



**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC*
PADA MUATAN IPS
MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA
KELAS V SDN PLAMONGANSARI 02**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Evy Tarissya Setiawanti
1401415415**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**



**PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC*
PADA MUATAN IPS
MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA
KELAS V SDN PLAMONGANSARI 02**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Evy Tarissya Setiawanti
1401415415**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *E-Comic* pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN Plamongansari 02", karya

nama : Evy Tarissya Setiawanti

NIM : 1401415415

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Ansori, M.Pd.
NIP. 19600820 198703 1 003

Semarang, 13 Mei 2019

Pembimbing,



Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850606 200912 2 007

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media *E-Comic* pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN Plamongsari 02",

nama : Evy Tarissya Setiawanti

NIM : 1401415415

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 27 Mei 2019

Semarang, 27 Mei 2019

Panitia Ujian



Ketua

Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP-195908211984031001

Sekretaris

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP 197701262008121003

Penguji I,

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 19850721 201404 1 001

Penguji II,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 19560704 198203 2 002

Penguji III,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850606 200912 2 007

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Evy Tarissya Setiawanti

NIM : 1401415415

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul : Pengembangan Media *E-Comic* pada Muatan IPS Materi
Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN Plamongansari
02

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 21 Mei 2019

Peneliti



Evy Tarissya Setiawanti

NIM 1401415415

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

One picture is worth a thousand word (Frederick R. Barnard, 1921).

Orang boleh pandai setinggi langit, tetapi selama ia tidak menulis, ia akan hilang di dalam masyarakat dan dari sejarah. Menulis adalah bekerja untuk keabadian (Pramoedya Ananta Toer, 1988).

PERSEMBAHAN

1. Teruntuk kedua orang tua, Ibu Sutarmi dan Bapak Irwan yang senantiasa memberikan doa dan mengorbankan seluruh kenyamanan.
2. Almamater PGSD FIP UNNES.

ABSTRAK

Setiawanti, E, T. 2019. *Pengembangan Media E-Comic pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN Plamongansari 02*. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd. 332 halaman.

Ilmu Pengetahuan Sosial (Susanto, 2016:137), merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Berdasarkan prapenelitian yang telah dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi dengan pendidik kelas V SDN Plamongansari 02 menunjukkan permasalahan dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS. Permasalahan tersebut dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Sekolah hanya memiliki media berupa globe dan peta. Media pembelajaran yang digunakan pendidik hanya gambar-gambar pada buku tematik serta *PowerPoint* yang berbentuk tekstual. Penggunaan gambar-gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik secara maksimal. Selain itu penggunaan *Powerpoint* yang berbentuk tekstual kurang tepat diterapkan di SD karena peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbentuk konkret. Selain itu peserta didik kelas V SDN Plamongansari 02 kurang berminat membaca sumber belajar lain. Sumber belajar yang digunakan di kelas V berupa Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar pada Penilaian Akhir Semester 1 (PAS 1) muatan IPS, dari 34 peserta didik, 27 peserta didik (80%) mendapat nilai di bawah KKM dan 7 peserta didik (20%) mendapat nilai di atas KKM. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media *E-Comic* dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Plamongansari 02.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Populasi dalam penelitian ini yaitu SDN Plamongansari 02, sedangkan sampel penelitian ini yaitu kelas V SDN Plamongansari 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan nontes (wawancara, angket, dan dokumentasi). Analisis data dalam penelitian yaitu analisis kelayakan media dan analisis keefektifan media.

Media *E-Comic* mendapatkan kriteria sangat layak oleh validator materi dengan persentase kelayakan sebesar 96,5%, dan oleh validator media dengan persentase 98,8% atau termasuk kriteria sangat layak. Hasil uji perbedaan rata-rata dengan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 12,6772 dan t_{tabel} sebesar 2,056.

Simpulan penelitian ini yaitu media buku bergambar PKn layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia, sesuai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Plamongansari 02. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu kelayakan media *E-Comic* dapat lebih ditingkatkan dengan menambahkan penilaian dan validitas oleh ahli bahasa, sehingga bahasa dalam media sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Kata Kunci: *E-Comic*; IPS; proklamasi kemerdekaan Indonesia.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media *E-Comic* pada Muatan IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V SDN Plamongansari 02" ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa tanpa dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Penguji 1;
6. Dra Florentina Widihastrini, M.Pd., Penguji 2;
7. Sartini, S.Pd. Kepala SD Kepala SDN Plamongansari 02;
8. Koko Amiyanto S.Pd. SD Guru Kelas V SDN Plamongansari 02;
9. Anastasia Budiarti, S.Pd. SD. Kepala SDN Plamongansari 01;
10. Ambaryani, S.Pd. Guru Kelas V SDN Plamongansari 01;
11. Siswa Kelas V SDN Plamongansari 02 dan SDN Plamongansari 01

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan serta penyelesaian skripsi ini, mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 21 Mei 2019

Peneliti,



Evy Tarissya Setiawanti
NIM 1401415415

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Identifikasi Masalah	8
1.3	Pembatasan Masalah	9
1.4	Rumusan Masalah	9
1.5	Tujuan Penelitian.....	10
1.6	Manfaat Penelitian.....	10
1.7	Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Kajian Teori.....	14
2.1.1	Hakikat Media Pembelajaran	14
2.1.1.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.1.1.2	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
2.1.1.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.1.1.4	Manfaat Media Pembelajaran	19
2.1.1.5	Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	21

2.1.1.6	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.1.2	Hakikat <i>E-Comic</i>	24
2.1.2.1	Hakikat <i>E-Learning</i>	24
2.1.2.1.1	Pengertian <i>E-Learning</i>	24
2.1.2.1.2	Kelebihan <i>E-Learning</i>	26
2.1.2.2	Hakikat Komik	27
2.1.2.2.1	sPengertian Komik	27
2.1.2.2.2	Unsur-unsur Komik	29
2.1.2.2.3	Macam-macam Komik	30
2.1.2.2.4	Komik dalam Pembelajaran	31
2.1.2.3	Pengertian <i>E-Comic</i>	33
2.1.3	Hakikat Belajar	41
2.1.3.1	Teori Belajar	41
2.1.3.1.1	<i>Behaviorisme</i>	41
2.1.3.1.2	<i>Kognitivisme</i>	42
2.1.3.1.3	<i>Konstruktivisme</i>	45
2.1.3.2	Pengertian Belajar	46
2.1.3.3	Unsur-unsur Belajar	47
2.1.3.4	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar	48
2.1.3.5	Prinsip-prinsip Belajar	50
2.1.4	Hakikat Pembelajaran	51
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran	51
2.1.4.2	Komponen-komponen Pembelajaran	52
2.1.5	Hakikat IPS di Sekolah Dasar	53
2.1.5.1	Pengertian IPS di Sekolah Dasar	53
2.1.5.2	Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	54
2.1.5.3	Ruang Lingkup IPS	55
2.1.5.4	Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia	56
2.1.6	Hasil Belajar	59
2.2	Kajian Empiris	63
2.3	Kerangka Berpikir	66

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	70
3.1.1	Pendekatan Penelitian	70
3.1.2	Jenis Penelitian.....	70
3.1.3	Model Pengembangan.....	72
3.1.4	Desain Penelitian	76
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	77
3.2.1	Tempat Penelitian.....	77
3.2.2	Waktu Penelitian	77
3.3	Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	78
3.3.1	Data	78
3.3.2	Sumber Data	78
3.3.3	Subjek Penelitian	79
3.4	Variabel Penelitian	80
3.5	Definisi Operasional Variabel	81
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	82
3.7	Uji Coba Instrumen Tes	85
3.7.1	Uji Kelayakan	85
3.7.2	Uji Validitas	86
3.7.3	Uji Reliabilitas.....	89
3.7.4	Indeks Kesukaran	91
3.7.5	Daya Pembeda.....	92
3.8	Teknik Analisis Data	93
3.8.1	Analisis Data Produk	94
3.8.2	Analisis Data Awal.....	95
3.8.3	Analisis Data Akhir	96
3.8.3.1	Uji <i>t-test</i>	96
3.8.3.2	Uji <i>N-Gain</i>	97

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	99
4.1.1	Perancangan Produk	99
4.1.1.1	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik	99
4.1.1.2	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Pendidik	103
4.1.2	Hasil Produk	106
4.1.2.1	Arketipe <i>E-Comic</i>	106
4.1.2.2	Desain Pengembangan Media <i>E-Comic</i>	112
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	102
4.1.3.1	Hasil Penilaian dan Validasi oleh Validator	118
4.1.3.2	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	123
4.1.4	Analisis Data	128
4.1.4.1	Hasil Tanggapan Siswa dan Guru	128
4.1.4.2	Hasil Belajar Kognitif Siswa	131
4.1.4.3	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
4.1.4.4	Uji Perbedaan Rata-Rata Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	134
4.1.4.5	Hasil Uji N-Gain	135
4.2	Pembahasan	136
4.2.1	Pemaknaan Temuan	136
4.2.1.1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i>	136
4.2.1.2	Kelayakan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i>	141
4.2.1.1.1	Hasil Penilaian Validator	141
4.2.1.1.2	Hasil Penilaian Angket Tanggapan	144
4.2.2	Hasil Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i>	147
4.3	Implikasi Penelitian	149
4.3.1	Implikasi Teoretis	149
4.3.2	Implikasi Praktis	150
4.3.3	Implikasi Paedagogis	151

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan152

5.2 Saran152

DAFTAR PUSTAKA154

LAMPIRAN161

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti Sekolah Dasar.....	57
Tabel 2.2	Kompetensi Dasar Muatan IPS di SD Kelas V.....	57
Tabel 2.3	Tingkatan Sikap.....	60
Tabel 2.4	Kemampuan Berpikir	61
Tabel 2.5	Kemampuan Belajar	81
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel.....	81
Tabel 3.2	Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen.....	88
Tabel 3.3	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	89
Tabel 3.4	Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	90
Tabel 3.5	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	90
Tabel 3.6	Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	91
Tabel 3.7	Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba Soal	92
Tabel 3.8	Kriteria Daya Pembeda	93
Tabel 3.9	Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba.....	93
Tabel 3.10	Nomor Soal yang Digunakan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	94
Tabel 3.11	Kriteria Hasil Persentase Validator Materi dan Validator Media	95
Tabel 3.12	Kriteria nilai <i>N-Gain</i>	98
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap <i>E-Comic</i> ... 100	
Tabel 4.2	Hasil Kebutuhan Pendidik terhadap Media <i>E-Comic</i>	103
Tabel 4.3	Arketipe <i>E-Comic</i>	110
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Materi.....	119
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Validator Media Sebelum Perbaikan	119
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Validator Media Setelah Perbaikan	120
Tabel 4.7	Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik terhadap media <i>E-Comic</i> ...	124
Tabel 4.8	Hasil Angket Tanggapan Pendidik terhadap Media <i>E-Comic</i>	128
Tabel 4.9	Hasil Persentase Angket Tanggapan Peserta Didik	128
Tabel 4.10	Hasil Persentase Angket Tanggapan Pendidik.....	130
Tabel 4.11	Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.....	132
Tabel 4.12	Uji Normalitas nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133

