.1.1.1 Hakikat Belajar.....	15
2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran	22
2.1.1.3 Teori Belajar.....	24
2.1.1.4 Hakikat Pembelajaran PKn	26

2.1.1.5 Materi Hak dan Kewajiban Berhemat Energi	33
2.1.1.6 Hakikat Media	36
2.1.1.7 Hakikat Komik Tiga Dimensi (3D).....	46
2.1.1.8 Kriteria Penilaian.....	52
2.1.2 Kajian Empiris.....	56
2.2 Kerangka Teoretis	60
2.3 Kerangka Berpikir	62
BAB III METODE PENELITIAN.....	64
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	64
3.1.1 Jenis Penelitian	64
3.1.2 Desain Penelitian	65
3.2 Prosedur Penelitian.....	66
3.3 Sumber Data dan Subjek Penelitian	72
3.3.1 Sumber Data	72
3.3.2 Subjek Penelitian.....	72
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	74
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data	74
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	77
3.5 Uji Keabsahan Data.....	78
3.5.1 Uji Validitas	78
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	80
3.5.3 Indeks Kesukaran	83
3.5.4 Daya Pembeda.....	85
3.6 Teknik Analisis Data.....	87
3.6.1 Analisis Data Produk.....	87
3.6.2 Analisis Data Awal.....	90
3.6.3 Analisis Data Akhir	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	94
4.1 Hasil Penelitian	94
4.1.1 Perancangan Produk	94
4.1.2 Hasil Produk.....	98

4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	104
4.1.4	Analisis Data	114
4.2	Pembahasan	117
4.2.1	Pengembangan Media Komik 3D	117
4.2.2	Kelayakan Media Komik 3D.....	120
4.2.3	Keefektifan Media Komik 3D.....	126
4.3	Implikasi.....	129
4.3.1	Implikasi Teoretis.....	129
4.3.2	Implikasi Praktis.....	130
4.3.3	Implikasi Pedagogis	130
BAB V PENUTUP		132
5.1	Simpulan.....	132
5.2	Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA		134
LAMPIRAN		137

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	32
Tabel 2.2	Indikator Penilaian Komponen Isi Media Komik 3D	51
Tabel 2.3	Indikator Penilaian Komponen Bahasa Media Komik 3D	53
Tabel 2.4	Indikator Penilaian Komponen Penyajian Media Komik 3D ...	54
Tabel 3.1	Hasil Analisis Validasi Butir Soal Pilihan Ganda	79
Tabel 3.2	Hasil Analisis Validasi Butir Soal Uraian	79
Tabel 3.3	Kriteria Reliabilitas Soal Pilihan Ganda	82
Tabel 3.4	Hubungan Tingkat Kesulitan dengan Kualitas Butir Soal	83
Tabel 3.5	Hasil Analisis Tingkat Kesulitan Soal Pilihan Ganda	83
Tabel 3.6	Hasil Analisis Tingkat Kesulitan Soal Uraian	83
Tabel 3.7	Klasifikasi Daya Pembeda Soal	85
Tabel 3.8	Hasil Analisis Daya Beda Soal Pilihan Ganda	85
Tabel 3.9	Hasil Analisis Daya Beda Soal Uraian	86
Tabel 3.10	Kriteria Kelayakan Media Komik 3D Validasi Ahli	88
Tabel 3.11	Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa	89
Tabel 3.12	Kriteria Nilai N-Gain	92
Tabel 4.1	Analisis Kebutuhan Guru	93
Tabel 4.2	Analisis Kebutuhan Siswa	95
Tabel 4.3	Rekapitulasi Penilaian Ahli	99
Tabel 4.4	Hasil Revisi Desain Media Komik 3D	102
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	104
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian	107
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	109
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian.....	112
Tabel 4.9	Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114

Tabel 4.10	Hasil Perhitungan Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
Tabel 4.11	Hasil Uji-t Peningkatan Hasil Belajar	116
Tabel 4.12	Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain)	117



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	36
Gambar 2.2	Bagan Kerangka Teoretis	60
Gambar 2.3	Bagan Kerangka Berpikir	62
Gambar 3.1	Langkah Model Pengembangan Sugiyono	64
Gambar 3.2	Skema Prosedur Penelitian	65
Gambar 4.1	Desain Bagian Awal Komik 3D	94
Gambar 4.2	Desain Bagian Isi Komik 3D	95
Gambar 4.3	Desain Bagian Akhir Komik 3D	95
Gambar 4.4	Bagian Pop-up pada Komik 3D	95
Gambar 4.5	Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	101
Gambar 4.6	Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	106
Gambar 4.7	Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian.....	108
Gambar 4.8	Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakaian.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen.....	133
Lampiran 2	Angket Kebutuhan Guru	136
Lampiran 3	Angket Kebutuhan Siswa	140
Lampiran 4	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Materi	143
Lampiran 5	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Meda	147
Lampiran 6	Angket Tanggapan Siswa	150
Lampiran 7	Angket Tanggapan Guru	152
Lampiran 8	Kisi-kisi Soal Uji Coba	155
Lampiran 9	Soal Tes Uji Coba	159
Lampiran 10	Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba	170
Lampiran 11	Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	173
Lampiran 12	RPP Pertemuan I	177
Lampiran 13	RPP Pertemuan II	202
Lampiran 14	Analisis Validitas, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda, Reliabilitas	229
Lampiran 15	Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	235
Lampiran 16	Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	237
Lampiran 17	Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	239
Lampiran 18	Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba	240
Lampiran 19	Hasil Penilaian Ahli Materi.....	241
Lampiran 20	Hasil Penilaian Ahli Media	245
Lampiran 21	Rekapitulasi Penilaian Ahli	248
Lampiran 22	Hasil Angket Tanggapan Siswa	250
Lampiran 23	Hasil Angket Tanggapan Guru.....	253
Lampiran 24	Data Nilai Pretest dan Postest	258
Lampiran 25	Uji Normalitas	259
Lampiran 26	Analisis Uji T	261
Lampiran 27	Analisis Uji N-Gain	262
Lampiran 28	Surat Keterangan Melakukan Penelitian	263

Lampiran 29	Surat Keterangan Ijin Penelitian	264
Lampiran 30	Surat Keterangan Validasi Soal Uji Coba	265
Lampiran 31	Dokumentasi	266



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pasal 2 UU RI No.2 Tahun 1989 menetapkan bahwa pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Rincian selanjutnya tentang hal itu tercantum dalam penjelasan UU RI No.2 Tahun 1989, yang menegaskan bahwa pembangunan nasional termasuk dibidang pendidikan adalah pengamalan pancasila, dan untuk itu pendidikan nasional mengusahakan antara lain pembentukan manusia pancasila sebagai manusia pembangunan yang tinggi kualitasnya dan mampu mandiri. Pancasila sebagai sumber dari segala gagasan mengenai wujud bangsa manusia dan masyarakat yang dianggap baik, sumber dari segala sumber nilai yang menjadi pangkal serta bermuara dari setiap keputusan dan tindakan dalam pendidikan dengan kata lain, Pancasila sebagai sumber sistem nilai dalam pendidikan.

Untuk mengemban fungsi pendidikan nasional, pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukandirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembaharuan sistem pendidikan memerlukan strategi pembangunan pendidikan nasional dalam undang-undang, antara lain meliputi pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi serta penyediaan sarana belajar yang mendidik. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dikemukakan bahwa untuk melaksanakan pendidikan tersebut di butuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan Permendikbud No.67 Tahun 2013 yang menjelaskan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai matapelajaran ke dalam berbagai tema. Tema yang telah diintegrasikan tersebut akan menjadi konsep dasar, sehingga siswa tidak belajar konsep dasar secara

terpisah-pisah. Dengan demikian, pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada siswa. Bab X Pasal 37 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat salah 3 satunya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Struktur Kurikulum 2013 dengan model pembelajaran tematik-integratif sesuai dengan Dokumen Kurikulum 2013 (Kemdikbud, 2012: 13-14), yaitu : (1) untuk SD bersifat tematik-integratif: IPA dan IPS akan diintegrasikan dengan semua mata pelajaran (IPA akan menjadi materi pembahasan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan matematika, IPS akan menjadi pembahasan materi pelajaran Bahasa Indonesia dan PKn) dan (2) kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Ketiga kompetensi tersebut secara lebih rinci dijelaskan dalam Permendikbud No 54 Tahun 2013, yaitu dalam Kompetensi Inti yang mencakup sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi inti 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi inti 4).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan kepribadian bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri siswa sebagai manusia, serta menumbuhkan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Soemantri (dalam Ruminiati, 2007:25) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik.

Selain standar isi, menurut amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No.41 Tahun 2007 Pasal 1). Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya (Lampiran RI No.22 Tahun 2006).

Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran PKN maka dibutuhkan media. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat

melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Komik menjadi salah satu sumber belajar dan media yang dapat digunakan oleh guru.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Sudjana, dan Rivai, 2013:63). Kelebihan komik diantaranya, mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa karena komunikasi belajar akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara runtut, dan menarik (Haryono, 2013:125-126). Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2013:68) peran pokok dari media komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa dalam pembelajaran. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan pembaharuan dan kreativitas, sehingga komik yang dipadukan dengan model tiga dimensi akan menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Komik yang biasanya berupa buku-buku dapat disajikan dengan menggunakan konsep tiga dimensi. Asyhar (2012:47) menyatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media komik pembelajaran dalam pengembangan ini menggunakan unsur 3 dimensi dalam beberapa halamannya. Sehingga komik pembelajaran ini menjadi menarik dan berbeda dari komik yang biasanya. Unsur 3 dimensi dalam komik disebut dengan *pop up*. Ann Montanaro menjelaskan bahwa *Pop up* berunsur 3 dimensi karena didalamnya terdapat sebuah atau serangkaian origami yang

membentuk sebuah karakter dan menceritakan sebuah alur. Bagian origami tersebut dapat timbul bahkan dapat bergerak sehingga dapat lebih menekankan konsep dan tema cerita dari buku *pop up* itu sendiri.

Komik adalah salah satu jenis media visual yang efektif untuk menunjang pembelajaran, karena komik dapat menarik minat baca siswa. Gambar-gambar kartun yang menarik dari segi bentuk yang lucu, warna yang mencolok, dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan antusias. Sehingga komik yang dikembangkan kedalam bentuk tiga dimensi adalah media yang tepat untuk menunjang pembelajaran PKn, terutama pada tema 2 tentang hak dan kewajiban dalam berhemat energi.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Khutum Bataqih, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan yang berjudul Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di Min Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil bahwa media dinyatakan valid dengan presentase validasi dari masing-masing validator yaitu 98,6%, 89,3%, dan 86,7%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket yang menunjukkan tingkat respon siswa sebesar 79,9%. Keefektifan media diketahui dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan taraf perbedaan sebesar 5%, hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan media komik pendidikan dan siswa yang tidak menggunakan komik pendidikan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Air

Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik telah memenuhi ketiga aspek kualitas media dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang mendukung lainnya yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Henggang Bara Saputro pada tahun 2015 dengan judul Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif, (2) media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik, (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66. Dua penelitian pendukung tersebut menunjukkan bahwa media komik mampu membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan pelajaran secara menarik pada siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran PKn terjadi di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di SD Negeri Tambakaji 05 Semarang melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar ditemukan bahwa siswa belum dapat mendapatkan informasi baru secara mandiri dalam pembelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran PKn yang terlaksana di kelas IVA SD Negeri Tambakaji 05 Semarang, dimana dalam proses

pembelajaran tersebut materi yang ada pada Buku Siswa Tema 2 masih terbatas sehingga siswa tidak dapat menggali informasi secara lebih luas, dan media yang digunakan guru masih terbatas. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Eshia Monica Tilova S,Pd yang mengatakan bahwa beliau masih menggunakan media konvensional berupa gambar dan papan tulis dalam pembelajaran PKn, materi pada Tema 2 masih terbatas sehingga guru harus lebih kreatif untuk mencari sumber belajar lain. Terbatasnya materi pembelajaran pada Buku Siswa Tema 2 berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IVA SD Negeri Tambakaji 05 Semarang. ditunjukkan dengan data dari 30 siswa yang memperoleh nilai tuntas di atas KKM adalah 12 siswa (40%) dan 18 siswa (60%) nilainya di bawah KKM yaitu 66,5.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat diketahui bahwa materi PKn pada Tema 2 masih terbatas dan media yang digunakan juga masih konvensional, sehingga diperlukan suatu alternatif media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dari dua penelitian yang telah dilakukan diatas dapat diketahui bahwa komik mempunyai potensi besar sebagai media pembelajaran, karena komik mempunyai keunggulan dari segi bentuk, isi, dan warna yang dapat menarik minat siswa untuk membaca dan belajar.

Komik dapat dikembangkan dan disajikan dengan konsep lain yang lebih menarik yaitu dalam konsep tiga dimensi (3D) yang berbentuk *pop-up*. Dari pemecahan masalah tersebut, oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi

Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut.

- 1) Kurangnya materi pelajaran PKn pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi.
- 2) Kurangnya sumber belajar siswa misalnya buku bacaan, buku cerita, komik, dan lain-lain.
- 3) Kurangnya keaktifan seluruh siswa selama kegiatan pembelajaran. Siswa yang aktif hanya beberapa saja dan yang lain cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran.
- 4) Pembelajaran masih didominasi oleh guru (teacher center), gurulah yang lebih aktif dalam menjelaskan sementara siswa hanya memperhatikan saja.
- 5) Penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran PKn masih sederhana yaitu hanya berupa gambar saja.
- 6) Penggunaan sumber belajar hanya terbatas pada buku siswa dan buku guru saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah di atas, maka masalah dibatasi pada pengembangan komik tentang hak dan kewajiban dalam berhemat energi. Permasalahan ini diangkat karena dari berbagai permasalahan yang ada hasil belajar dari pembelajaran PKn mendapatkan presentase 60% atau 18 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Padahal untuk KD 3.2 Memahami hak dan

kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, sangatlah berpengaruh bagi siswa karena PKn terutama tentang hak dan kewajiban merupakan landasan untuk anak dalam bermasyarakat.

Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia harus berlaku adil dan tidak boleh merugikan orang lain. Sehingga materi hak dan kewajiban di kelas IV ini menjadi bekal bagi siswa untuk dapat berlaku adil dalam bermasyarakat, yaitu dengan cara melakukan hak dan kewajiban secara seimbang. Pengembangan komik dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran karena di kelas IV A masih kekurangan materi pada Tema 2 Selalu Berhemat Energi khususnya mata pelajaran PKn tentang hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam berhemat energi.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang?
- 2) Bagaimanakah kelayakan model dan desain Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang?

- 3) Bagaimana uji efektivitas Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan harapan-harapan yang akan dicapai dalam penelitian dan menjadi patokan keberhasilannya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang.
- 2) Untuk menguji kelayakan model dan desain Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang.
- 3) Untuk menguji efektivitas Media Komik 3D pada Pembelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban dalam Berhemat Energi Kelas IVA SDN Tambakaji 05 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, pengembangan media komik tiga dimensi (3D) dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1) Bagi Guru

Media komik tiga dimensi (3D) memberikan sumbangsih pemikiran dan bahan kajian yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Guru menjadi terbantu untuk menjelaskan materi yang sebagian besar berupa hafalan serta memotivasi guruguru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif.

2) Bagi Siswa

Media komik tiga dimensi (3D) dapat memotivasi dan membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, khususnya materi yang sebagian besar berupa hafalan. Selain itu dengan media tersebut siswa dapat aktif selama proses pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban dalam berhemat energi berlangsung.

3) Bagi Sekolah

Penerapan media komik tiga dimensi (3D) dapat menumbuhkan kerja sama antar guru di SD Negeri Tambakaji 05 Semarang, yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah, serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran. Sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

4) Bagi Peneliti

Media komik tiga dimensi (3D) dapat memberikan kesempatan peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada di lapangan. Perbaikan tersebut dilakukan dengan

tujuan, agar pembelajaran yang didapatkan siswa di dalam kelas lebih bermakna.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media komik 3D merupakan inovasi penggabungan antara media grafis atau dua dimensi (2D) yang berbentuk komik dengan media tiga dimensi (3D) yang berbentuk pop up, yaitu media komik yang dipadukan dengan *pop-up Transformations* dan *pop-up Pull-tabs*. Teknik *pop-up Transformations* dan *Pull-tabs* yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif, serta tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru. Gambar dan latihan soal dalam komik dibentuk dengan teknik *Transformations* dan *Pull-tabs* sehingga tampilan gambar tersebut akan terlihat ilusi kedalaman dan perspektif, dan juga dalam latihan soal terdapat tab kertas geser yang ditarik untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru. Rincian profil media komik 3D adalah sebagai berikut:

- 1) Bagian-bagian komik: cover depan, kata pengantar, daftar isi, pemetaan KI dan KD, doa sebelum belajar, rangkaian cerita, *pop-up* 3 dimensi, soal latihan, daftar pustaka, sampul belakang dan biografi penulis.
- 2) Bentuk fisik komik 3D:
 - a. Ukuran : A5 (21 cm X 29,7 cm)
 - b. Tebal halaman : 28 halaman
 - c. Jenis kertas : CTS untuk bagian isi dan *Ivory* untuk bagian sampul

Komik 3D dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media komik 3D. Keterlibatan guru dan siswa sangat diperlukan untuk memberikan pendapat serta saran mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan media komik 3D. Hal tersebut bertujuan agar produk Komik 3D yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan sasaran dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.

Media komik 3D memuat materi dari seluruh indikator pembelajaran PKn Tema 2 Selalu Berhemat Energi. Tema 2 Selalu Berhemat Energi terdiri atas 3 subtema dengan 6 pembelajaran dalam setiap subtema. Pembelajaran PKn terdapat pada setiap subtema yaitu pada pembelajaran 2, pembelajaran 4, dan pembelajaran 6. Media komik 3D memuat seluruh materi yang ada pada Tema 2 sehingga media ini dapat digunakan untuk melakukan refleksi pembelajaran pada akhir tema. Media komik 3D digunakan sebagai media penunjang pembelajaran PKn Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 6.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kajian Teori

2.1.1.1 Hakikat Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir (Trianto, 2014:18). Demikian halnya dengan Slameto (2010:2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sependapat dengan pendapat tersebut Hamdani (2011: 20) menyebutkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan.