Tabel 4.13 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	134
Tabel 4.14 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas V	3
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	16
Gambar 2.2	Bagan Kerangka Berpikir <i>Fish Bone</i>	69
Gambar 3.1	Pendekatan <i>ADDIE</i> untuk Mengembangkan Produk	70
Gambar 3.2	Desain <i>One Group Pretest Posttest</i>	76
Gambar 3.3	Desain Penelitian Pengembangan Media <i>E-Comic</i>	77
Gambar 4.1	Sampul Depan	112
Gambar 4.2	Sampul Belakang.....	113
Gambar 4.3	Petunjuk Penggunaan <i>E-Comic</i>	114
Gambar 4.4	Kompetensi Inti	114
Gambar 4.5	Kompetensi Dasar dan Indikator	115
Gambar 4.6	Tujuan Pembelajaran	115
Gambar 4.7	Peta Konsep	116
Gambar 4.8	Bagian 1	116
Gambar 4.9	Bagian 2.....	116
Gambar 4.10	Materi pembelajaran dan isi <i>E-Comic</i>	117
Gambar 4.11	Rangkuman.....	118
Gambar 4.12	Perbaikan Nama Instansi pada Sampul Depan	121
Gambar 4.13	Perbaikan Nama Instansi pada Sampul Belakang	121
Gambar 4.14	Perbaikan Ejaan Sesuai PUEBI	122
Gambar 4.15	Penambahkan Halaman Jeda	122
Gambar 4.16	Perbaikan <i>Balloon Text</i> Ekspresi Dialog dalam Hati	123
Gambar 4.17	Perbaikan <i>Ballon Text</i> Ekspresi Dialog dengan Nada Marah	123
Gambar 4.18	Rekapitulasi Angket Tanggapan Peserta Didik	125
Gambar 4.19	Rekapitulasi Angket Tanggapan Pendidik	127
Gambar 4.20	Grafik Hasil Belajar Kognitif	132

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nilai PAS Muatan Pelajaran IPS Kelas V.....	162
Lampiran 2	Hasil Wawancara Prapenelitian.....	164
Lampiran 3	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Pendidik Terhadap <i>E-Comic</i>	169
Lampiran 4	Angket Kebutuhan Pendidik terhadap <i>E-Comic</i>	170
Lampiran 5	Hasil Angket Kebutuhan Pendidik terhadap <i>E-Comic</i>	176
Lampiran 6	Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap <i>E-Comic</i> ...	183
Lampiran 7	Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap <i>E-Comic</i>	182
Lampiran 8	Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik terhadap <i>E-Comic</i>	189
Lampiran 9	Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik <i>E-Comic</i> ...	193
Lampiran 10	Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan <i>E-Comic</i>	197
Lampiran 11	Instrumen Validator Materi.....	200
Lampiran 12	Instrumen Validator Media	203
Lampiran 13	Kisi-kisi Angket Tanggapan Peserta Didik terhadap <i>E-Comic</i> ...	206
Lampiran 14	Angket Tanggapan Peserta Didik terhadap <i>E-Comic</i>	207
Lampiran 15	Kisi-kisi Angket Tanggapan Pendidik terhadap <i>E-Comic</i>	209
Lampiran 16	Angket Tanggapan Pendidik <i>E-Comic</i>	210
Lampiran 17	Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba.....	212
Lampiran 18	Tes Uji Coba	219
Lampiran 19	Pedoman Penilaian Soal Uji Coba	231
Lampiran 20	Pedoman Penilaian Soal Uji Coba	235
Lampiran 21	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	239
Lampiran 22	Hasil Rekapitulasi Uji Validilitas	276
Lampiran 23	Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas	278
Lampiran 24	Hasil Rekapitulasi Uji Taraf Kesukaran	279
Lampiran 25	Hasil Rekapitulasi Daya Beda.....	281
Lampiran 26	Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	283
Lampiran 27	Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	285
Lampiran 28	Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	287
Lampiran 29	Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	288

Lampiran 30 Hasil Penilaian Validator Materi.....	289
Lampiran 31 Hasil Penilaian Validator Media Sebelum Dilakukan Perbaikan	292
Lampiran 32 Hasil Penilaian Validator Media Setelah Dilakukan Perbaikan...	296
Lampiran 33 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik	300
Lampiran 34 Rekapitulasi Angket Tanggapan Peserta Didik	302
Lampiran 35 Hasil Angket Tanggapan Pendidik	303
Lampiran 36 Rekapitulasi Angket Tanggapan Pendidik	305
Lampiran 37 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik	306
Lampiran 38 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	307
Lampiran 39 Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas V Sdn Plamongansari 02	308
Lampiran 40 Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelas V Sdn Plamongansari 02.....	309
Lampiran 41 Penghitungan Uji Normalitas <i>Pretest</i>	310
Lampiran 42 Penghitungan Uji Normalitas <i>Posttest</i>	302
Lampiran 43 Uji Perbedaan Rata-Rata Data Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	314
Lampiran 44 Uji <i>N-Gain</i> Data Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	317
Lampiran 45 Presensi Uji Coba Kelompok Kecil	320
Lampiran 46 Presensi Uji Coba Kelompok Besar.....	321
Lampiran 47 Surat Persetujuan Validator Materi.....	325
Lampiran 48 Surat Persetujuan Validator Media	326
Lampiran 49 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Uji Validitas Soal.....	327
Lampiran 50 Surat Telah Melaksanakan Uji Coba Produk.....	328
Lampiran 51 Surat Telah Melaksanakan Uji Pemakaian	329
Lampiran 52 Dokumentasi Penelitian	330

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada peserta didik dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa (Munib, 2015:36). Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Mulyasa (dalam Akbar, 2015:750) menyatakan, bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pernyataan tersebut didukung oleh Purwanti (2018:49), bahwa melalui pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta mengubah perilaku untuk mencapai sebuah tujuan, yakni memperbaiki kualitas hidup.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 ayat (1) tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif,

serta memberikan ruang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik dapat diwujudkan salah satunya pada muatan pembelajaran IPS.

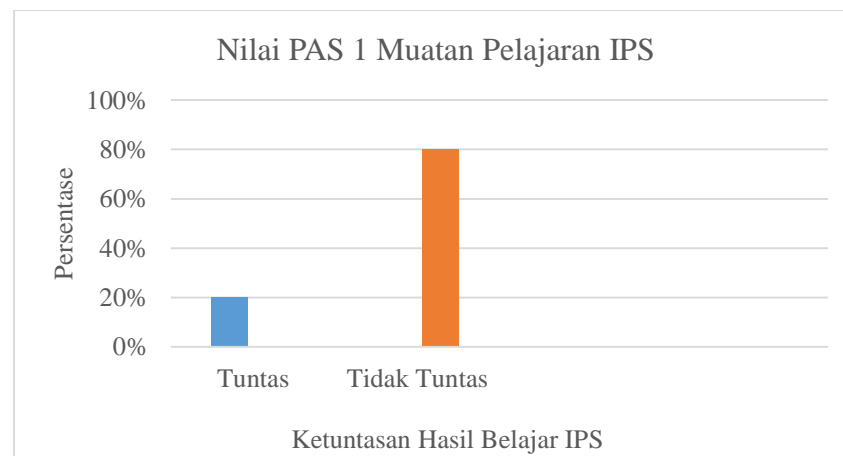
Susanto (2016:137) menyatakan bahwa, IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Menurut *Education Index* yang dikeluarkan oleh *Human Development Reports* tahun 2017, Indonesia berada di urutan 67 dari 125 negara di dunia dalam peringkat GTCI 2019. Salah satu cara untuk meningkatkan daya saing adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki komponen pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Berdasarkan prapenelitian yang telah dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi dengan pendidik kelas V SDN Plamongansari 02 menunjukkan permasalahan dalam pembelajaran muatan pelajaran IPS. Permasalahan tersebut dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Sekolah hanya memiliki media berupa globe dan peta. Media yang digunakan pendidik hanya gambar-gambar pada buku tematik serta *PowerPoint* yang berbentuk tekstual. Penggunaan gambar-gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik secara maksimal. Selain itu penggunaan *Powerpoint* yang berbentuk

tekstual kurang tepat diterapkan di SD karena peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbentuk konkret. Selain itu peserta didik kelas V SDN Plamongansari 02 kurang berminat membaca sumber belajar lain. Sumber belajar yang digunakan di kelas V berupa Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Penyajian materi IPS perlu disusun dengan menggunakan media yang menarik. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar pada Penilaian Akhir Semester 1 (PAS 1) muatan IPS yang memiliki nilai rata-rata paling rendah diantara muatan pelajaran lain dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut ini diagram ketuntasan hasil belajar IPS pada PAS 1 di SDN Plamongansari 02 tahun pelajaran 2018/2019:



(Data selengkapnya pada Lampiran 1)

Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Plamongansari 02 pada PAS 1

Berdasarkan gambar 1.1 menunjukkan diagram ketuntasan hasil belajar PAS 1 di kelas V pada muatan pelajaran IPS, diketahui 80% (27 peserta didik) dari 34 peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dan 20% (7 peserta didik) mendapat nilai di atas KKM. Menurut Djamarah (2010:108) pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang 75% peserta didik dapat mencapai KKM. Untuk mengoptimalkan hasil belajar IPS diperlukan perbaikan pada komponen pembelajaran, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, media pembelajaran yang digunakan peserta didik terbatas untuk menyajikan materi pelajaran IPS, salah satunya pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* sebagai pendukung pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Plamongansari 02 untuk membantu proses pembelajaran agar lebih optimal. Pengembangan media pembelajaran ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami alur perjuangan bangsa Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. Media *E-Comic* mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi berupa gambar dan dialog, sehingga materi pembelajaran akan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan *E-Comic* juga dapat menambah pembendaharaan kata untuk peserta didik.

Anesia (2018:55-54) berpendapat bahwa, pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran yang digunakan pendidik berpengaruh terhadap motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik. Pernyataan tersebut didukung oleh Arsyad (2014:19) bahwa, penggunaan media

pembelajaran dapat menaikkan keinginan dan minat yang baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan dapat memengaruhi psikologis peserta didik.

Pembelajaran pada abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi dan komunikasi, dan berkolaborasi (Sulistiyorini, 2018:139). Pendapat tersebut didukung oleh Asyhar (2012:17) bahwa penggunaan media berbasis TIK dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan zaman. Berbagai pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi perlu diperkenalkan, dipraktikan dan dialami peserta didik agar memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan untuk tercapainya efektifitas dan tujuan pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran adalah gawai. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dengan media-media pendukung seperti gawai. Maraknya sistem *Electronic Learning (E-Learning)* sangat memudahkan peserta didik melakukan pembelajaran tanpa interaksi langsung. Dengan memanfaatkan jaringan internet, kecanggihan gawai untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih mudah dan cepat. Proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik juga akan lebih interaktif.

Melalui pemanfaatan teknologi informasi diharapkan mampu membuka peluang mengurangi penggunaan kertas secara signifikan sebagai salah satu wujud pengimplementasian tujuh pilar konservasi, yaitu kebijakan nirkertas. Kebijakan

nirkertas merupakan program meminimalisir penggunaan kertas sebagai salah satu upaya pencegahan pemanasan global dan mengembalikan fungsi hutan sebagai paru-paru dunia (Hardati, 2015:147).

Menanggapi hal tersebut, peneliti mengembagkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di kelas V SDN Plamongansari 02, yakni dengan *Electronic Comic (E-Comic)*. Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memotivasi dan memudahkan peserta didik mempelajari materi IPS.

Komik menampilkan gambar-gambar dalam panel-panel secara berderet yang disertai *balloons text* yang akan membentuk sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2013:409). Komik mempunyai kelebihan-kelebihan yang sulit didapat dari media lain salah satunya media gambar. Gambar dapat menambah ragam baru dan mendorong peserta didik terlibat total dengan pengalaman pelatihannya (Sonneman (dalam Azizi dan Prasetyo, 2017:77).

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:69), pendidik dapat memanfaatkan buku komik dalam usaha membangkitkan minat, menambah kosakata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca. Pernyataan tersebut didukung oleh Kennedy (2019), bahwa komik dapat menambah kosakata pada anak dan mempermudah pemahaman informasi karena disampaikan dalam bentuk visual.

Hidayah (2017:35) menerangkan bahwa media pembelajaran IPS dengan menggunakan komik akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk memahami materi.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, maka komik pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini adalah komik yang berbentuk *E-learning* atau dapat disebut *E-Comic*.

Menurut Hamdani (2011:115) *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik (internet), baik secara formal maupun nonformal. Salah satu pemanfaatan *E-Learning* adalah metode belajar dan mengajar melalui platform *Edmodo*. *Edmodo* dapat diakses melalui komputer dan gawai melalui aplikasi atau web *Edmodo*. Dengan memanfaatkan *Edmodo* pendidik dapat mengunggah bahan ajar maupun *link* yang merupakan referensi belajar, salah satunya mengunggah *E-Comic*.

Pembelajaran IPS dengan materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia disekolah senantiasa memiliki persepsi yang kurang baik ketertarikan siswa terhadap pelajaran tersebut selalu dianggap rendah dan bahkan dianggap sebagai salah satu pembelajaran yang membosankan. Hal tersebut harus dirubah mengingat sejarah dapat membentuk sikap nasionalisme, kesadaran sejarah, dan kemampuan akademik bagi peserta didik (Boangmanalu, 2018:175-176). Peristiwa tersebut terjadi di masa lampau dan tidak dapat dirasakan langsung oleh peserta didik.

Menurut Piaget (dalam Gunawan, 2016:82), perkembangan intelektual anak usia 7-11 tahun termasuk tingkat konkret operasional. Mereka hanya menghiraukan saat ini (konkret), bukan masa depan ataupun masa lampau yang mereka pahami (abstrak). Sehingga untuk mengembangkan pemahaman serta penguasaan materi mengenai sejarah diperlukan perantara untuk dapat memvisualisasikan informasi.

Dale (dalam Arsyad, 2014:13) membuat perkiraan pemerolehan hasil belajar menggunakan indra penglihat sekitar 75%, menggunakan indra pendengar sekitar 13%, dan menggunakan indra lainnya sekitar 12%. Media yang dikembangkan dalam penelitian menggunakan indra penglihat dalam pemanfaatannya, sehingga diharapkan hasil belajar akan meningkat.

Hasil penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati pada Jurnal Pendidikan Fisika Volume 5 Nomor 2 tahun 2014 dengan judul, “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas 4 SD Neg. Katangka 1 Makassar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Menggunakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Sains”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dengan media komik dapat meningkatkan kegiatan peserta didik dan hasil belajar pada pembelajaran IPA.

Selanjutnya penelitian dari Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita pada *JPSD* Volume 3 Nomor 2 tahun 2017 dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor”. Hasil penelitian tersebut menyatakan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian dari Achmad Buchori dan Rina Dwi Setyawati pada *International Journal of Education and Research* Volume 3 Nomor 9 pada tahun 2015 yang berjudul *Development Learning Model*

of Character Education Through E-Comic in Elementary School. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan *E-Comic* dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar serta dapat meningkatkan pendidikan karakter peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, yakni berupa globe dan peta.
- 2) Media yang digunakan pendidik hanya gambar-gambar pada buku tematik serta *PowerPoint* yang berbentuk tekstual.
- 3) Peserta didik kurang berminat membaca sumber belajar lain. Sumber belajar yang digunakan di kelas V berupa Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.
- 4) Sebanyak 80% dari 34 peserta didik belum mencapai KKM pada muatan pelajaran IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait dengan penggunaan media khususnya muatan IPS yang membutuhkan inovasi dan pengembangan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu inovasi yang akan dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran *E-Comic* Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada materi peristiwa seputar proklamasi

kemerdekaan Indonesia, Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Pembelajaran 1 di kelas V SDN Plamongansari 02.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, peneliti merumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara mengembangkan media *E-Comic* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Plamongansari 02?
- 2) Apakah media *E-Comic* layak digunakan pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Plamongansari 02?
- 3) Apakah media *E-Comic* efektif digunakan pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Plamongansari 02?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, diperoleh tujuan penelitian, yaitu:

- 1) Mengembangkan desain media *E-Comic* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Plamongansari 02.
- 2) Menguji kelayakan media *E-Comic* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Plamongansari 02.
- 3) Menguji keefektifan media *E-Comic* pada muatan IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V SDN Plamongansari 02.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dan mendukung teori pada penelitian pengembangan media *E-Comic* selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran IPS dan memotivasi peserta didik untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2) Bagi Pendidik

Memudahkan pendidik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang inovatif, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta memotivasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang lebih inovatif.

3) Bagi Sekolah

Berkontribusi untuk melengkapi media pembelajaran yang dimiliki sekolah.

4) Bagi Peneliti

Sebagai calon pendidik pada masa yang akan datang, hasil penelitian ini dapat diterapkan pada pembelajaran di sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti mengembangkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) *E-Comic* merupakan komik yang memanfaatkan alat elektronik (berupa komputer atau gawai). Media pembelajaran *E-Comic* ini memanfaatkan platform *Edmodo* untuk membagikan kepada peserta didik.
- 2) Materi pada *E-Comic* memuat materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia yang ditujukan untuk kelas V SDN Plamongansari 02.
- 3) Pembuatan *E-Comic* menggunakan teknik *Ink on Paper*. Pembuatan sketsa adegan serta setting latar cerita menggunakan pensil 8B yang ditebalkankan dan dilakukan *shading* dengan garis menggunakan *drawing pen* serta diwarnai dengan cat air. Setelah sketsa selesai diberi warna, sketsa-sketsa tersebut di-*scan* dengan format digital *jpg*. Selanjutnya sketsa tersebut dilakukan pengeditan warna kembali, penambahan *balloon text*, dan pembuatan dengan *layout* menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS5*. Penambahan teks narasi dengan menggunakan perangkat lunak *Corel X7*.
- 4) Penyusunan komponen *E-Comic* menggunakan tiga jenis huruf, yaitu *Comic Sans MS*, *Trebuchet MS*, dan *Script MT Bold* dengan ukuran sedang.
- 5) Penggabungan gambar satu dengan gambar lain dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Word 2010 yang akan di-*export* dalam bentuk *pdf*.
- 6) Tampilan panel pada *E-Comic* berbentuk persegi panjang yang dikemas dengan menggunakan perangkat lunak Microsoft Word 2010 dan di-*export* dengan format file *pdf*.

- 7) Di dalam tampilan *E-Comic* terdapat petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, isi materi, dan rangkuman materi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk kata lain dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima (Heinich dkk (dalam Daryanto, 2013: 4)).

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:8), media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan (materi) yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Pernyataan tersebut didukung oleh Sadiman (dalam Irwandani dan Juariah, 2016:34), bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indra, cacat tubuh, dan hambatan jarak geografis, waktu, dan lain sebagainya. Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan media pembelajaran digunakan sebagai alat atau bahan untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau

sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2014:3).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan untuk peserta didik (Ambaryani dan Airlanda, 2017:19).

Saputro dan Soeharto (2015:64) mengemukakan bahwa, media pembelajaran yang efektif tidak ditentukan dari mahal atau murahnya maupun frekuensi penggunaan media tersebut, tetapi tergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan materi yang disampaikan, serta sesuai dengan tahap perkembangan.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) dari pendidik kepada peserta didik untuk membangkitkan minat dan motivasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

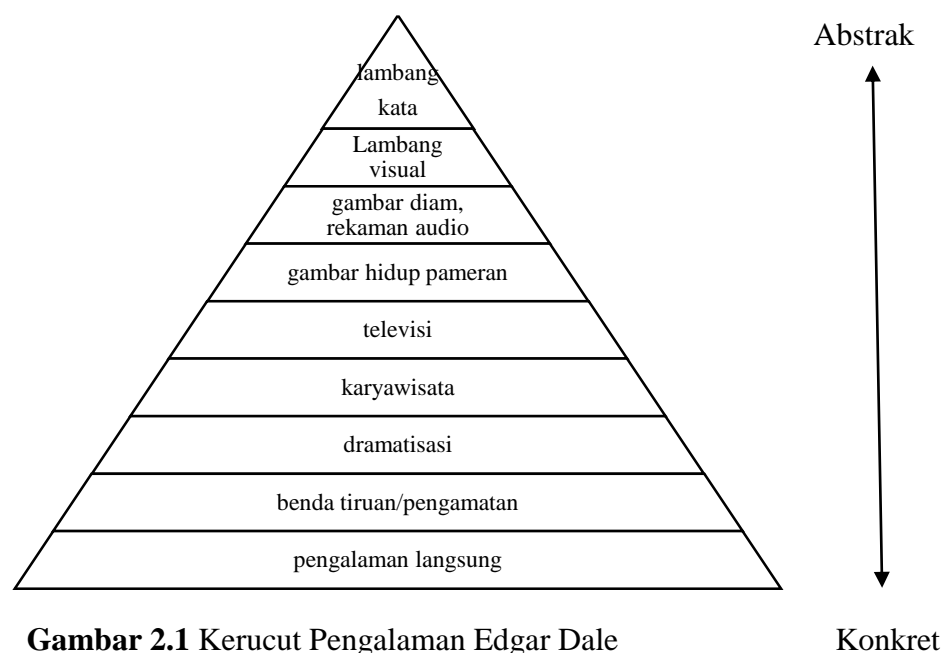
2.1.1.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Salah satu ilustrasi yang banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang

diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut; semakin abstrak media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2014:13).

Edgar Dale membuat jenjang konkret-abstrak dengan dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju peserta didik sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke peserta didik sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol (Daryanto, 2013:14).

Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale tidak berdasarkan tingkat kesulitan, melainkan dari tingkat keabstrakan hingga jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai berikut (Arsyad, 2014:13-14):



Pesan akan semakin abstrak jika dituangkan dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan yang terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, maka indra yang dilibatkan untuk menafsirkan semakin terbatas, yakni indra penglihat atau indra pendengar. Meskipun peran fisik berkurang, namun keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut, karena melibatkan indra penglihatan, pendengar, perasaan, pencium, dan peraba (Arsyad, 2014: 13-14).

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, media *E-Comic* yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkatan ketiga dari atas. Media tersebut merangkum lambang kata, lambang visual, dan gambar diam. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan gambar dan kata atau kalimat yang mengungkapkan karakter dan menggambarkan suatu alur cerita, sehingga akan memperjelas isi materi.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, salah satu komponen sistem pembelajaran yang cukup penting adalah media pembelajaran. Proses komunikasi dapat berjalan dengan optimal dengan menggunakan media. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2013:7).

Menurut Daryanto (2016:5), ada enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, yaitu: (1) memperjelas pesan

agar tidak selalu verbalistik; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar; (4) memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; dan (6) merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Media pembelajaran bukan hanya berperan sebagai alat bantu, akan tetapi juga merupakan strategi pembelajaran, media memiliki banyak fungsi, diantaranya: (1) sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung pesan/pengetahuan dari pemelajar kepada pembelajar; (2) fungsi semantik, artinya media dapat memperjelas suatu arti dari kata, istilah, tanda, atau simbol; (3) fungsi fiksiatif, yaitu media mempunyai kemampuan untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek dan kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai kebutuhan; (4) fungsi manipulatif, artinya media dapat digunakan untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa/kejadian dengan berbagai macam cara, teknik, dan bentuk; (5) fungsi distributif, artinya dalam sekali penampilan suatu objek media dapat menjangkau pengamat yang besar dalam kawasan yang sangat luas; (6) fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik; (7) fungsi psikologis, yakni media berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif

(mengubah perasaan/emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik untuk membangkitkan minat belajar); dan (8) fungsi sosio-kultural, yakni media dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama antarpeserta didik (Asyhar, 2012:42).

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, fungsi utama media pembelajaran adalah memudahkan penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat menampilkan kembali objek dan kejadian yang terbatas pada ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, sehingga pesan yang disampaikan lebih jelas dan tidak bersifat abstrak. Pemilihan media yang tepat sesuai materi pembelajaran akan membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar hubungan antara pendidik dan peserta didik, dengan maksud membantu peserta didik belajar secara optimal (Gunawan, 2014:76).