Belajar menurut teori behavioristik diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori behavioristik, inti belajar adalah kemampuan seseorang melakukan respon terhadap stimulus yang datang kepada dirinya (Aqib, 2014:66).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai pengertian belajar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan baru yang memungkinkan perubahan tingkah laku ke arah lebih baik yang mencakup tiga ranah yaitu psiko, fisik dan sosio dari pengalamannya sendiri dalam bentuk respon terhadap stimulus yang datang kepada diri seseorang.

2) **Ciri-ciri dan Unsur Belajar**

Anitah (2008:1.3) menyebutkan bahwa ciri utama belajar, yaitu: proses, perubahan, perilaku, dan pengalaman.

1) Proses

Belajar adalah proses mental emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan belajar bila pikiran dan perasaannya aktif. Aktivitas pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat diamati oleh orang lain, akan tetapi terasa oleh orang sedang belajar.

2) Perubahan perilaku

Hasil belajar siswa berupa perubahan perilaku atau tingkah laku. Seseorang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan nilai-nilai (sikap). Perubahan perilaku sebagai hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga ranah, yaitu: pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan penguasaan nilai-nilai atau sikap (afektif).

3) Pengalaman

Belajar adalah mengalami, dimana terjadi interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan

belajar yang baik adalah lingkungan belajar yang mampu memicu dan menantang siswa untuk belajar. Belajar dapat melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Belajar melalui pengalaman langsung hasilnya akan lebih baik, karena siswa akan lebih memahami, dan lebih menguasai pelajaran tersebut.

Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) mengidentifikasi ciri-ciri belajar sebagai berikut: (1) belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan, (2) belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, (3) belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan, (4) belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

Adapun Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:67) menjelaskan unsur-unsur belajar antara lain:

- 1) Siswa, siswa merupakan warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.
- 2) Rangsangan (*stimulus*), rangsang (*stimulus*) merupakan peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik.
- 3) Memori, memori berisi berbagai kemampuan untuk menyimpan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- 4) Respon, respon merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut.

Berdasarkan ciri dan unsur belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar tidak hanya melibatkan siswa sebagai pemeran utama dalam

proses perubahan tingkahlaku, tetapi juga melibatkan lingkungan yang ada di sekitar siswa. Sehingga kegiatan belajar akan lebih bermakna dan siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang di dapat dalam kehidupan sehari-hari jika lingkungan di sekitar siswa mendukung proses belajar siswa.

3) **Prinsip Belajar**

Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar yang sangat menentukan proses dan hasil belajar. Prinsip-prinsip belajar tersebut yaitu: motivasi, perhatian, aktivitas, balikan, dan perbedaan individual (Anitah, 2008:1.9) Adapun Slameto (2010:27-28) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip belajar harus berdasarkan pada beberapa hal yaitu: prasyarat yang diperlukan untuk belajar, hakikat belajar, materi atau bahan yang harus dipelajari, dan syarat keberhasilan belajar.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan belajar harus memperhatikan syarat keberhasilan belajar yang diantaranya motivasi dan karakteristik siswa agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan selanjutnya mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. motivasi dan karakteristik siswa saling berhubungan, guru harus mengenal karakteristik siswa agar dalam memotivasi siswa dalam kegiatan belajar berhasil sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

4) **Jenis-jenis Unsur Belajar**

Slameto (2010:5) mengklasifikasikan jenis-jenis belajar terdiri dari:

- (1) Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*), jenis belajar ini dilakukan oleh seseorang yang hendak mempelajari materi yang bersifat luas atau ekstensif.
- (2) Belajar dengan wawasan (*learning by insight*), merupakan jenis belajar yang menekankan pada tingkah laku seseorang dalam menyelesaikan persoalan.
- (3) Belajar diskriminatif (*discriminatif learning*), merupakan suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi atau stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku.
- (4) Belajar global atau keseluruhan (*global whole learning*), merupakan jenis belajar dimana bahan pelajaran di pelajari secara keseluruhan sampai pelajar menguasainya.
- (5) Belajar insidental (*incidental learning*), merupakan jenis belajar yang terjadi secara tiba-tiba tanpa direncanakan.
- (6) Belajar instrumental (*instrumental learning*), merupakan jenis belajar yang memberikan *reward* kepada siswa sesuai dengan tingkah lakunya.
- (7) Belajar intensional (*intensional learning*), merupakan jenis belajar yang memiliki arah dan tujuan.
- (8) Belajar laten (*latent learning*), merupakan jenis belajar dimana perubahan tingkah laku siswa tidak terjadi secara segera.
- (9) Belajar mental (*mental learning*) merupakan jenis belajar yang dilakukan dengan cara melakukan observasi dari tingkah laku orang lain, membayangkan gerakan-gerakan orang lain dan lain-lain.

(10) Belajar produktif (*produktive learning*), merupakan jenis belajar yang bertujuan untuk mentransfer prinsip dalam menyelesaikan suatu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.

(11) Belajar verbal (*verbal learning*), merupakan jenis belajar yang mempelajari materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan.

Berdasarkan jenis-jenis belajar di atas dapat disimpulkan bahwa, jenis belajar beraneka ragam, seorang guru dapat memilih jenis belajar yang akan dipakai sesuai dengan materi yang hendak disampaikan dan karakteristik siswa. Sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman yang maksimal selama kegiatan belajar berlangsung. Untuk memaksimalkan pengalaman yang didapat siswa guru dapat menggunakan beberapa jenis belajar yang berhubungan dalam satu proses belajar. Pemilihan jenis belajar dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh seorang guru.

5) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

(1) Faktor Intern

Menurut Slameto (2010:54), Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor intern ini meliputi :

a) Faktor Jasmaniah

Faktor-faktor jasmaniah adalah keadaan jasmani seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor jasmaniah yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

c) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, faktor internal yaitu faktor yang datangnya dari dalam diri siswa yang datangnya. Guru merupakan pendamping siswa dalam belajar, sehingga guru perlu mengenali karakteristik siswa agar tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal.

(2) Faktor Eksternal

Menurut slameto (2010:60) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor intern ini meliputi :

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) **Faktor Masyarakat**

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar ini mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sekolah berperan besar dalam penanganan pengaruh yang datang dari luar diri siswa, karena sekolah merupakan tempat siswa untuk mencari pengalaman sehingga siswa mampu mengalami perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Agar siswa mampu mencapai tujuan tersebut, sekolah perlu menyiapkan metode pendekatan bagi siswa, sehingga setiap guru mampu mengenali siswa satu persatu dan pengaruh eksternal tidak akan memberikan pengaruh negatif pada siswa.

2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran

1) Pengertian Pembelajaran

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan mengenai pengertian pembelajaran yaitu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selain itu definisi pembelajaran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran adalah proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan seseorang maklum.

Pendapat lain tentang pembelajaran yaitu membangun gagasan setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa dan interaksi (Hamdani, 2011: 23). Menurut Aqib (2014: 66) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya sistematis yang dilakukan guru dalam melaksanakan kegiatan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai pengertian pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi dalam membelajarkan siswa untuk meningkatkan kualitas belajar pada diri siswa, yang di dalamnya terdapat upaya guru dalam membimbing pembentukan tingkah laku siswa dengan memberikan kebebasan berfikir. Selain itu dalam pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai informator saja, namun juga sebagai multiperan agar pembelajaran yang diterapkan dapat bervariasi.

2) **Ciri-ciri dan Komponen Pembelajaran**

Ciri-ciri pembelajaran menurut Darsono antara lain pembelajaran dilakukan secara sadar dan sistematis, menumbuhkan motivasi dan perhatian siswa, bahan ajar yang menarik dan menantang bagi siswa, alat bantu yang tepat, suasana belajar yang menyenangkan dan aman, menekankan pada aktifitas siswa dan dilakukan secara sadar dan sengaja (dalam Hamdani, 2011: 47). Ciri pembelajaran lain yaitu komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, kegiatan dan evaluasi pembelajaran. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran antara lain adanya interaksi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Selain itu pembelajaran dilaksanakan secara sadar dan sistematis.

Komponen pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.3 Teori Belajar

1) Teori Belajar Konstruktivisme

Hamdani (2011: 64) berpendapat bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pada situasi belajar yang memandang belajar sebagai kontekstual. Ciri-ciri belajar dalam teori konstruktivisme yaitu: (1) belajar harus menjadi suatu proses aktif, (2) siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur, (3) bekerja dengan siswa lain memberi siswa pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, (4) siswa harus dikontrol dalam belajar, (5) siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi, (6) belajar harus dibuat bermakna bagi siswa, (7) belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial serta membantu mengembangkan makna personal.

Pendapat lain menurut Trianto (2013:74) bahwa dalam teori pembelajaran konstruktivisme, siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak sesuai lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori konstruktivisme merupakan kegiatan belajar yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui aktivitas produktif dan kreatif. Sehingga siswa mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah di pelajari. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran

sepertihalnya menyediakan media pembelajaran dan pengarah siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya, arahan dari guru sangat dibutuhkan siswa agar siswa tidak salah dalam mengkonstruksi sebuah pengetahuan baru. Kegiatan belajar seperti ini menjadikan siswa lebih mandiri dalam proses pembelajaran.