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2014:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, antara lain: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui

penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Asyhar (2012:42) berpendapat bahwa media memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran, antara lain: (1) memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran; (2) peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran; (3) memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik; (4) menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik; (5) memberikan informasi yang akurat dan terbaru; (6) menambah kemenarikan tampilan materi; (7) merangsang peserta didik untuk berpikir kritis; (8) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran; dan (9) memecahkan masalah pendidikan.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yaitu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Media *E-Comic* dapat memberikan manfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Pendidik akan lebih mudah menyampaikan materi dengan bantuan *E-Comic* Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan peserta didik diharapkan akan lebih tertarik pada pembelajaran

dan fokus terhadap materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Materi peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan merupakan peristiwa yang tidak dapat dialami peserta didik secara langsung, namun dapat divisualisasikan dengan media *E-Comic*.

2.1.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Karakteristik suatu media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuan media untuk membangkitkan rangsangan indra penglihat, pendengar, peraba, perasaan, maupun pembauan/pencium. Dari karakteristik tersebut, untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan oleh seorang pendidik saat melakukan proses belajar mengajar, dapat disesuaikan dengan suatu situasi tertentu (Nuryanto (dalam Gunawan, 2014:77)).

Menurut Arsyar (2012:44-45), media pembelajaran dibedakan menjadi empat jenis, yaitu yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia

1) Media Visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihat dari peserta didik. Dengan media ini, kemampuan pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (1) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster; (2) model dan arketipe seperti globe bumi, dan (3) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kemampuan indra pendengar peserta didik.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indra pendengar dan penglihat sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

4) Media Multimedia

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihat dan pendengar melalui teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Gagne (dalam Daryanto 2016:17-18) mengelompokkan media menjadi tujuh kelompok yaitu benda untuk diperagakan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film suara, dan mesin belajar.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran digunakan untuk membangkitkan rangsangan indra penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium. Pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan situasi pada proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut diantaranya, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah *E-*

Comic termasuk jenis media visual yang hanya mengandalkan indra penglihatan.

2.1.1.6 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pesan dan informasi yang disampaikan pendidik.

Daryanto (2016:18) menuliskan bahwa, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Pernyataan tersebut ditegaskan oleh Hamdani (2011:257) bahwa, kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media yang dikembangkan haruslah menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga dapat membantu proses pembelajaran serta dapat merangsang peserta didik dalam memahami suatu subjek yang sedang disampaikan (Hartati, 2018:94).

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011:80-81) beberapa kriteria yang patut dipertimbangkan dalam memilih media antara lain: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; (3) praktis, luwes, dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokkan sasaran; dan (6) mutu teknis.

Sanjaya (dalam Hamdani, 2011:257), menuliskan pertimbangan dalam pemilihan media yang tepat, antara lain: (1) *akses* artinya kemudahan akses

menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media; (2) *cost* artinya pertimbangan biaya; (3) *technology* artinya ketersediaan teknologi dan kemudahan dalam penggunaannya; (4) *interactivity* artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas; (5) *organization* artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya; dan (6) *novelty* artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, kriteria utama dalam penentuan media adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta karakteristik peserta didik. Selain itu kemudahan akses, estimasi biaya yang akan dikeluarkan, serta kemampuan dalam menghadirkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Berkaitan dengan penelitian ini, produk *E-Comic* yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran maupun kompetensi yang ingin dicapai. Dalam penyajiannya, *E-Comic* mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, sehingga akan membuat pembaca terlibat secara emosional dan menarik untuk dibaca hingga selesai. Media ini akan meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.2 Hakikat *E-Comic*

2.1.2.1 Hakikat *E-Learning*

2.1.2.1.1 Pengertian *E-Learning*

E-Learning merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *E* yang merupakan singkatan dari *Electronic* (elektronik) dan *learning* (belajar). Jadi, *E-Learning* adalah belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik. Melalui *E-*

Learning pendidik dan peserta didik tidak perlu bertatap muka untuk melakukan kegiatan belajar-mengajar. Dengan bantuan alat elektronik, peserta didik dapat belajar di manapun dan kapanpun tanpa harus datang ke sekolah (Hamdani, 2011:112-113).

Menurut Hartley (dalam Hamdani, 2011:114), *E-Learning* merupakan pemanfaatan media internet, intranet, atau media jaringan komputer pada kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik. Sedangkan menurut *LearnFrame.com* dalam Hamdani (2011:115), *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone* untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

E-Learning merupakan sebuah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. *E-Learning* mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *E-Learning* secara formal mencakup pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran, dan tes yang diatur dan disusun sesuai jadwal dan kesepakatan pihak-pihak terkait (pengelola *E-Learning* dan pembelajar). Sedangkan, *E-Learning* yang dilakukan secara informal dapat dilakukan dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana *mailling list*, *e-newsletter*, atau *website* pribadi atau sekolah yang ingin menyosialisasikan jasa, program, pengetahuan, atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tidak memungut biaya) (Hamdani, 2011:115).

Menurut Effendi dan Hartono (dalam Hamdani, 2011:115), penggunaan kata *E-Learning* mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, *E-Learning* adalah kegiatan belajar dan mengajar dengan memanfaatkan bantuan alat elektronik yang terintegrasi dengan internet, intranet, atau media jaringan komputer untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui sarana pendukung berupa perangkat komputer ataupun *website* yang terkoneksi internet. Media *E-Comic* yang dikembangkan memanfaatkan penggunaan alat elektronik berupa gawai yang terhubung dengan web *Edmodo*, sehingga materi pembelajaran dapat diakses dengan mudah di manapun dan kapanpun oleh peserta didik.

2.1.2.1.2 Kelebihan *E-Learning*

Menurut Hamdani (2015:115) keuntungan menggunakan *E-Learning* diantaranya:

- 1) Menghemat waktu proses belajar mengajar;
- 2) Mengurangi biaya perjalanan;
- 3) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, dan buku);
- 4) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas; dan
- 5) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

2.1.2.2 Hakikat Komik

2.1.2.2.1 Pengertian Komik

Definisi komik menurut McCloud (dalam Nurgiyantoro, 2013:411), adalah gambar-gambar atau lambang-lambang yang berurutan yang disajikan dalam kotak-kotak panel serta dilengkapi dengan *balloons text* verbal untuk menyampaikan informasi dan memberikan kesan keindahan kepada para pembaca. Pendapat tersebut didukung oleh Franz & Meier (dalam Nurgiyantoro, 2013:410) bahwa, cerita pada komik bertekanan pada gerak dan tindakan yang secara urut ditampilkan melalui gambar dengan paduan kata-kata. Gambar dan kata pada komik merupakan sebuah kesatuan. Fungsi kata-kata adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan.

Hakikat komik adalah perpaduan antara gambar dan bahasa, teks visual dan teks verbal. Struktur komik tidak dapat dilepaskan dari dua unsur yang saling mendukung serta bersifat mengisi, menguatkan, dan menjelaskan. Teks verbal digunakan untuk menegaskan suatu kejadian, misalnya adegan dialog membutuhkan balon-balon bicara dan pikiran. Melalui teks verbal dalam balon-balon tersebut pembaca dapat mengetahui dialog, isi dialog, atau isi pikiran tokoh. Selain itu, melalui panel-panel gambar ada banyak deskripsi verbal yang dapat dihindari atau diringkas, misalnya melalui gambar aksi, pemandangan alam, bentuk fisik tokoh, dan lain-lain yang tidak atau hanya sedikit membutuhkan deskripsi bahasa. Teks visual dan teks verbal dapat

digunakan untuk menafsirkan karakter tokoh dan perkembangan alur cerita (Nurgiyantoro, 2013:416-417).

Pesan yang disampaikan dalam komik berupa rangkaian cerita pada gambar-gambar dan tulisan yang mampu memberikan gambaran lebih konkret dan nyata sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Styaningsih dkk, 2016:131).

Komik merupakan gambar yang diurutkan sesuai tata cerita dan keinginan pembuatnya, sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi *balloons text*, *text effects*, teks sebagai pengganti suara. Pada awalnya komik dimulai dari *comic strip* yang ada di beberapa majalah atau koran-koran di masa lalu, seiring perkembangan zaman komik tidak lagi dibuat secara *comic strip*. Tema komik sudah tidak cenderung ke hal yang lucu, dan sudah meluas ke tema lainnya, mulai dari aksi, horor hingga fiksi ilmiah. Komik yang dulunya dibuat dengan media kertas, sekarang sudah merambah pula ke dunia internet, misalnya, *webcomic*, *E-Comic*, *mobile comic electronic*, dan lain-lain (Gumelar, 2011:1).

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, komik merupakan susunan gambar-gambar yang dilengkapi dengan teks verbal dan teks visual yang disajikan dalam kotak-kotak panel sehingga akan membentuk sebuah urutan cerita. Pesan yang disampaikan dalam komik berupa gambar dan teks yang membentuk rangkaian cerita. Rangkaian gambar dan teks yang disajikan dalam media *E-Comic* yang dikembangkan menampilkan alur cerita

seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia, sehingga kejadian tersebut dapat digambarkan secara konkret dan mudah dipahami isinya oleh peserta didik.

2.1.2.2.2 Unsur-unsur Komik

Menurut Nurgiyantoro (2013: 418-434), unsur struktural dari komik terdiri atas:

1) Penokohan

Tokoh merupakan subjek yang diceritakan dalam komik, yang mencakup manusia, binatang, makhluk halus, benda yang tidak bernyawa yang sengaja dipersonifikasikan.

2) Alur

Alur merupakan rangkaian kejadian yang membentuk sebab dan akibat. Alur yang menceritakan kehidupan tokoh dikreasikan sehingga akan terlihat menarik dan memunculkan ketegangan dan keterkejutan.

3) Tema dan Moral

Tema dan moral merupakan aspek isi dalam cerita yang akan disampaikan kepada pembaca. Tampilan isi pada komik sangat bervariasi, mulai dari cerita lucu, fantasi, petualangan, cerita horor, sejarah, biografi, pengetahuan ilmiah, dan lain sebagainya.

4) Gambar dan Bahasa

Kemenarikan tampilan komik ditentukan melalui dua unsur ini. Panel-panel pada komik akan bersifat komunikatif jika dipadukan dengan bahasa karena tidak semua gagasan dapat diwakilkan dengan gambar.

Aspek bahasa dalam komik meliputi narasi (tidak langsung), pikiran tokoh (langsung), dan “kata-kata” tiruan bunyi.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, unsur-unsur komik dilihat dari sudut struktur pembangunnya meliputi penokohan, alur, latar, tema, pesan, gambar, dan bahasa.

2.1.2.2.3 Macam-macam Komik

Menurut Rahardian (dalam Nurgiyantoro, 2010:434-439), dilihat dari segi bentuk tampilan atau kemasan, komik dibedakan menjadi tiga bentuk, komik strip, komik humor, dan komik biografi.

1) Komik Strip dan Komik Buku

Komik strip hanya terdiri atas beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari isi mengungkapkan gagasan secara utuh. Sedangkan komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku yang menampilkan sebuah cerita secara utuh. Biasanya cerita yang disajikan dalam komik buku berkelanjutan dan berseri.

2) Komik Humor dan Komik Petualangan

Komik humor merupakan komik yang menyajikan sesuatu yang lucu dan membuat pembacanya tertawa melalui gambar ataupun kata-kata. Sedangkan komik petualangan adalah komik yang menyajikan cerita petualangan tokoh dan diwarnai dengan aksi, perkelahian, serta memunculkan ketegangan.

3) Komik Biografi dan Komik Ilmiah

Komik biografi merupakan komik yang menyajikan cerita kehidupan seorang tokoh sejarah. Sedangkan komik ilmiah merupakan komik yang menyajikan proses penemuan barang.