2) **Teori Belajar Kognitivisme**

Teori belajar kognitivisme membagi tipe belajar siswa menjadi beberapa kategori yaitu: (1) tipe pengalaman kongkrit, siswa lebih menyukai contoh kongkrit dalam belajar, (2) tipe observasi reflektif, yaitu mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan, (3) tipe konseptual abstrak, yaitu lebih suka bekerja dengan sesuatu dan simbol-simbol dari pada dengan temannya, (4) tipe eksperimentasi aktif yaitu lebih suka belajar dengan melakukan praktik proyek dan melalui kelompok diskusi (Hamdani, 2011: 63).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori kognitivisme menekankan pada aktivitas siswa yang lebih menyukai contoh kongkrit, bekerja dengan simbol-simbol, melakukan praktik atau proyek dimana semua aktivitas tersebut merupakan peristiwa mental. Contoh kongkrit dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Karena siswa pernah mengalami atau melihat sendiri apa yang sedang dipelajari sehingga, tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Salah satu cara untuk menunjukkan contoh kongkrit dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

3) **Teori Belajar Behaviouristik**

Teori behavioristik memandang pikiran sebagai kotak hitam dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berpikir yang terjadi di dalam otak serta memandang tingkah laku siswa yang diobservasi sebagai indikator (Hamdani, 2011: 63).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori behavioristik menekankan perubahan perilaku pada siswa yang didapatkan dari hasil perolehan pengetahuan. Teori ini terfokus pada kegiatan observasi secara langsung terhadap tingkah laku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Perubahan perilaku merupakan salah satu tujuan dari belajar, karena kegiatan belajar dikatakan tidak berhasil jika perilaku siswa masih sama seperti sebelum mendapatkan pengetahuan baru dalam sebuah proses pembelajaran. Salah satu cara siswa dalam menemukan pengetahuan baru dapat melalui media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, perubahan perilaku akan sangat tampak jika siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru sehingga peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sangat berpengaruh, terutama dalam hal memfasilitasi media pembelajaran disetiap proses pembelajaran.

2.1.1.4 Hakikat Pembelajaran PKn

1) Pengertian Pembelajaran PKn

Berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas,

terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PKn adalah mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. Ia merupakan pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan pendidikan moral (Depdiknas, 2007:16). Menurut Soemantri (dalam Ruminati, 2007:25) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik.

Pendidikan Kewarganegaraan digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu atau anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2013:225)

Sedangkan menurut Azyumardi Azra (dalam Susanto, 2013:226) pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang pemerintahan, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, rule of law, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan merupakan mata pelajaran yang ingin membentuk warganegara

yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air melalui penanaman nilai-nilai luhur dalam setiap individu, sehingga akan terbentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta selalu berpegang teguh pada nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2) Tujuan Pembelajaran PKn

Menurut Mulyasa (dalam Ruminati, 2007:26) Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah untuk menjadikan siswa:

- (1) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- (2) Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
- (3) Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2007:114) Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi.
- (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PKn yaitu untuk menjadikan warga negara yang terampil, cerdas, dan bersikap baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern, tanpa melupakan bangsanya sendiri.

3) **Ruang Lingkup Pembelajaran PKn**

Berdasarkan tujuan tersebut di atas, maka materi dalam pembelajaran PKn perlu diperjelas. Oleh karena itu, ruang lingkup PKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Persatuan dan Kesatuan, (2) Norma Hukum dan Peraturan, (3) HAM, (4) Kebutuhan warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6)

Kekuasaan Politik, (7) Kedudukan Pancasila, dan (8) Globalisasi. PKn SD terdiri dari 24 standar kompetensi yang dijabarkan dalam 53 kompetensi dasar. Menurut Mulyasa (dalam Ruminati, 2008:)delapan kelompok tersebut dijelaskan pada bagian berikut.

- (1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cintalingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- (2) Norma, Hukum, dan Peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.
- (3) Hak Asasi Manusia (HAM), meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- (4) Kebutuhan Warganegara, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- (5) Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

- (6) Kekuasaan dan Politik, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi-pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- (7) Kedudukan Pancasila, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- (8) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

4) **Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

Menurut Susanto (2013:227) pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.

Sedangkan menurut Rumiati (2008:115) pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan intelektual, dan berpartisipasi sebagai bekal siswa untuk menjadi warga negara yang demokratis.

Menurut Ruminati (2007:12-13) fungsi media pembelajaran PKn di Sekolah Dasar yaitu:

(1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap siswa. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit atau kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media. Media adalah alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, gurulah yang mempergunakannya untuk pembelajaran siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

(2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu, yaitu

manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan siswa.

Materi PKn yang penuh dengan materi hafalan sangat membutuhkan media yang dapat berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran dan sumber belajar siswa. Media yang digunakan juga harus mendukung dan sesuai dengan isi materi yang akan diajarkan. Jika tidak sesuai maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan sempurna karena materi yang disampaikan tidak dapat diterima sempurna oleh siswa. sehingga pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.1.5 Materi Hak dan Kewajiban Berhemat Energi

Materi yang dikembangkan dalam media Komik 3D yaitu materi hak dan kewajiban berhemat energi Tema 2 Selalu Berhemat Energi Kelas IV SD.. Pada materi ini terdapat empat Kompetensi Inti (KI), empat Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam materi hak dan kewajiban berhemat energi disusun pada Tabel 7.1.

Tabel 2.1

KI dan KD pada materi hak dan kewajiban berhemat energi

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya	1.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai amanah warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga	2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia	4.2 Bekerjasama melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Tuhan telah menyediakan di alam berbagai sumber energi alternatif. Sumber energi ini sangat melimpah. Di antaranya matahari, angin, air, dan makhluk hidup (tumbuhan dan hewan).

1) Energi Matahari

Matahari merupakan sumber energi utama bagi Bumi. Energi matahari sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Energi cahaya matahari dapat diubah menjadi energi listrik menggunakan sel surya. Kegunaan sel surya di antaranya untuk menjalankan jam, kalkulator, dan penerangan luar ruangan. Bahkan, sel surya dengan susunan yang rumit dapat memberikan tenaga listrik ke satelit.

2) Energi Angin

Angin merupakan salah satu sumber energi yang sangat penting. Sejak zaman dahulu, angin telah banyak digunakan untuk menggerakkan perahu layar. Saat

ini, angin banyak digunakan sebagai sumber energi alternatif. Misalnya angin digunakan untuk memutar turbin yang memiliki bilah-bilah. Bilah-bilah ini dihubungkan dengan sebuah generator.

3) Energi Air

Air merupakan salah satu sumber energi terbarukan yang sangat bermanfaat. Air dapat menghasilkan energi dalam bentuk arus air, gelombang, dan air panas. Arus air biasa dihasilkan oleh air terjun atau sungai. Tenaga yang dihasilkan air ini biasa digunakan untuk memutar turbin dari suatu generator listrik.

4) Panas Bumi

Panas bumi dapat digunakan untuk menghasilkan listrik. Pembangkit listrik tenaga panas bumi biasa disebut PLTU. Uap panas dari dalam bumi dialirkan ke permukaan melalui pipa. Lalu, uap panas dialirkan ke turbin melalui pipa sehingga turbin berputar. Di Indonesia, pembangkit listrik tenaga uap terdapat di daerah Kamojang, Jawa Barat.

Hak dan kewajiban kita sebagai manusia di bumi adalah untuk menjaga kelestarian alam dan menjaga keberlangsungan hidup manusia yaitu dengan cara menggunakan energi yang disediakan alam secara bijaksana. Penggunaan energi dari alam harus bijaksana yaitu dengan cara berhemat energi, tidak serakah dan tidak boros. Hak adalah segala sesuatu yang memang harus didapatkan (mutlak) oleh setiap manusia sejak ia diciptakan. Adapun dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Hak adalah sesuatu hal yang benar, milik, kepunyaan, kewenangan, kekuasaan untuk berbuat sesuatu (karena telah ditentukan oleh aturan, undang-

undang, dan sebagainya), kekuasaan yang benar atas sesuatu/menuntut sesuatu, derajat atau martabat. Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan/dilaksanakan oleh masing-masing individu sehingga bisa mendapatkan haknya secara layak. Suatu kewajiban dapat dikatakan sebagai hutang yang harus dilunasi untuk memperoleh apa yang harus seseorang miliki.

Hak kita adalah untuk menggunakan dan memanfaatkan energi yang telah disediakan oleh Tuhan Yang Maha Esa di bumi sesuai dengan kebutuhan kita. Sedangkan kewajiban kita adalah untuk menghemat dan menjaga kelestarian energi yang sudah ada di alam, jangan sampai energi tersebut habis dan tidak dapat diperbaharui sehingga akan merusak keseimbangan alam.

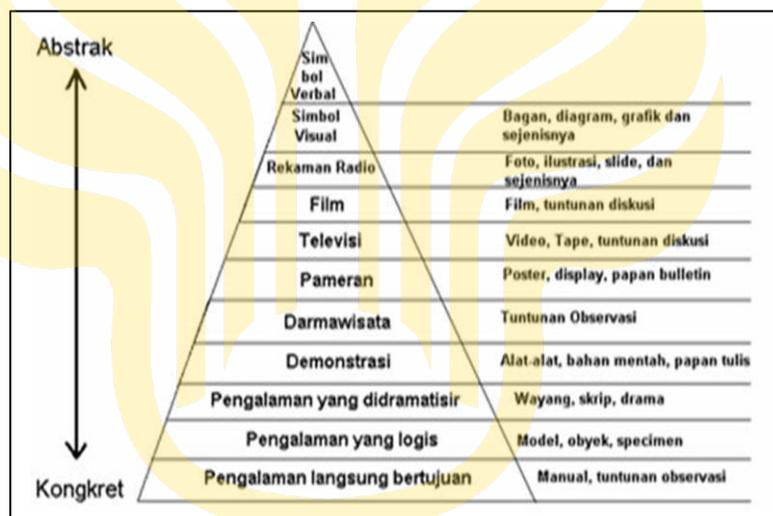
2.1.1.6 Hakikat Media

1) Pengertian Media

Media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harfiah berartiperantara atau pengantar (Ruminiati, 2007:11). Heinich, dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2011:4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, nahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Sedangkan menurut Arsyad (2011:4-5) menyatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Aqib (2014:50) menjelaskan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Hamdani (2011:243) media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Edgar Dale (dalam Aqib, 2013:49) menggambarkan kerucut pengalaman yang berkaitan dengan media pembelajaran:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar. Jenjang pengalaman belajar disusun menurut tingkat kekongkretan dan keabstrakkan pengalaman, pengalaman yang paling kongkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak (Asyhar, 2012:49) Siswa di Sekolah Dasar lebih menyukai media yang kongkret

dari pada abstrak, karena media yang kongkrit lebih mudah dipahami dan dapat dijumpai siswa di lingkungan sekitarnya.

Menurut Peoples dalam Aqib (2013:48), seluruh pengetahuan yang kita peroleh didapatkan dari:

1. 75% dari melihat,
2. 13% dari mendengar, dan
3. 12% dari mengecap, mencium, dan meraba.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media menjadi penyampai pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi. Dalam proses penyampaian pesan tersebut terdapat sebuah peralatan yang mendukung, antara peralatan tersebut dan pesan yang hendak disampaikan memiliki satu kesatuan yang utuh. Peralatan yang hendak digunakan juga harus disesuaikan dengan pesan yang hendak disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2) Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2011:12-14) menjelaskan ciri-ciri mediapembelajaran yaitu:

- (1) Ciri fiksatif (*fixative property*), menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

- (2) Ciri manipulatif (*manipulative property*), menekankan pada kegiatan manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman agar dapat menghemat waktu. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapsing recording*.
- (3) Ciri distributif (*distributive property*), memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media pembelajaran tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media komik tiga dimensi (3D) dengan memperhatikan ciri-ciri media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun ciri-ciri yang perlu diperhatikan yaitu: media sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai, media mampu menyampaikan pesan yang hendak disampaikan dalam pembelajaran, media memicu siswa untuk berfikir kreatif.

3) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012:29-42), fungsi media pembelajaran diantaranya: (1) media sebagai sumber belajar yaitu melalui media peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa, (2) fungsi semantik, media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti, (3) fungsi manipulatif, yaitu kemampuan media

dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya, (4) fungsi fiksatif, yaitu berkenaan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi, (5) fungsi distributif, dalam sekali penggunaan satu materi objek atau kejadian dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya, (6) fungsi psikologis, yaitu bahwa dari segi psikologis media pembelajaran dapat meningkatkan atensi siswa, kemampuan afektif, kognitif, imajinasi, dan meningkatkan motivasi, (7) fungsi sosio-kultural, yaitu fungsi media yang mampu memberikan rangsangan dan pemahaman siswa tentang perlunya menjaga keharmonisan dan menghargai perbedaan yang ada.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media yaitu untuk membantu siswa memahami pesan yang sedang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai perantara yang menjembatani proses penerimaan pesan dari guru ke siswa. Dengan media pembelajaran proses belajar juga lebih memaksimalkan proses pembelajaran karena siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas dari materi yang dipelajari.

4) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (2011:2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan

memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sedangkan Arsyad (2011:25-27) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, (4) memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

Menurut Aqib (2014: 51) manfaat media pembelajaran terdiri dari: (1) menyenangkan penyampaian materi, (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran lebih interaktif, (4) efisiensi waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, (8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adapun Kemp dan Dayton (dalam Hamdani, 2011:73) menjelaskan manfaat media yaitu: (1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar, (6) memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Sehingga semangat siswa dalam belajar juga akan meningkat, dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media. Dengan demikian pengalaman belajar siswa akan semakin banyak dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

5) Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:3) jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) media grafis sering disebut media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain, (3) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain, (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Sedangkan Aqib (2014:52) mengklasifikasikan jenis media pembelajaran sebagai berikut: (1) media grafis yang berupa simbol-simbol komunikasi visual

misalnya gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, papan flanel, dan papan buletin, (2) media audio yang dikaitkan dengan indera pendengaran misalnya radio dan alat perekam pita magnetik, (3) multimedia yang dibantu dengan proyektor LCD misalnya file program komputer multimedia.

Asyhar (2012:44-45) berpendapat bahwa media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu: (1) media visual, merupakan media yang mengandalkan kemampuan indera penglihatan peserta didik antara lain media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster serta model prototipe seperti globe bumi, media realitas alam dan sekitarnya, (2) media audio, adalah media yang mengandalkan kemampuan pendengaran peserta didik, misalnya tape recorder, radio, dan CD player, (3) media audio-visual, yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, seperti film, video, program TV dan lain-lain, (4) multimedia, merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan.

Arsyad (2011:29-32) berpendapat bahwa berdasarkan perkembangan teknologi media dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu: (1) teknologi cetak, adalah media yang melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis misalnya teks, grafik, foto dan lain-lain, (2) teknologi audio visual, yaitu penyampaian materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual misalnya proyektor film, tape recorder, dan lain-lain, (3) teknologi berbasis komputer merupakan penyampaian materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor, dan (4) teknologi

gabungan yaitu penyampaian materi dengan menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer, perpaduan ini dianggap yang paling canggih.

Menurut Hamdani (2011: 244) membagi media menjadi 8 macam yaitu: (1) media audio yaitu media yang hanya dapat didengar atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara, (2) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto dan sebagainya, (3) media audio visual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya, (4) orang (*people*) yaitu orang yang menyimpan informasi, (5) bahan (*material*) yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, transparansi, film, slide, dan sebagainya, (6) alat (*device*) yaitu benda-benda yang berbentuk fisik yang disebut dengan perangkat keras, (7) teknik (*technic*) yaitu cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai pembelajaran, (8) latar (*setting*) yaitu lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun di luar

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam, sehingga guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan dan karakteristik siswa. Sehingga tujuan dan manfaat media akan lebih tercapai dalam setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti yaitu media komik tiga dimensi (3D) yang termasuk media visual, yaitu penggabungan antara media grafis atau dua dimensi yang berbentuk komik

dengan media tiga dimensi yang berbentuk pop up. Media ini akan menarik siswa untuk membaca dan mengaktualisasikan materi dalam bentuk nyata.

6) **Kriteria Pemilihan Media**

Kriteria pemilihan media yaitu: (1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung, (f) sesuai dengan taraf berfikir siswa, hal tersebut bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh parasiswa (Sudjana dan rivai, 2011:4)

Arsyad (2011:75-76) berpendapat bahwa kriteria pemilihan media yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan (4) guru harus terampil menggunakannya, (5) media harus efektif dan sesuai untuk mengelompokkan siswa dalam jumlah besar maupun dalam jumlah kecil, (6) pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Sedangkan Aqib (2014:53) berpendapat

kriteria pemilihan media yaitu: (1) kompetensi pembelajaran, (2) karakteristik sasaran didik, (3) karakteristik media yang bersangkutan, (4) waktu yang tersedia, (5) biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan fasilitas atau peralatan, (7) konteks penggunaan, (8) mutu teknis media.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria pemilihan media. Kriteria pemilihan media diantaranya harus memperhatikan beberapa aspek, yaitu: (1) kriteria siswa, (2) materi yang hendak disampaikan, dan (3) tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Ketiga aspek tersebut sangat penting untuk diperhatikan, karena jika media yang dipilih tidak sesuai dengan kriteria siswa, materi dan tujuan maka proses pembelajaran tidak akan berkualitas, sebab pesan yang hendak disampaikan kepada siswa melalui media tersebut tidak dapat diterima secara maksimal.

2.1.1.7 Hakikat Komik Tiga Dimensi (3D)

1) Pengertian Komik

Sudjana dan rivai (2011:64) berpendapat bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan bentuk karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Sedangkan menurut Gumelar (2011:2) menjelaskan komik merupakan urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi balon text, text effects, teks sebagai pengganti suara. Komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan

menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2013:127).

Haryono (2013:125) berpendapat bahwa komik merupakan sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar, dengan kata lain komik merupakan cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk mendeskripsikan cerita agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan jenis karangan yang disertai dengan gambar-gambar menarik yang membentuk sebuah alur cerita. Komik digemari oleh segala umur, termasuk anak-anak usia SD. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media komik tiga dimensi (3D) pada pembelajaran PKn materi hak dan kewajiban berhemat energi, agar siswa lebih tertarik membaca materi hak dan kewajiban berhemat energi yang begitu banyak hafalannya.

2) Langkah-langkah Membuat Komik

Menurut Gumelar (2011: 39-81) Ada beberapa tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

- (1) Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- (2) Menentukan *Story Making*, *Story* adalah jalinan atau jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. *Story* terkadang juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita.
- (3) Menentukan *Theme (Genre)*, setelah *storyline* sudah dibuat kita dapat menentukan kategori atau jenis cerita yang akan kita buat diantaranya, (1) *fiction story* (cerita

fiksi), (2) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (3) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi).