Komik yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan materi yang akan diajarkan adalah komik strip, yang terdiri atas beberapa panel gambar saja yang disajikan secara digital. Materi pada *E-Comic* berisi mengenai perjuangan para pahlawan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

2.1.2.2.4 Komik dalam Pembelajaran

Menurut Daryanto (2015:126-127), dahulu komik diciptakan sebagai kepentingan hiburan, bukan sebagai kepentingan pembelajaran. Seiring berjalannya waktu komik banyak diminati masyarakat sehingga komik dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut Thorndike, jika dalam waktu sebulan minimal satu buku dibaca anak-anak, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal tersebut akan berdampak pada kemampuan membaca anak dan menambah pembendaharaan kata apabila dibandingkan dengan anak yang tidak menyukai komik. Selain itu komik juga memiliki kelebihan dalam menampilkan unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang digambarkan akan melibatkan emosi pembaca sehingga membuat pembaca penasaran akan akhir cerita. Hal itulah yang membuat komik dijadikan komik sebagai media pembelajaran

Buku komik dapat dimanfaatkan dengan efektif oleh pendidik untuk membangkitkan minat, menambah kosakata dan keterampilan membaca, serta

untuk menambah minat baca (Sudjana dan Rivai, 2017:69). Media komik pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Novianti (dalam Akbar, 2015:751)).

Hidayah (2017:35) mengemukakan bahwa, media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang disajikan dengan komik mempermudah pendidik menyampaikan materi pembelajaran sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyukai bacaan tersebut dibandingkan membaca buku pelajaran sekolah. Hal tersebut akan menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik, sudah banyak diterapkan oleh beberapa negara maju seperti Jepang. Beberapa buku pelajaran sekolah di Jepang ada yang didesain dalam format komik. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat (Indaryati dan Jailani, 2015:86-87).

Purwanto berpendapat bahwa, komik memiliki karakteristik yang memenuhi syarat-syarat pemilihan media pendidikan, yaitu menarik minat dan

perhatian peserta didik (*attention*), sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan serta kondisi peserta didik (*relevance*), mampu menimbulkan rasa percaya pada peserta didik bahwa mereka mampu dalam menyerap informasi yang diberikan (*confidence*), dan tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik akan tetapi juga mampu menimbulkan rasa senang (hiburan) (Marisa dan Nuryanto, 2014:930).

Wahyuningsih (2011:108) menerangkan bahwa, pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan respons positif sehingga berpengaruh pada bertambahnya minat belajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, komik dijadikan sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa manfaat, salah satunya dapat menyalurkan informasi melalui gambar dan teks yang akan membentuk alur cerita, hal tersebut akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Komik dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan minat baca dan menambah kosakata baru. Kelebihan-kelebihan yang disajikan komik akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

2.1.2.3 Pengertian *E-Comic*

E-Comic merupakan gabungan dari kata *Electronic Learning* (belajar dengan menggunakan bantuan alat elektronik) dan *Comic* (komik). *E-Comic* merupakan komik dengan berbantuan alat elektronik yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Perkembangan teknologi khususnya dalam dunia digital berimbas pada dunia komik, yang muncul dalam wujud komik elektronik/digital (Syarah dkk, 2018:235). Diperkuat dengan pendapat Rahardjo (dalam Rasiman dan Rahmawati, 2014:643), bahwa *E-Comic* merupakan suatu transformasi teknologi media komik yang berawal dari komik cetak ke dalam komik digital dengan format elektronik.

Darlin E. Hartley (dalam Buchori dan Setyawati, 2015:374) berpendapat bahwa pemanfaatan *E-Comic* dalam pembelajaran mengharuskan bahan ajar disampaikan melalui media daring pada internet, intranet, atau komputer. Penggunaan *E-Comic* dapat melalui komputer dan gawai (Astuti dkk, 2018:12).

Media *E-Comic* merupakan media yang menyajikan suatu rangkaian cerita gambar yang bersifat edukatif dan digital dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dengan format elektronik yang sangat inovatif yang mampu menarik minat peserta didik mengenai informasi yang terdapat dalam *E-Comic* tersebut (Khoiriyah dkk, 2016:27),

E-Comic atau biasanya disebut komik elektronik merupakan komik digital yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, yang mempunyai tampilan menarik dan sifatnya digunakan sebagai hiburan. (Sudjana dan Rivai (dalam Kurniawan dkk, 2017:3).

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, *E-Comic* merupakan media berupa gambar-gambar dalam panel yang dilengkapi dengan *balloons text* sehingga akan membentuk rangkaian cerita yang bersifat

edukatif dengan memanfaatkan jaringan internet. Media pembelajaran *E-Comic* merupakan komik digital yang memanfaatkan platform *Edmodo* untuk mengunggahnya. *Edmodo* dapat diakses melalui komputer dan gawai melalui aplikasi atau web *Edmodo*.

2.1.2.4 Rancangan Pengembangan *E-Comic*

2.1.2.4.1 Rancangan Awal *E-Comic*

Rancangan awal *E-Comic* di tampilkan pada tabel berikut 2.1.

Tabel 2.1 Rancangan Awal *E-Comic*

No	Halaman	Keterangan
1.	Sampul Depan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul komik 2. Gambar ilustrasi berwarna yang menggambarkan isi komik 3. Nama penulis
2.	Petunjuk penggunaan	Mencakup penjelasan dari masing-masing bagian <i>E-Comic</i> .
3.	Kompetensi inti dan kompetensi dasar	<p>Berisi keterangan mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi inti Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain 2. Kompetensi dasar 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya
4.	Indikator	<p>Berisi indikator pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1 Menjelaskan peristiwa pertemuan di Dalat 3.4.2 Menjelaskan berita kekalahan Jepang 3.4.3 Menguraikan peristiwa Rengasdengklok 3.4.4 Menganalisis peristiwa perumusan teks proklamasi

		Menguraikan peristiwa detik-detik proklamasi 3.4.5
5.	Tujuan pembelajaran	Berisi tujuan pembelajaran 1. Dengan mengamati <i>E-Comic</i> Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa pertemuan di Dalat dengan baik. 2. Dengan mengamati <i>E-Comic</i> Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan bermain peran, peserta didik dapat menjelaskan berita kekalahan Jepang dengan baik. 3. Dengan mengamati <i>E-Comic</i> Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan bermain peran, peserta didik dapat menguraikan peristiwa Rengasdengklok dengan baik 4. Dengan mengamati <i>E-Comic</i> Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan bermain peran, peserta didik dapat menganalisis peristiwa perumusan teks proklamasi dengan benar. 5. Dengan mengamati <i>E-Comic</i> Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan bermain peran, peserta didik dapat menguraikan peristiwa detik-detik proklamasi dengan baik.
6.	Pengenalan tokoh	Berisi gambar tokoh dan nama tokoh yang terlibat dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan
7.	Bagian 1 dan Bagian 2	Komik dibagi menjadi dua sekuel, setiap sekuel diawali dengan peta konsep (Bagian 1 dan Bagian 2) 1. Materi pada bagian 1 terdiri atas: a. Peristiwa pertemuan di Dalat b. Berita kekalahan Jepang c. Peristiwa Rengasdengklok 2. Materi pada bagian 2 terdiri atas: a. Peristiwa perumusan teks proklamasi b. Peristiwa detik-detik proklamasi
8.	Isi Komik	Isi komik berupa materi proklamasi kemerdekaan Indonesia yang disajikan dalam ilustrasi tokoh dan <i>balloon text</i> yang berisi percakapan antartokoh serta dilengkapi dengan teks narasi. Materi seputar proklamasi kemerdekaan terdiri atas: 1. Peristiwa pertemuan di Dalat 2. Berita kekalahan Jepang 3. Peristiwa Rengasdengklok

		4. Peristiwa perumusan teks proklamasi 5. Peristiwa detik-detik proklamasi
9.	Rangkuman	Berisi rangkuman pada materi mengenai peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia pada bagian 1 dan bagian 2.
10.	Sampul belakang	1. Gambar ilustrasi berwarna yang menggambarkan isi komik 2. Judul komik 3. Sinopsis 4. Nama instansi (jurusan, fakultas, universitas, dan tahun akademik)

2.1.2.4.2 Aspek Penilaian Awal *E-Comic*

Penilaian media *E-Comic* dilakukan oleh validator media dan validator materi. Penilaian media *E-Comic* menggunakan skala *Likert* dengan gradasi 1-5, yang terdiri atas: (1) sangat tidak setuju; (2) tidak setuju; (3) ragu-ragu; (4) setuju; dan (5) sangat setuju (Sugiyono, 2015a:165).

1) Kriteria Penilaian oleh Validator Materi

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian oleh Validator Materi

Kesesuaian Teori	Aspek	Indikator Penilaian Media <i>E-Comic</i>
Materi untuk media pembelajaran harus sinkron dengan tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:97). Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar, 2012:81) Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai (Hamdani, 2011:257).	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
		Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan
Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas,	Aspek Penyajian Materi	Kemenarikan penyampaian materi
		Kebermanfaatan materi
		Kelengkapan materi

<p>runtut, dan menarik (Wahyuningsih, 2012:25). Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas (Daryanto, 2013:112). Gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran dan ukurannya cukup besar (Faison dalam Sudjana dan Rivai, 2017:12) pemilihan media harus sesuai dengan tahap berpikir peserta didik (Sudjana dan Rivai, 2017:5)</p>		<p>Penyajian gambar</p> <p>Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa</p>
<p>Soal-soal dirancang sedemikian rupa sehingga jumlah dan tingkat kesukaran soal tetap relevan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Uno dan Koni, 2014:108-109). Alat pengukur keberhasilan pembelajaran dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan harus sesuai dengan materi yang disiapkan (Asyhar, 2012:98).</p>	<p>Aspek Evaluasi</p>	<p>Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran</p> <p>Kejelasan petunjuk pengerjaan</p> <p>Kejelasan perumusan soal</p> <p>Kebenaran konsep soal</p> <p>Variasi soal</p> <p>Tingkat kesulitan soal</p>

2) Kriteria Penilaian oleh Validator Media

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian oleh Validator Media

Kesesuaian Teori	Aspek	Indikator Penilaian Media <i>E-Comic</i>
<p>Media yang digunakan hendaknya menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012:22)</p> <p>Pemilihan media harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik (Sudjana dan Rivai, 2017:5)</p> <p>Pemilihan bacaan didasarkan pada materi yang dapat dipahami anak, yang dituliskan dengan bahasa yang sederhana sehingga dapat dibaca dan dipahami anak dengan mempertimbangkan kesederhanaan, kosakata dan struktur, namun sekaligus berfungsi untuk meningkatkan kekayaan bahasa dan kemampuan berbahasa anak (Nurgiyantoro, 2013:61).</p> <p>Dalam rangka pemahaman dan atau apresiasi suatu bacaan, ada beberapa hal yang melibatkan, yaitu aspek intelektual, emosional, dan kemampuan berbahasa anak, serta struktur organisasi isi bacaan (Nurgiyantoro, 2013:61).</p>	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik
		Kemampuan mendorong rasa ingin tahu peserta didik
		Kesantunan penggunaan bahasa
		Ketetapan dialog/teks dengan cerita/materi
Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik <i>image</i> yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus, yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik terawa dan berpikir, hal tersebut menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi	Penyajian	Keruntutan penyajian materi
		Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran
		Penyajian tokoh

dan minat peserta didik (Arsyad, 2014:24).		
<p>Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di manapun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana (Arsyad, 2014:75).</p> <p>Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar dengan mandiri sesuai kemampuan dan minatnya (Arsyad, 2014:29).</p> <p>Fungsi kognitif dari suatu media pembelajaran dimaksudkan bahwa media tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada peserta didik mengenai sesuatu (Asyhar, 2012:37)</p> <p>Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas (Asyhar, 2012:41).</p>	Penyajian efek media terhadap strategi pembelajaran	<p>Kemudahan penggunaan</p> <p>Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik</p> <p>Kemampuan media untuk meningkatkan motivasi</p> <p>Kemampuan media menambah pengetahuan</p> <p>Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik</p>
Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi, minat dan perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat (Asyhar, 2012:41).	Tampilan menyeluruh	<p>Kemenarikan tampilan awal media</p> <p>Keteraturan desain media</p> <p>Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik</p> <p>Kesesuaian cerita, gambar, dan materi</p> <p>Operasional</p>

<p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. Misal: Visual harus jelas (Arsyad, 2011:76).</p> <p>Elemen-elemen visual seperti gambar dan teks harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu bentuk menyeluruh yang daat dikenal sehingga mampu membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya (Panjaitan, 2016:1386).</p> <p>Aspek yang dipertimbangkan dalam pengembangan atau pengadaan media pembelajaran adalah kemudahan pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkannya (Kustandi dan Sutjipto, 2011:84).</p>		
--	--	--

2.1.3 Hakikat Belajar

2.1.3.1 Teori Belajar

2.1.3.1.1 *Behaviorisme*

Behaviorisme mengacu pada perlunya perilaku (*behavior*) yang dapat diamati.

Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri yaitu:

(1) mengutamakan unsur-unsur dan bagian-bagian kecil; (2) bersifat mekanistik; (3) menekankan peranan lingkungan; (4) mementingkan pembentukan respon; dan (5) menekankan pentingnya latihan. *Behaviorisme* merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar (Suyono dan Hariyanto, 2015:58)

Adapun Rifa'i dan Anni (2015:121) berpendapat bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku, dapat berupa perilaku yang tampak, misalnya menulis, menendang atau perilaku yang tidak tampak seperti berpikir, bernalar. Perubahan perilaku tersebut bersifat permanen. Perubahan perilaku tidak disebabkan oleh kemampuan internal tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, teori *behaviorisme* merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan perilaku atau respon setelah diberikan stimulus melalui pengalaman dengan lingkungan. Hasil belajar berupa tingkah laku diperoleh dari stimulus yang kemudian diimbangi dengan pembiasaan atau menekankan dengan latihan. Berkaitan dengan penelitian ini, peserta didik diberikan stimulus melalui penggunaan media *E-Comic* sehingga mereka akan memperoleh pengalaman baru dari kegiatan belajarnya.

2.1.3.1.2 Kognitivisme

Kognitif menurut Piaget merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan mekanisme biologis perkembangan sistem saraf yang semakin bertambahnya usia seseorang, semakin kompleks juga susunan sel sarafnya dan meningkatnya kemampuan yang dimiliki. Anak mengembangkan kemampuan berpikirnya menurut tahapan yang teratur. Proses berpikir anak merupakan aktivitas yang sistematis, tahap demi tahap dari fungsi intelektual abstrak menuju konkret (Suyono dan Hariyanto, 2017:82-83).

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:140), teori belajar kognitif menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan di dalam pikirannya secara efektif.

Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan tertentu. Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2015:31-33) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi empat tahap, antara lain:

1) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indra (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh)

2) Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Tahap pemikiran ini bersifat simbolis, egosentris, dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Terbagi dalam dua sub-tahap. Yaitu sub-tahap simbolis 2-4 tahun dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan objek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sedangkan, pada sub-tahap intuitif (4-7 tahun) anak memiliki rasa ingin tahu dari semua pertanyaan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.

3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret . pada situasi konkret anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.

4) Tahap operasional formal (7-15 tahun)

Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, teori *kognitivisme* dalam penelitian ini berupa kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan secara sistematis sesuai tingkat perkembangan peserta didik. Pada usia sekolah dasar anak berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak. Peserta didik akan memperoleh pengetahuan baru tentang apa yang tidak dapat peserta didik lakukan atau lihat secara langsung, kemudian pengetahuan tersebut akan disimpan dalam memorinya. Penelitian ini mengembangkan *E-Comic* sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi mengenai peristiwa seputar proklamasi kemerdekaan Indonesia yang abstrak sehingga peserta didik akan memperoleh pengetahuan baru tentang apa yang tidak dapat disaksikan secara langsung.

2.1.3.1.3 *Konstruktivisme*

Teori *konstruktivisme* memandang pengetahuan bukanlah sesuatu yang didapat dari alam karena hasil kontak manusia dengan alam, tetapi pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan) aktif manusia itu sendiri (Suyono dan Hariyanto, 2015:105).

Penekanan pokok pada *konstruktivisme* adalah situasi belajar, yang memandang belajar sebagai kontekstual. Belajar harus menjadi suatu proses aktif. Peserta didik mengonstruksi pengetahuan sendiri, bukan hanya menerima apa yang diberikan oleh instruktur (Hamdani, 2011:64-65)

Pada teori *konstruktivisme*, pendidik berfokus terhadap bagaimana menyusun hubungan antarfakta-fakta, serta memperkuat perolehan pengetahuan yang baru bagi peserta didik. Pendidik harus menyusun strategi pembelajarannya dengan memperhatikan respon/tanggapan dari peserta didik serta mendorong peserta didik untuk menganalisis, menafsirkan dan meramalkan informasi. Pendidik juga harus berupaya dengan keras menghadirkan pertanyaan berujung terbuka (*open-ended question*) dan mendorong terjadinya dialog yang ekstensif antarpeserta didik. Dalam konsep ini sebaiknya pendidik berfungsi sebagai fasilitator dan mediator dan teman (mitra belajar) yang membangun situasi kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik (Suyono dan Hariyanto, 2017:122-123)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai teori belajar *konstruktivisme* dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang aktif dimana seseorang yang sedang belajar membangun sendiri

pengetahuannya. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual dengan menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi atau pengetahuan secara luas dan memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik. Kaitannya dengan penelitian ini, peserta didik menemukan pengetahuannya sendiri dengan media *E-Comic* yang menunjang peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran, peserta didik secara mandiri akan lebih mengingat pengetahuan yang ia dapatkan sendiri sehingga pencapaian hasil belajar akan lebih optimal.

2.1.3.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami oleh manusia sejak manusia di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja hingga dewasa, sampai ke liang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (Suyono dan Hariyanto, 2017:1).

Hamalik dalam Susanto (2016:3) berpendapat bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan sekadar mengingat atau menghafal, namun lebih daripada itu, yakni mengalami. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Adapun menurut Susanto (2016:4), belajar merupakan suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan, bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar melalui interaksi yang dialami manusia sepanjang hayat sehingga akan terjadi perubahan tingkah laku.

2.1.3.3 Unsur-unsur Belajar

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni,2015:66), di dalam belajar terdapat unsur yang saling mengaitkan sehingga terjadi perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1) Peserta didik

Dalam proses belajar, rangsangan (stimulus) yang diterima oleh peserta didik diteruskan ke dalam syaraf, dan beberapa rangsangan disimpan ke dalam memori. Selanjutnya memori tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan yang dapat diamati seperti gerakan syaraf atau otot dalam merespons stimulus.

2) Rangsangan (stimulus)

Stimulus merupakan peristiwa yang merangsang pengindraan peserta didik. Stimulus yang berada di lingkungan seseorang misalnya: suara, warna, panas, dingin, sinar, tanaman, gedung, orang, dan sebagainya. Peserta didik perlu memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati agar kegiatan belajar dapat optimal.

3) Memori

Memori peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari kegiatan belajar sebelumnya.

4) Respons

Respons merupakan tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Stimulus yang diamati peserta didik akan mendorong memori untuk memberikan respons terhadap stimulus tersebut. Perubahan perilaku setelah proses belajar dapat disebut sebagai respons dari peserta didik.

5) Kegiatan belajar

Kegiatan belajar terjadi pada peserta didik jika terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori, sehingga terjadi perubahan perilaku sebelum dan setelah adanya stimulus tersebut. Perubahan perilaku itu menjadi indikator bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar.

2.1.3.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010:54-71) faktor-faktor yang memengaruhi belajar terdapat banyak jenisnya, namun dapat digolongkan menjadi dua golongan,

yaitu faktor intern yang merupakan faktor dalam diri individu yang sedang belajar dan faktor ekstern yang merupakan faktor dari luar individu.

1) Faktor intern

Faktor intern merupakan faktor dari dalam individu yang belajar, meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh; faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, bakat dan minat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan faktor kelelahan meliputi kelelahn jasmani dan rohani

2) Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor dari luar individu, dibagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Faktor masyarakat meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, faktor-faktor yang memengaruhi dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor

kelelahan. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor sekolah, faktor keluarga, dan faktor masyarakat. Kedua faktor tersebut akan memengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar peserta didik.

2.1.3.5 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar menurut Sukmadinata (dalam Suyono dan Hariyanto, 2015:128-129) meliputi: (1) belajar merupakan bagian dari perkembangan; (2) belajar berlangsung seumur hidup; (3) keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor lingkungan, kematangan, serta usaha dari individu secara aktif; (4) belajar mencakup seluruh aspek kehidupan; (5) kegiatan belajar dapat berlangsung dimana saja, baik dengan pendidik atau tanpa pendidik, namun tetap membutuhkan bantuan pihak lain.

Slameto (2010:27-28) membagi prinsip-prinsip belajar menjadi empat kategori, yaitu: (1) berdasarkan prasyarat yang diperlukan dalam belajar, peserta didik diusahakan untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan minat belajar dan membimbing peserta didik agar tujuan instruksional dapat tercapai; (2) sesuai hakikat belajar, belajar memiliki sifat keberlanjutan atau kontinuitas; (3) kesesuaian dengan materi yang harus dipelajari; dan (4) syarat keberhasilan belajar yaitu sarana yang cukup, supaya peserta didik dapat belajar dengan tenang.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar memiliki prinsip-prinsip sebagai ketentuan yang dijadikan pegangan dalam kegiatan belajar. Dalam melakukan kegiatan belajar peserta didik dan pendidik

perlu memahami prinsip-prinsip belajar agar hasil yang didapat dari kegiatan tersebut dapat optimal.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan (Susanto, 2016:19). Sedangkan menurut Suyitno dalam Hamdani (2011:71-72), pembelajaran merupakan upaya pendidik menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, minat, bakat, potensi, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara pendidik dan peserta serta antarpeserta didik. Pendidik harus mengupayakan pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Widodo dan Gani, 2017:57).

Adapun Rifa'i dan Anni (2015:86) menuliskan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, atau antarpeserta didik. Komunikasi tersebut dapat berupa komunikasi secara verbal (lisan) dan dapat pula secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Namun demikian, apapun media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut, esensi pembelajaran adalah ditandai dengan adanya serangkaian informasi.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang dapat dilakukan

secara verbal dan nonverbal, agar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku peserta didik.

2.1.4.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Sugandi (dalam Hamalik 2011:48), pembelajaran pada taraf organisasi mikro mencakup pembelajaran bidang studi tertentu dalam suatu pendidikan, tahunan, semesteran. Jika pembelajaran tersebut ditinjau dari pendekatan sistem, maka prosesnya akan melibatkan berbagai komponen berikut: (1) tujuan, diupayakan melalui kegiatan pembelajaran *instructional effect*, yang berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran; (2) subjek belajar, merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran, karena berperan sebagai subjek sekaligus objek; (3) materi pembelajaran, merupakan utama dalam proses pembelajaran karena akan memberi warna dan bentuk kegiatan pembelajaran; (4) strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran, dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran dan berfungsi untuk meningkatkan peranan strategi pembelajaran; dan (6) penunjang, berfungsi untuk memperlancar dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran, yang meliputi: fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya.

2.1.5 Hakikat IPS di Sekolah Dasar

2.1.5.1 Pengertian IPS di Sekolah Dasar

Menurut Gunawan (2014:15), IPS merupakan salah satu muatan pelajaran di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Adapun Susanto (2016:138) mengemukakan bahwa, hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi peserta didik sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan saja, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar peserta didik yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan peserta didik di masyarakat. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, IPS adalah integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk memenuhi kebutuhan bagi kehidupan peserta didik di masyarakat.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Chaplin & Messick (dalam Susanto, 2016:147), mengelompokan tujuan IPS menjadi empat komponen yaitu: (1) memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang; (2) mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi; (3) mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; dan (4) menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan dalam kehidupan sosial.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar secara keseluruhan adalah sebagai berikut: (1) membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; (5) membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (Sardiyo, 2013:1.28).

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, tujuan IPS di SD adalah untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap, keterampilan sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup muatan IPS di SD/MI yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016, meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) manusia, tempat, dan lingkungan;
- 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
- 3) sistem sosial dan budaya; dan
- 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Susanto (2016:160), ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama (N. Soemantri, 2011).
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

- 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar dapat bertahan, seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan (Daldjoeni, 1981)
- 5) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan secara keseluruhan. Tiga dimensi tersebut meliputi ruang, waktu, dan nilai.

Menurut uraian-uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, ruang lingkup IPS adalah kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ruang lingkup IPS yang sesuai dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Materi tersebut mengkaji perkembangan kehidupan bangsa Indonesia pada masa penjajahan hingga masa proklamasi kemerdekaan dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara.

2.1.5.4 Materi Ajar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan IPS SD Kelas V adalah sebagai berikut:

Tabel 2.4 Kompetensi Inti Sekolah Dasar

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 2.5 Kompetensi Dasar Muatan IPS di SD Kelas V

Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam

	mempertahankan kedaulatannya
--	------------------------------

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti akan menekankan pada ranah kognitif untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran yang akan dikembangkan pada muatan pelajaran IPS Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan), Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan), Pembelajaran 1 dengan materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut akan mengenalkan perjuangan bangsa Indonesia dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar berupa penilaian tes (*pretest* dan *posttest*).

Menurut Nursiwi (2018:21-22), sekolah dasar merupakan tempat formal pertama bagi peserta didik untuk mempelajari materi-materi dasar dalam kehidupannya. Guru perlu menanamkan konsep yang benar, karena pengetahuan dasar ini akan diingat peserta didik hingga dewasa. Materi pelajaran IPS di sekolah mengandung banyak konsep yang bersifat abstrak, agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang terkandung dalam setiap materi, diperlukan metode, media, dan model yang tepat untuk mengajarkan IPS (Akhiriyah (dalam Ariningtyas, 2018:121)).

Pada penerapan K-13 pendidik sebagai fasilitator dapat merancang pembelajaran di sekolah dasar dengan berbasis TIK agar dalam mempelajari tema menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari tema. Aplikasi berbasis TIK tersebut dapat digunakan sebagai media alternatif

(Sunarti, dkk, 2016:59). Oleh karena itu materi pembelajaran yang disajikan dalam *E-Comic* dengan format file *pdf* yang telah dikembangkan oleh peneliti akan diunggah di platform *Edmodo*.

2.1.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari peserta didik. Jika yang dipelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa perubahan berupa penguasaan konsep. Perubahan perilaku yang harus dicapai peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dirumuskan dalam tujuan peserta didik. Perumusan tujuan peserta didik, merupakan hasil belajar yang diinginkan pada peserta didik (Gerlach dan Ely (dalam Rifa'i dan Anni (2015:67)).

Menurut Susanto (2016:5-6), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkaitan dengan muatan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang setelah belajar, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti (Kurniawan dkk, 2015:124).

Horward Kingsley mengelompokkan tiga jenis hasil belajar, yakni (a) sikap dan cita-cita; (b) pengetahuan dan pengertian; dan (c) keterampilan dan kebiasaan (Sudjana, 2011: 22).

1) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap, terdapat lima aspek yaitu: (a) penerimaan; (b) jawaban atau reaksi; (c) penilaian; (d) organisasi; dan (e) internalisasi (Sudjana, 2011:22).

Penilaian hasil belajar dalam Kurikulum 2013 pada ranah afektif meliputi sikap sosial dan sikap spiritual yang dijabarkan dalam tabel 2.6.

Tabel 2.6 Tingkatan Sikap

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi dan bertindak

(Sumber: Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014)

2) Ranah Kognitif

Bloom dalam Suyono dan Hariyanto (2017:167), membagi ranah kognitif menjadi enam kelompok, yang disusun secara hierarkis mulai dari kemampuan yang paling rendah (*lower order thinking*) hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu: (1) *knowledge*, (2) *comprehension*; (3) *application*-ketiganya termasuk *lower order thinking*,

dan (4) *analysis*; (5) *synthesis*; (6) *evaluation* yang termasuk dalam *higher order thinking*. Penilaian hasil belajar dalam Kurikulum 2013 pada ranah kognitif berupa kemampuan berpikir yang dijabarkan dalam tabel 2.7.

Tabel 2.7 Kemampuan Berpikir

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengungkapkan kembali apa yang sudah dipelajari dari pendidik, buku, sumber lainnya sebagaimana aslinya, tanpa melakukan perubahan
Mengingat	Mengungkapkan kembali apa yang sudah dipelajari dari pendidik, buku, sumber lainnya sebagaimana aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Sudah ada proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah
Menerapkan	menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/informasi dengan kelompok/informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan simpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan suatu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

(sumber: Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014)

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, terdapat enam aspek ranah psikomotorik, yakni (a) gerakan refleks; (b) keterampilan gerakan dasar; (c) kemampuan

perseptual; (d) keharmonisan atau ketepatan; (e) gerakan keterampilan kompleks; dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Penilaian hasil belajar dalam Kurikulum 2013 pada ranah psikomotorik berupa kemampuan belajar yang dijabarkan dalam tabel 2.8.

Tabel 2.8 Kemampuan Belajar

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu yang digunakan untuk mengamati
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan peserta didik (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi, dan simpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, mensintesis dan argumentasi serta simpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan simpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori/pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumantasi dan simpulan dari konsep/teori/pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber

Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati hingga menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multimedia dan lain-lain
------------------	--

(sumber: Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014)

Menurut uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar yang ditandai dengan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti yaitu hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator sebagai berikut: (1) menjelaskan peristiwa pertemuan di Dalat; (2) menjelaskan berita kekalahan Jepang; (3) menguraikan peristiwa Rengasdengklok; (4) menganalisis peristiwa perumusan teks proklamasi; dan (5) menguraikan peristiwa detik-detik proklamasi.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media komik sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media *E-Comic* pada muatan IPS materi sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian yang dilakukan oleh Purnama, Unty Bany., Mulyoto, dan Deny Tri Ardianto pada jurnal Teknodika Volume 13 Nomor 2 tahun 2015 dengan judul “Penggunaan Media Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan pengaruh penggunaan media komik digital dengan penggunaan media gambar terhadap prestasi belajar siswa. Jika dilihat dari nilai rata-rata prestasi belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan

menggunakan media komik digital prestasi belajarnya lebih baik daripada siswa yang menggunakan media gambar biasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Retno Puspitorini, A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan Jumadi, yang diambil dari Jurnal Cakrawala Pendidikan Volume 1 Nomor 3 tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif”. Penelitian tersebut menunjukkan penggunaan media komik digital mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Devy Indah Lestari dan Anti Kolonial Projosantoso, yang diambil dari Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Volume 2 Nomor 2 tahun 2016, dengan judul “Pengembangan Media Komik IPA Model *PBL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa media komik dengan model *PBL* layak (kategori sangat baik) digunakan untuk menambah kemampuan berpikir analitis dan sikap ilmiah.

Penelitian yang dilakukan oleh Rasiman dan Agnita Siska Pramasdyahsari, dengan judul *Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students* yang diambil dari *International Journal of Education and Research* Volume 2 Nomor 11 tahun 2014. Hasil penelitian tersebut pengembangan media komik mencapai indikator yang valid

dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menumbuhkan karakter disiplin, kerjasama, kejujuran, kepercayaan diri dan ketekunan.

Penelitian yang dilakukan oleh Shamini Krishnan dan Kamisah Othman dengan judul *The Effectiveness of Using Comic to Increase Pupils Achievements and Higher Order Thinking Skills in Science* yang diambil dari *International Journal of English and Education* volume 5 nomor 3 pada tahun 2016. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik dapat memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan prestasi, mengingat fakta sains, meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi sehingga motivasi peserta didik untuk belajar sains dapat meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh D. Yulianti, S. Khanafiyah, dan S. Sulistyorini dengan judul *Inquiry-based Science Comic Physics Series Integrated with Character Education* yang diambil dari Jurnal Pendidikan IPA Indonesia volume 5 nomor 1 tahun 2016. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai bahan ajar serta dapat meningkatkan karakter dan pembelajaran kognitif pada peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian komik dapat digunakan sebagai pendamping bahan ajar.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Tri Marhaeni Puji Astuti, Elly Kismini dan Kuncoro Bayu Prasetyo tahun 2014, yang berjudul "The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic". Hasil Penelitian menunjukkan bahwa

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. Dengan karakteristik komik yang menarik, ringan, dan penyajian materi dapat dilakukan dengan menggabungkan tekstual dan visual, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dengan menyenangkan dan akhirnya membacanya.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS di SDN Plamongansari 02 yang berperangaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Plamongansari 02. Berdasarkan hasil identifikasi masalah, permasalahan tersebut dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Sekolah hanya memiliki media berupa globe dan peta. Media pembelajaran yang digunakan pendidik hanya gambar-gambar pada buku tematik serta *PowerPoint* yang berbentuk tekstual. Penggunaan gambar-gambar belum mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik secara maksimal. Selain itu penggunaan *Powerpoint* yang berbentuk tekstual kurang tepat diterapkan di SD karena peserta didik memerlukan media pembelajaran yang berbentuk konkret. Selain itu peserta didik kelas V SDN Plamongansari 02 kurang berminat membaca sumber belajar lain. Sumber belajar yang digunakan di kelas V berupa Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.

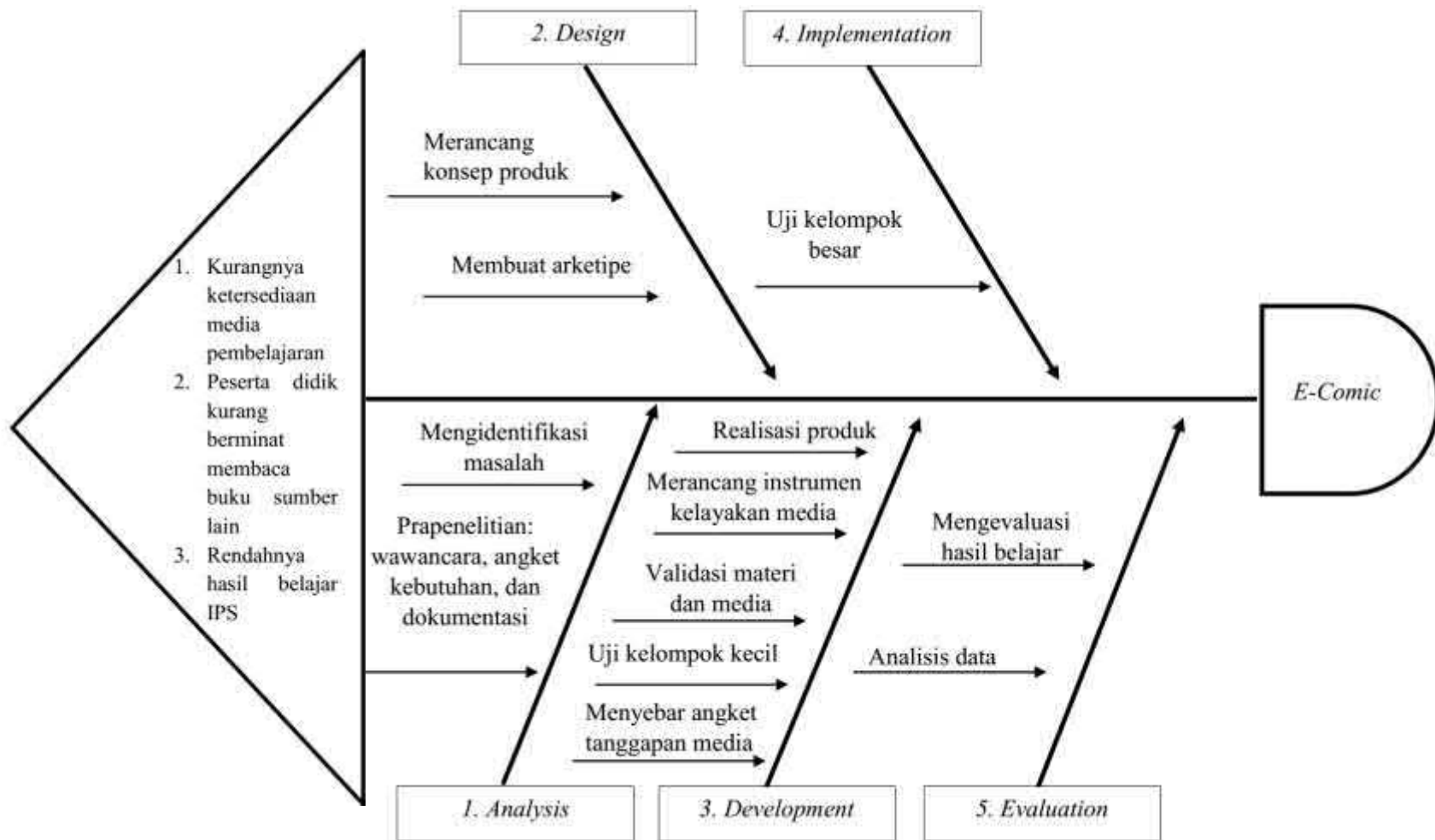
Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar pada Penilaian Akhir Semester 1 (PAS 1) muatan IPS yang memiliki nilai rata-rata paling rendah diantara muatan pelajaran lain dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 34 peserta didik, 27 peserta didik (80%) mendapat nilai di bawah KKM dan 7 peserta didik (20%) mendapat nilai di atas KKM.

Peneliti mengembangkan media *E-Comic* yang digunakan peserta didik terbatas untuk menyajikan materi pelajaran IPS, salah satunya pada materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. *E-Comic* sebagai pendukung pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Plamongansari 02 untuk membantu proses pembelajaran agar lebih optimal. *E-Comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan komik digital yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, yang mempunyai tampilan menarik dan sifatnya digunakan sebagai hiburan. (Sudjana dan Rivai (dalam Kurniawan dkk, 2017:3). Pendapat tersebut didukung oleh Khoiriyah dkk (2016:27) bahwa, *E-Comic* merupakan media yang menyajikan suatu rangkaian cerita gambar yang bersifat edukatif dan digital dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran dengan format elektronik yang sangat inovatif yang mampu menarik minat peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami alur perjuangan bangsa Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan. Media *E-Comic* mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi berupa gambar dan dialog, sehingga materi

pembelajaran akan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan *E-Comic* juga dapat menambah pembendaharaan kata untuk peserta didik.

Bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan dalam diagram *fishbone* berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir *Fish Bone*

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Menurut hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Media *E-Comic* dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; dan (5) *Evaluation*.
- 2) Media *E-Comic* mendapatkan kategori sangat layak oleh validator materi dan validator media dengan perolehan persentase sebesar 96,55% dan 98,8%.
- 3) Media *E-Comic* efektif digunakan pada pembelajaran IPS di kelas V materi proklamasi kemerdekaan Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik dengan t_{hitung} sebesar 12,6772 dan t_{tabel} sebesar 2,056 serta uji peningkatan rata-rata sebesar 0,6281 yang termasuk kriteria sedang.

5.2 Saran

Peneliti memberi rekomendasi beberapa saran menurut hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Media *E-Comic* akan lebih baik dan interaktif apabila digunakan secara *daring* dengan memperhatikan kecepatan internet dalam mengakses *E-Comic* serta dengan menggunakan ukuran layar gawai 4-6 inci.
- 2) Kelayakan media *E-Comic* dapat ditingkatkan dengan: (a) menyelaraskan materi IPS dengan kompetensi dasar dan indikator; (b) menyelaraskan materi IPS dengan media *E-Comic*; (c) menyelaraskan materi IPS dengan evaluasi; (d) penambahan identitas instansi; (e) perbaikan ejaan teks sesuai dengan

PUEBI; (f) penambahan halaman jeda untuk teks yang terlalu penuh; dan (g) bentuk *balloon text* disesuaikan dengan aturan komik.

- 3) Media *E-Comic* berpengaruh untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pendidik dapat memberikan inovasi agar pembelajaran semakin menarik, sehingga dapat meningkatkan pengaruh positif penggunaan media *E-Comic* terhadap berbagai muatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, O. A. (2015). Minat Belajar Siswa terhadap Media Komik Berbasis Pendekatan Sainifik pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. 4(1): 750-753.
- Anesia, R., Bambang S. A., & Indra G. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 1(1):53-57.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arintaningtyas, M. E. 2018. *Pengembangan M-Learning Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Menulis Muatan IPS Kelas V di SD Negeri Jatibarang 02 Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, dkk. (2014). The Socialization Model of National Character Education for Students in Elementary School Through Comic. *JURNAL KOMUNITAS: Research and Learning in Sociology and Anthropology*: 6(2):260-270.
- Astuti, E. P., Yuzinah, D., Purwoko, R. Y. (2018). Needs Analysis dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika E-Komic untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. 4 (1):10-18.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Azizi, M. & Prasetyo, S. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 9(2):75-83.
- Boangmanalu, D., Jampel, I. N., Suwatra, I. I. W. (2018). Pengembangan Media Komik Dengan Model Hannafin dan Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*. 9(2):174-182.

- Buchori, A. & Setyawati, R. D. (2016). Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School. *International Journal of Education and Research*. 3(9):369-386.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- _____. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- _____. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ernawati, D. & Suryani. (2016). Pengembangan Media Komik Pembelajaran IPA Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD. *JPGSD*. 4(2): 86-95.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa”. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*. 2(1)36-42.
- Gumelar, 2011. *Comic Making*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Gunawan. 2014. *Pengembangan Kompetensi Guru IPS*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardati, P. 2015. *Pendidikan Konservasi*. Semarang: Magnum Pustaka Utama.
- Hartati. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2):92-101.
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4(1):34-46.
- Indaryati & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1):84-95.

- Irwandani & Siti, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*. 5(1):33-42.
- Kennedy, E. S. 2019. *Fahri Hamzah: "Jangan Baca Komik", Riset: "Manfaat Komik Banyak"*. Jakarta: Tirta Adi Surya (diunduh melalui: <https://tirto.id/fahri-hamzah-jangan-baca-komik-riset-manfaat-komik-banyak-dflg> pada tanggal 03 Februari 2019).
- Khrisnan, S. & Othman, K. (2016). The Effectiveness of Using Comic to Increase Pupils Achievements and Higher Order Thinking Skills in Science. *International Journal of English and Education*. 5(3):281-286.
- Khoiriyah, S. P., Djatun, R., Suwandi (2016). Penggunaan E-Comic pada Pembelajaran Menulis Cerpen sebagai Pengembangan Media Pembelajaran untuk SMA di Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 1(1):20-29.
- Kurniati, L. (2017). Pembelajaran Kontekstual Open Ended Problem Solving dengan Komik Matematika untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. 1(1):34-41.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Eduudena*. 1(1) :1-8.
- Kurniawan, T, Rokhmat, J., & Ardhuha, J. (2015). Perbedaan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Maslah Berbantuan Media Komik Fisika dengan Pembelajaran Konvensional pada Siswa Kelas VIII SMP 1 Labuapi Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 1(2):123-128.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Semarang: Ghalia Indonesia.
- Lestari, E. & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, I. D. & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 2(2):145-155.
- Marisa & Nuryanto. (2014). Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang terhadap Pengetahuan dan Sikap pada Siswa SDN Bendungan di Semarang. *Journal of Nutrition College*. 3(4):925-932.

- Munib, Achmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ningtyas, E. S. & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make-A Match Berbantuan Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*. 3(1):66-74.
- Nugraheni, N., Trimurtini, & Kiptiyah. (2018). Penggunaan Alat Peraga Bilangan dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2): 21-25.
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurmina & Zulkarnani. (2015). Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik Berbasis Flash Movie untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Sastra Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *JUPENDAS*. 2(1):2355-3650.
- Panjaitan, R G. P., Savitri, E., & Titin. (2016). Pengembangan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran dan Kelenjar Pencernaan. *UNNES Science Education Journal*. 5(3):1379-1387.
- Prasetyo, A.A. (2017). *Komik Digital Berbasis Android (M-Learning) dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya*” dalam Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan *Smartphone* untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan *Smartphone*.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Primastika, W. 2018. *Guru & Dosen, Jangan Mengandalkan PowerPoint Saat Mengajar*. Jakarta: Tirta Adi Surya. (diunduh melalui <https://tirto.id/wahai-guru-amp-dosen-jangan-mengandalkan-powerpoint-saat-mengajar-c2w7> pada tanggal 25 Januari 2019).

- Priambodho, N.B. & Indrojarwo, B. T. (2016). Perancangan Komik Edukasi Matematika tentang Geometri untuk Kelas V SD dengan Konsep Sehari-hari. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 5(2): F-173 – F177.
- Purnama, U. B., Mulyoto, & Ardianto, D. A. (2015). Penggunaan Media Komik Digital Dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal TEKNODIKA*. 13 (2):18-28.
- Purwanti, Eko. (2018). Pengembangan Kapasitas Manusia dalam Profesionalisasi Guru Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2):41-55.
- Purwanto, M. N. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Puspitorini, R., Subali, B., & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. 1(3):413-420.
- Rahmawati. (2014). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SD Neg. Katangka 1 Makassar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Sains. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5(2): 109-126.
- Rasiman & Pramasdyahsari, A.S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*. 2(11): 535-544.
- Rasiman & Rahmawati, N. D. (2014). Pengembangan Media E-Comic Berbasis Flip Book Maker dengan Pendekatan Scientific Learning pada Siswa Kelas VIII SMP N 15 Semarang. *Prosding Mathematic and Science Forum*. Semarang: Universitas PGRI Semarang Press.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Samadhy, U., Nurharini, A., & Munisah. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran “Writing“ Berbasis Pendidikan Karakter di PGSD FIP UNNES. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2):26-40.
- Saputro, H. B. & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1): 61-72.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Styaningsih, H. A., Winarno, & Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Jurnal Profesi Pendidik*. 3(2):129-140.
- Sulistiyorini, S., Harmanto, Abidin, Z., & Jaino. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Literasi Siswa SD di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(2):138-147.
- Sunarti, Rahmawati. S, & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” sebagai Media Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*. Nomor: 1.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015b. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD* 3(2): 171-185.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono & Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syarah, E.S., Yetti,E. & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 12(2):231-240.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, H. B. & Koni, S. 2014. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuningsih, A. N. (2011). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*. 1 (1):19-27.

Wibowo, R., Widiati, U., dan Santoso, A. (2017). Bahan Ajar Tematik Materi Puisi Kelas V SD dengan Pemanfaatan Peta Pikiran dan Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2(6):743-750.

Yulianti, D., Khanafiyah, S., & Sulistyorini, S. (2016). Inquiry-based Science Comic Physics Series Integrated with Character Education. *Journal Pendidikan IPA Indonesia*. 5(1):38-44.