- (4) Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan *genre* komik maka selanjutnya menentukan kelompok usia sebagai pembacanya.
- (5) Menentukan *Plot*, yaitu kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai guide agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan.
- (6) Membuat *Script*, yaitu naskah yang siap untuk dipentaskan, dimana sudah lengkap dengan keterangan waktu, tempat, *angels*, jarak dan pelaku-pelaku yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada dalam adegan yang diperlukan.
- (7) Membuat desain karakter dan peranannya, yaitu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter baik, karakter buruk dan karakter yang netral
- (8) Menggambar karakter sesuai dengan *script* yang telah dibuat.

Sedangkan cara menggambar komik secara tradisional menurut Gumelar

(2011: 100-114) yaitu:

- (2) Menyiapkan kertas sesuai ukuran yang pembaca butuhkan
- (3) Menyiapkan *script*
- (4) Menuliskan teksnya terlebih dahulu
- (5) Pengaturan panels (*frames*) atau kotak-kotak pembatas pada halaman komik.
- (6) Menggambar sketsa kasar dengan menggunakan pensil warna.
- (7) Meninta gambar dengan menggunakan *dip pen* atau tinta bak
- (8) Mewarnai karakter secara tradisional

3) Alat dan Bahan untuk Membuat Komik

Gumelar (2011:92-99) menjelaskan bahwa untuk membuat komik alat dan bahan yang diperlukan yaitu: (1) kertas, (2) pensil, (3) pensil warna, (4) penghapus, (5) *dip pen*, (6) *correction pen*, (7) *sreectone*, (8) cat air, (9) penggaris, (10) spidol warna, (11) penajam pensil atau cutter. Alat dan bahan tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam membuat komik, tidak harus semuanya digunakan.

4) Kelebihan dan Manfaat Komik

Menurut Daryanto (2013:128) kelebihan komik yaitu: (1) meningkatkan kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata lebih tinggi dari pada siswa yang tidak menyukai komik, dan (2) penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2013:68) menjelaskan bahwa manfaat komik dalam pengajaran yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat baca para siswa.

Haryono (2013:125-126) menjelaskan bahwa komik mampu membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa karena komunikasi belajar akan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara runtut, dan menarik. Minat baca siswa terhadap materi pelajaran yang rendah dikarenakan buku materi yang menjadi pegangan siswa hanya memuat materi-materi berupa hafalan. Minat baca akan dapat teratasi dengan mensiasati menyajikan materi dalam bentuk komik yang berisi cerita dengan gambar-gambar yang menarik. Sehingga dengan kelebihan tersebut peneliti mengembangkan media komik 3D dengan agar hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

5) Media Tiga Dimensi

Media visual Tiga Dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Seorang pendidik harus pandai-pandai memilih media yang cocok untuk peserta didiknya, salah satunya adalah menggunakan Media Visual Tiga Dimensi

Jenis-jenis media 3 dimensi yaitu model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model kerja (*working model*), dan model susun (*builed-up model*). Media tiga dimensi yang akan diinovasikan dengan media komik yaitu media tiga dimensi berbentuk *pop-up*. *Pop-Up Book* adalah media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak. Pada *Pop-Up Book*, materi disampaikan dalam bentuk gambar yang menarik karena terdapat bagian yang jika dibuka dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul.

Media *Pop-Up Book* mempunyai kelebihan diantaranya dapat memvisualisasikan cerita menjadi lebih baik, tampilan gambar yang memiliki dimensi dan dapat bergerak saat dibuka dapat menarik siswa untuk menggunakan media komik yang diinovasikan dengan *pop-up*.

Menurut Sabuda (diakses di www.robetsabuda.com tanggal 10 Februari 2017) terdapat beberapa macam teknik *pop-up* diantaranya sebagai berikut:

- (1) *Transformations*. Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal

- (2) *Volvelles*. Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya
- (3) *Peepshow*. Yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
- (4) *Pull-tabs*. Yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru
- (5) *Carousel*. Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks
- (6) *Box and cylinder*. *Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Menurut Dzuanda (2011: 5-6) manfaat dari media *Pop-Up Book* yaitu:

- (1) Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik.
- (2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena *Pop-Up Book* memberikesempatan orang tua mendampingi anak saat menggunakannya.
- (3) Mengembangkan kreatifitas anak
- (4) Merangsang imajinasi anak
- (5) Menambah pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk padabenda
- (6) Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat baca pada anak

Media *pop-up* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media tersebut memiliki daya tarik dari segi bentuk dan gambar yang menarik. Media komik dipadukan dengan *pop-up peepshow*. *Peepshow* yaitu tampilan yang

tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif. Gambar-gambar dalam komik dibentuk dengan tehnik *peepshow* sehingga tampilan gambar tersebut akan terlihat bertumpuk dan menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.

2.1.1.8 Kriteria Penilaian

Penilaian atau validasi media komik 3D dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Kriteria yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan kriteria pemilihan media yang efektif, kriteria materi yang sesuai dengan kurikulum, dan kriteria bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kriteria kelayakan media pembelajaran meliputi komponen kelayakan isi, komponen kebahasaan dan komponen penyajian yang diadaptasi dari BSNP (2006).

Pada penilaian atau validasi, media komik cerita anak akan dinilai oleh ahli bahasa, media dan materi. Kriteria penilaian ini diadaptasi dari Eni Isnayanti (2016:56-60).

1) Penilaian Komponen Isi

Dalam kriteria penilaian ini peneliti ingin mengetahui media komik berbasis multimedia dengan *powerpoint* mendukung penyampaian materi globalisasi, dimana indikator penilainnya sebagai berikut:

Tabel 2.2
Indikator Penilaian Komponen Isi Media Komik 3D

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Komik 3D
Kualitas isi dan	Materi sesuai dengan	Materi dalam media komik 3D

tujuan Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:219)	standar kompetensi dan kompetensi dasar	sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar	Materi dalam media komik 3D sesuai dengan perkembangan ilmu untuk tingkat sekolah dasar
	Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan	Terlihat keterpaduan antar materi dalam contoh dan pertanyaan dalam media komik 3D
Kualitas memotivasi walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Siswa termotivasi untuk saling membantu dan memecahkan masalah dalam pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran dengan media komik 3D memotivasi siswa untuk saling membantu dalam memecahkan permasalahan
	Pertanyaan memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber	Pertanyaan dalam media komik 3D memotivasi siswa untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber
Dapat memberi dampak bagi siswa Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Menumbuhkan rasa ingin tahu	Media komik 3D menumbuhkan rasa ingin tahu siswa
	Pertanyaan yang diajukan menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis	Pertanyaan kuis dalam media komik 3D menantang kemampuan siswa untuk berpikir kritis
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (Arsyad, 2014:89)	Terdapat keterkaitan antara gambar dan media.	Gambar dalam media komik 3D yang ada berhubungan dengan materi pelajaran
	Gambar dapat memperjelas materi pembelajaran	Gambar yang dalam media komik 3D digunakan memperjelas penjelasan tentang hak dan kewajiban berhemat energi
Membuat kongkrit konsep-konsep yang abstrak (Hernawan,2008:12)	Contoh yang di berikan berupa contoh kongkrit dari lingkungan	Media komik 3D menyajikan contoh nyata bentuk pengaruh hak dan kewajiban berhemat energi

2) Penilaian Komponen Bahasa

Dalam kriteria penilaian ini peneliti ingin mengetahui ketepatan bahasa yang ada pada media komik 3D dengan tahap perkembangan anak dan tata bahasa yang benar, dimana indikator penilainnya sebagai berikut:

Tabel 2.3
Indikator Penilaian Komponen Bahasa Media Komik 3D

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Komik 3D
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto 2013:106)	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	Struktur kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> mudah dipahami oleh siswa.
	Kalimat yang digunakan Komunikatif	Kalimat yang digunakan dalam media komik berbasis multimedia dengan <i>powerpoint</i> komunikatif.
	Kebenaran dalam penulisan nama ilmiah atau asing	Kebenaran komik 3D dalam penulisan nama ilmiah atau asing.
	Konsistensi dalam penggunaan istilah	Konsistensi dalam penggunaan istilah pada media komik 3D
	Ejaan yang digunakan sesuai dengan EYD	Ejaan yang digunakan dalam media komik 3D sudah sesuai dengan EYD
	Kalimat memperjelas Gambar	Kalimat dalam media komik 3D memperjelas gambar
Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens (Daryanto 2013:106)	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV SD	Bahasa yang digunakan dalam media komik 3D sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV SD
Memberi bantuan	Pesan yang	Pesan yang disampaikan dalam

untuk belajar Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:219)	disampaikan mudah dipahami oleh siswa	media komik 3D mudah dipahami oleh siswa
		Kalimat yang digunakan dalam media komik 3D memperjelas pesan yang ingin disampaikan
Kualitas memotivasi Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan.	Bahasa yang digunakan dalam media komik 3D memotivasi siswa untuk merespon pesan.

3) Penilaian Komponen Penyajian

Dalam kriteria penilaian ini peneliti ingin mengetahui kelayakan penyajian media untuk menyajikan materi hak dan kewajiban berhemat energi, dimana indikator penilainnya sebagai berikut:

Tabel 2.4
Indikator Penilaian Komponen Penyajian Media Komik 3D

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Komik 3D
Kualitas isi dan tujuan Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:219)	Isi disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi sesuai dengan KI dan KD	Isi media komik 3D disajikan secara sistematis dan menjabarkan materi sesuai dengan KI dan KD
	Desain tampilan menarik minat belajar siswa	Desain tampilan media komik 3D menarik minat belajar siswa
Kualitas memotivasi Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Ilustrasi yang disajikan pada awal materi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa	Ilustrasi yang disajikan dalam media komik 3D pada awal materi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa
Keterbacaan Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2014:220)	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis jelas dan dapat terbaca dengan baik	Penggunaan <i>font</i> baik ukuran maupun jenis dalam media komik 3D jelas dan dapat terbaca dengan baik
	Desain tampilan menarik minat belajar	Desain tampilan media komik 3D memotivasi siswa untuk

	siswa	belajar
	Media dapat terbaca jelas oleh siswa dengan baik	Komik 3D dapat terbaca jelas oleh siswa.
Kualitas tampilan atau tayangan (walker dan Hess dalam Arsyad, 2014:220)	<i>Layout</i> dan tata letak materi sesuai dengan keruntutan materi	<i>Layout</i> dan tata letak materi media komik 3D sesuai dengan keruntutan materi
	Media sudah sesuai Dengan pengembangannya	Media komik yang dikembangkan sudah memuat unsur 3 dimensi
Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (arsyad, 2014:89)	Penyajian dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi hak dan kewajiban berhemat energi	Penyajian media komik 3D dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi hak dan kewajiban berhemat energi
Membuat kongkrit konsep-konsep yang abstrak (Hernawan, 2008:12)	Penyajian konsep dari yang mudah ke yang sukar	Penyajian konsep media komik 3D dari yang mudah ke yang sukar

2.1.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media komik sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media komik tiga dimensi (3D) pada pembelajaran PKn Tema 2 selalu berhemat energi, materi hak dan kewajiban berhemat energi. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

Penelitian yang dilaksanakan oleh Adi Prasetyo pada tahun 2012 dengan judul Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik bermuatan gender dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif dalam peningkatan keterampilan bercerita siswa. Dari

penelitian yang telah dilakukan dan berdasarkan uji statistik dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor yang diperoleh siswa dari mean sebelum sebesar 56,17 dan nilai mean sesudah sebesar 74,87. Sehingga dapat disimpulkan media komik bermuatan gender dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ali Merc, pada tahun 2013 dengan judul *The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter setelah media di terapkan. Penggunaan komik dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa. Semua siswa yang menggunakan komik, memiliki kemampuan membaca yang lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan komik.

Penelitian yang dilakukan oleh R.S. Widyaningtyas, dkk pada tahun 2013 dengan judul Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam Tahun 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Uji skala terbatas menunjukkan bahwa tingkat keterbacaan komik pada kategori "tinggi" dengan skor 84%. Kepraktisan komik berada pada kategori "baik" dengan skor 3,35. Untuk keefektifan pembelajaran komik sains bervisi SETS, hasil belajar ranah kognitif dan psikomotorik kelas eksperimen mengalami peningkatan 0,32, sedangkan ranah afektif mengalami peningkatan sebesar 0,31. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pengembangan komik sains bervisi SETS terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Jufri Ahmat, Wahyu Sukartiningsih, pada tahun 2013 dengan judul Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Pada Siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian pada pertemuan ke-1 sebesar 77,3 dan 80,4 pada pertemuan ke-2. Sedangkan pada Siklus II keterlaksanaan aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian pertemuan ke-1 sebesar 85,2 dan 91,3 pada pertemuan ke-2. Untuk hasil belajar menyimpulkan isi cerita juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,1 dengan ketuntasan klasikal 67,7% dan Siklus II sebesar 80,1 dengan ketuntasan klasikal 83,87%.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Henggang Bara Saputro pada tahun 2016 dengan judul Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dapat dikembangkan media komik berbasis karakter untuk pembelajaran tematik-integratif dengan tema “Makananku Sehat dan Bergizi” yang layak untuk kelas IV SD. Hasil analisis angket karakter disiplin siswa didapatkan gain score, $\langle g \rangle = 0,62$, sedangkan hasil analisis angket karakter tanggung jawab siswa didapatkan gain score, $\langle g \rangle = 0,66$. Hal ini berarti terjadi peningkatan karakter dengan kategori “Sedang”.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tri Marhaeni Puji Astuti, dkk, pada tahun 2014 dengan judul *The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic*. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa sosialisasi pendidikan karakter bangsa di sekolah dasar ini dilakukan dengan beberapa cara, terintegrasi dengan subjek termasuk, melalui manajemen sekolah, dan melalui program ekstrakurikuler. Mereka cara tampaknya tidak menghasilkan hasil yang maksimal. Model Sosialisasi karakter nasional pendidikan di sekolah dasar melalui komik lebih efektif untuk diterapkan, karena siswa lebih tertarik pada visualisasi gambar yang menarik dan akrab.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ahsani, Yulianti, dan Khanafiyah pada tahun 2015 yang berjudul Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik SAINS untuk Mengembangkan Karakter Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik sains dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai pengajaran bahan dan meningkatkan karakter religius, kreatif, aktif, peduli dan disiplin serta meningkatkan belajar kognitif siswa sekolah dasar dengan peningkatan rata-rata (*N-gain*) 0,34 termasuk dalam kriteria sedang.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Achmad Buchori dan Rina Dwi S, pada tahun 2015 dengan judul *Development Learning Model Of Charactereducation Triugh E-Comic in Elementary School*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan karakter setelah media di terapkan. Eksperimental kelas rata-rata 8,9 dan 6,5 di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan karakter siswa dari usia dini sehingga akan menumbuhkan keberhasilan untuk pendidikan yang lebih lanjut.

2.2 Kerangka Teoretis

Teori behaviorisme menyatakan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon (Rifa'i dkk, 2010:106). Oleh karena itu guru perlu memberikan stimulus kepada siswa agar meningkatkan motivasi belajar siswa.

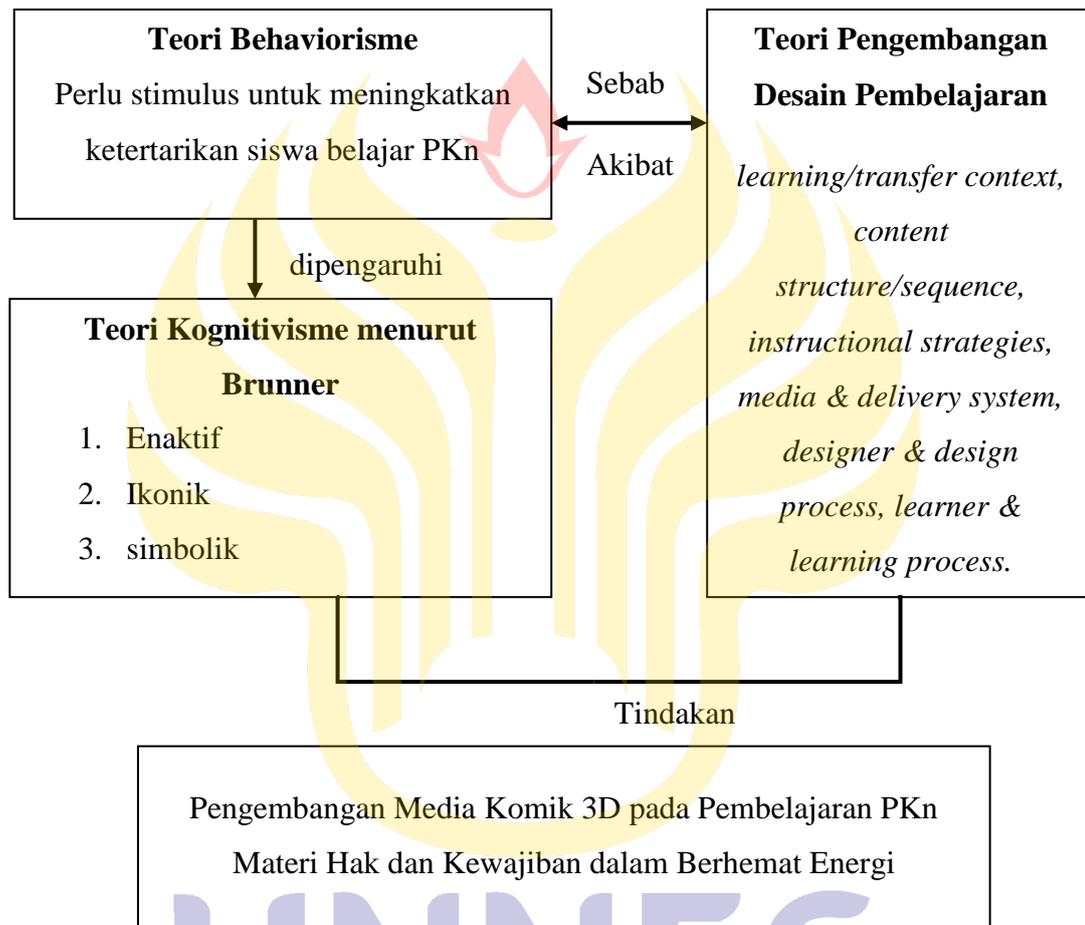
Richey & Klein dalam Sugiyono (2015:116) mengemukakan bahwa untuk mengembangkan desain pembelajaran (*instructional design*), teori yang digunakan adalah *learning/transfer context*, *content structure/sequence*, *instructional strategies*, *media & delivery system*, *designer & design process*, *learner & learning process*.

Menurut Van den Akker dan Plomp mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yaitu pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk serta perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe tersebut. Suatu produk atau program dikatakan valid apabila ia merefleksikan jiwa pengetahuan yang sering disebut sebagai validitas isi. Sementara itu, komponen-komponen produk tersebut harus konsisten satu sama lain yang disebut validitas konstruk (Hamdani 2011:24).

Selain mengacu pada teori behaviorisme, peneliti juga mengacu pada teori kognitivisme. Teori kognitivisme menurut Bruner mengemukakan bahwa, proses belajar anak terdiri atas 3 tahap yaitu: (1) enaktif, pada tahap ini anak memahami objek berdasarkan apa yang dilakukannya; (2) ikonik yaitu melihat

dunia lewat gambar dan visualisasi verbal; dan (3) simbolik yaitu memahami gagasan-gagasan abstrak.

Kerangka teoritis dapat digambarkan sebagai berikut:

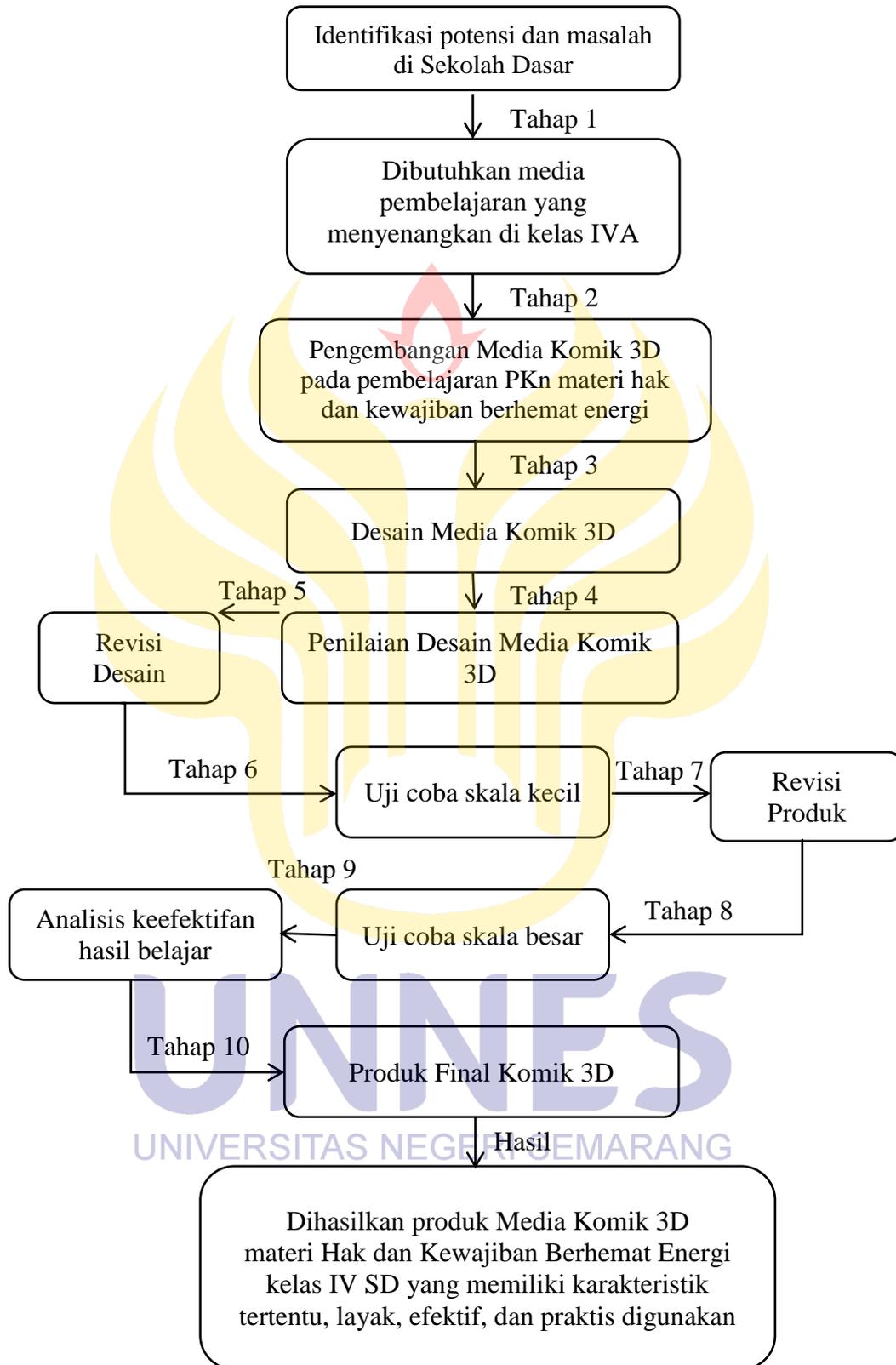


Gambar 2.2 Bagan Kerangka Teoritis

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa mencapai kriteria yang telah ditetapkan, jika hasil belajar siswa masih belum memenuhi kriteria yang ditetapkan maka pembelajaran dikatakan belum berhasil. Pembelajaran PKn kelas IVB SD Negeri Tambakaji 05 Semarang masih belum berhasil karena hasil belajar belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hal ini disebabkan karena kurangnya materi pada buku pegangan siswa, serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajarannya. Media yang digunakan terbatas pada gambar-gambar yang terdapat pada buku pegangan siswa. Media pembelajaran yang terbatas digunakan dalam pembelajaran PKn mempengaruhi faktor guru dan siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan media komik tiga dimensi. Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Sudjana, 2010:63). Komik tiga dimensi (3D) merupakan komik yang disajikan dengan dengan inovasi tiga dimensi berupa *pop-up*. Berdasarkan landasan teori tersebut diasumsikan bahwa media komik 3D akan membuat siswa termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media Komik 3D dikembangkan dengan memadukan *pop-up*. Produk yang dikembangkan terdiri dari komik yang berisi gambar dan rangkaian cerita materi hak dan kewajiban berhemat energi, komik berisi *pop-up* yang dapat menarik minat belajar siswa. Jika komik biasa hanya menampilkan konsep dua dimensi berupa gambar, maka pada Komik 3D komik dipadukan dengan konsep tiga dimensi berupa *pop-up*.
2. Media Komik 3D yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Penilaian dari ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 85% dengan kriteria layak. Sedangkan kelayakan penyajian dari ahli media diperoleh persentase 89,5% dan termasuk kriteria sangat layak.
3. Media Komik 3D yang telah dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar PKn materi hak dan kewajiban berhemat energi ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dengan menggunakan analisis nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,045 \geq 2,045$) dan hasil analisis N-gain menunjukkan bahwa nilai N-gain diperoleh sebesar 0,42. Hal ini berarti bahwa telah terjadi peningkatan secara signifikan dengan kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan media komik 3D dapat digunakan sebagai media pembelajaran Tema 2 mata pelajaran PKn dapat diterapkan di Sekolah Dasar dengan memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran agar pembelajaran menjadi bermakna.
2. Media Komik 3D dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran terutama pada pembelajaran PKn Tema 2.
3. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn Tema 2 Selalu Berhemat Energi dengan media Komik 3D materi hak dan kewajiban berhemat energi dengan mengembangkan indikator pembelajaran yang memiliki tingkat kognitif lebih tinggi agar pembelajaran lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, Jufri. & Wahyu Sukartiningsih. 2013. "Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2): 1-9.
- Ahsani, M.S., Yulianti. D., & Khanafiyah. S. 2015. "Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik SAINS untuk Mengembangkan Karakter Siswa". *Unnes Physics Education Journal*, 4(3): 74-81.
- Astuti, Tri Maherani P., Elly Kismini., & Kuncoro Bayu Saputro. 2014. "The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic". *Jurnal Komunitas*, 6(2): 260-270.
- Aqib, Zaenal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bafaqih, Khutum., Nyoman Jampel., Ketut Pudjawan. 2015. Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di Min Air Jembrana Kabupaten Jembrana . *Ejournal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. 3(1)
- Buchori, Ahmad. & Rina Dwi Setyawati. 2015. "Development Learning Model Of Charactereducation Triugh E-Comic in Elementary School". *International Journal of Education and Research*, 3(9): 369-386.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.
- Gusdiansyah, Rully. 2009. *Teknik Cerdik Komik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. CV Pustaka Setia
- Isnayanti, Eni. 2016. Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Dengan *Powerpoint* pada Pembelajaran Pkn Materi Globalisasi Kelas IVB SD Negeri Manyaran 03.
- Lestari, Kurnia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Rafika Aditama.

- Merc, Ali. 2013. "The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension". *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 4(1): 54-64.
- Negara, Sastra Hasan. 2014. "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)". *Terampil*, 4(3)
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pemerintah.
- Prasetyo, Adi. 2012. Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. *Jurnal Pendidikan Sastra dan Bahasa Universitas Negeri Semarang*, 1(2)
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2015. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Bandung: Yrama Widya.
- Rifai, Achmad. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rositawaty. S., & Aris. M. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ruminiati. 2008. *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Saputro, Bara Henggang. 2016. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD". *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1): 12-23
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, & NanaRivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan

Widyaningtyas, R.S., dkk. 2014. "Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam Tahun 2012/2013". *Unnes Phisics Education Journal*, 3(1)

Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG