



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
PADA MUATAN PPKn
MATERI HAK DAN KEWAJIBAN
SISWA KELAS III SDN PLAMONGANSARI 02
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Ayuk Ramadhan
1401415421**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongsari-02 Kota Semarang", karya

nama : Ayuk Ramadhan

NIM : 1401415421

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah disetujui pembimbing untuk ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 12 Agustus 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Ika Agusti, M.Pd.
NIP. 196408201987031003

Firia Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198506062009122007

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongsari 02 Kota Semarang.

Nama : Ayuk Ramadhani

NIM : 1401415421

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Senin, tanggal 26 Agustus 2019.



Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP.495908211984031001

Penguji I.

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

Panitia Ujian

Semarang, 26 Agustus 2019

Sekretaris,

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

Penguji II.

Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP.198312172009122003

Penguji III

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP.198506062009122007

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ayuk Ramadhan

NIM : 1401415421

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan
Kewajiban Siswa Kelas III SDN Plamongansari 02 Kota
Semarang

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, 12 Agustus 2019
Peneliti,



Ayuk Ramadhan
NIM 1401415421

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Membacalah walupun terpaksa, karena dengan membaca kamu akan mengurangi satu dari sekian banyak kesalahan yang akan kamu lakukan tanpa sengaja”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini, peneliti persembahkan kepada:

1. Ibunda Tukini Nuraini Jamil dan Ayahanda Achmad Jamil
2. Saudara dan Sahabat Terkasih
3. Almamater PGSD FIP UNNES

ABSTRAK

Ramadhan, Ayuk. 2019. *Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Peserta didik Kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang*. Jurusan Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd

Latar belakang penelitian ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran muatan PPKn di SDN Plamongansari 02 yang belum optimal serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas terendah ada pada muatan PPKn yaitu 73,73 serta masih terdapat peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 11 peserta didik. Usia anak Sekolah Dasar yang masih membutuhkan benda konkrit untuk memudahkan dalam memahami persoalan serta karakter peserta didik yang suka dengan bentuk-bentuk kartun sehingga peneliti memilih mengembangkan media Komik sebagai media pembelajaran muatan PPKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku komik pada pembelajaran muatan PPKn, menguji kelayakan dan keefektifan media komik pada pembelajaran muatan PPKn.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall, dengan 8 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data awal menggunakan uji normalitas hasil pretest dan posttest untuk mengetahui apakah berdistribusi normal atau tidak, sedangkan analisis data akhir menggunakan Uji t-test dan N-Gain untuk mengetahui keefektifan media Komik.

Hasil Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media komik memperoleh persentase penilaian ahli materi sebesar 93,75% (sangat layak), sedangkan persentase penilaian ahli media sebesar 92,86% (sangat layak). Hasil penelitian uji coba kelompok kecil diperoleh hasil bahwa media komik layak untuk digunakan terbukti dengan hasil angket tanggapan peserta didik sebesar 98,21% (sangat layak) dan angket tanggapan pendidik sebesar 100%(sangat layak). Sedangkan uji pemakaian kelompok besar hasil rata-rata *posttest* sebesar 75 lebih tinggi dibandingkan rata-rata pretest hanya 60,68, hasil uji keefektifan menggunakan uji t yang diperoleh t_{hitung} sebesar 10,238 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,048 maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, kemudian hasil perolehan N-gain sebesar 0,433 termasuk dalam kriteria sedang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media komik layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban. Saran bagi pendidik hendaknya dapat menerapkan penggunaan media komik pada berbagai model pembelajaran sesuai tujuan yang akan dicapai.

Kata kunci: Komik; PPKn; Hak dan Kewajiban;

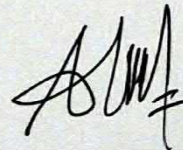
PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Peserta didik Kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar;
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Dosen penguji I;
5. Desi Wulandari, S.Pd., M.Pd `Dosen penguji II;
6. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran serta kesungguhan hati;
7. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Ahli materi;
8. Ghanis PutraWidanarto, S.Pd., M.Pd., Ahli media;
9. Sartini, S.Pd.SD., Kepala SDN Plamongansari 02;
10. M.S Sumartine, S.Pd., Pendidik kelas III SDN Plamongansari 02;
11. Keluarga besar dan teman-teman yang selalu memberikan doa, restu, dukungan serta semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD.

Semarang, 12 Agustus 2019

Peneliti,



Ayuk Ramadhan
1401415421

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10
1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Hakikat Belajar.....	14
2.1.2 Media Belajar	22
2.1.3 Hakikat Komik	29
2.1.4 Hakikat PPKn	36
2.2 Kajian Empiris.....	42

2.3	Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN		48
3.1	Desain Penelitian	48
3.1.1	Pendekatan	48
3.1.2	Jenis Penelitian	48
3.2	Tempat Penelitian	53
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	54
3.3.1	Data	54
3.3.2	Sumber Data	54
3.3.3	Subjek Penelitian	55
3.4	Variabel Penelitian	56
3.5	Definisi Operasional Variabel	57
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	58
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data	58
3.7	Uji Coba Instrumen Tes	63
3.7.1	Uji Kelayakan	63
3.7.2	Uji Validitas	65
3.7.3	Uji Reliabilitas	68
3.7.4	Indeks Kesukaran	69
3.7.5	Daya Pembeda	71
3.8	Teknik Analisis Data	73
3.8.1	Analisis Data Produk	73
3.8.2	Analisis Data Awal	75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		79
4.1	Hasil Penelitian	79
4.1.1	Perancangan Produk	79
4.1.2	Hasil Produk	91
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	99
4.1.4	Analisis Data	105
4.2	Pembahasan	110
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian	111

4.3	Implikasi Penelitian.....	121
4.3.1	Implikasi Teoritis	122
4.3.2	Implikasi Praktis	123
4.3.3	Implikasi Pedagogis	123
BAB V PENUTUP		135
5.1	Kesimpulan	135
5.2	Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA.....		137
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kisi-Kisi Penilaian Media.....	36
Tabel 2.2	Kisi-Kisi Penilaian Materi	36
Tabel 2.3	KI dan KD pada materi hak dan kewajiban	40
Tabel 2.4	Contoh Hak dan Kewajiban di rumah	41
Tabel 2.5	Contoh Hak dan Kewajiban di sekolah	42
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel.....	58
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Media oleh Ahli	65
Tabel 3.3	Kriteria Penilaian Hasil Tanggapan Pendidik dan Peserta didik	66
Tabel 3.4	Hasil Analisis Uji Validitas	69
Tabel 3.5	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	70
Tabel 3.6	Kriteria Indeks Kesukaran	72
Tabel 3.7	Analisis Taraf Kesukaran.....	72
Tabel 3.8	Kriteria Daya Pembeda.....	73
Tabel 3.9	Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba.....	74
Tabel 3.10	Soal Instrumen Penelitian	74
Tabel 3.11	Kriteria Penilaian Validasi Ahli	76
Tabel 3.12	Kriteria Hasil Presentase.....	77
Tabel 3.13	Kriteria nilai N-gain	79
Tabel 4.1	Prototipe Media Komik Kisah Amar dan Ara	85
Tabel 4.2	Desain Media Komik Kisah Amar dan Ara.....	85
Tabel 4.3	Rekapitulasi Validasi Penilaian Kelayakan Isi oleh Ahli Materi.....	94
Tabel 4.4	Rekapitulasi Validasi Penilaian Komponen Penyajian oleh Ahli Media sebelum direvisi.....	94
Tabel 4.5	Rekapitulasi Validasi Penilaian Komponen Penyajian oleh Ahli Media Sesudah direvisi.....	95
Tabel 4.6	Rekapitulasi Angket Tanggapan Peserta didik pada Uji Coba Produk	102
Tabel 4.7	Rekapitulasi Angket Tanggapan Pendidik pada Uji Coba Produk ..	105
Tabel 4.8	Hasil Belajar Peserta didik Pretest dan Posttest.....	108
Tabel 4.9	Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest	110

Tabel 4.10 Hasil Uji Perbedaan rata-rata Nilai Pretest dan Posttest	111
Tabel 4.11 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (N-Gain).....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Komik dengan Diagram Fishbone	47
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Model Pengembangan Borg and Gall.....	51
Gambar 4.1	Sampul Depan	89
Gambar 4.2	Kompetensi Dasar.....	89
Gambar 4.3	Pengenalan Tokoh 1.....	90
Gambar 4.4	Pengenalan Tokoh 2.....	90
Gambar 4.5	Pengenalan Tokoh 3.....	90
Gambar 4.6	Pengenalan Tokoh 4.....	90
Gambar 4.7	Materi Halaman 1	91
Gambar 4.8	Materi Halaman 2	91
Gambar 4.9	Materi Halaman 3	91
Gambar 4.10	Materi Halaman 4	91
Gambar 4.11	Materi Halaman 5	92
Gambar 4.12	Materi Halaman 6	92
Gambar 4.13	Materi Halaman 7	92
Gambar 4.14	Materi Halaman 8	92
Gambar 4.15	Biodata Penulis.....	93
Gambar 4.16	Sampul Belakang & Ringkasan Cerita	93
Gambar 4.17	Revisi Penambahan content hak dikeluarkan.....	98
Gambar 4.18	Revisi contoh hak di sekolah.....	98
Gambar 4.19	Revisi Penambahan Halaman Pemisah Aktivitas di rumah dan di sekolah	99
Gambar 4.20	Revisi Halaman Kompetensi Dasar	99
Gambar 4.21	Revisi Pewarnaan Primer	100
Gambar 4.22	Revisi Keterangan Email pada Halaman Profil.....	100
Gambar 4.23	Revisi Perubahan proporsi Layout	101

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Hasil Belajar PAS Semester 1 Tahun 2018/2019.....	5
Diagram 4.1 Diagram Validasi Penilaian Komponen Media.....	96
Diagram 4.2 Angket Tanggapan Peserta didik Uji Coba Produk	104
Diagram 4.3 Angket Tanggapan Pendidik.....	107
Diagram 4.4 Grafik Peningkatan Hasil Nilai Rata-rata	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SDN Plamongansari 02.....	136
Lampiran 2	Hasil Belajar Peserta didik Kelas III Semester 1	139
Lampiran 3	Hasil Wawancara Pra Penelitian.....	141
Lampiran 4	Indikator Angket Kebutuhan Pendidik Terhadap Media Komik Pada Pembelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban.....	144
Lampiran 5	Angket Kebutuhan Pendidik Terhadap Media Komik Pada Pembelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Sebagai Anggota Keluarga Dan Warga Sekolah.....	145
Lampiran 6	Hasil Angket Kebutuhan Pendidik.....	153
Lampiran 7	Indikator Angket Kebutuhan Peserta didik Terhadap Media Komik Pada Pembelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban	160
Lampiran 8	Angket Kebutuhan Peserta didik Terhadap Media Komik Pada Pembelajaran PPKn Materi Hak Dan Kewajiban Sebagai Anggota Keluarga Dan Warga Sekolah.....	161
Lampiran 9	Hasil Angket Kebutuhan Peserta didik.....	164
Lampiran 10	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Pendidik.....	167
Lampiran 11	Hasil Analisis Angket Kebutuhan Peserta didik.....	171
Lampiran 12	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	173
Lampiran 13	Lembar Validasi Penilaian Komponen Penyajian Oleh Ahli Media.....	174
Lampiran 14	Deskriptor Penilaian Komponen Kelayakan Penyajian Oleh Ahli Media.....	177
Lampiran 15	Lembar Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	183
Lampiran 16	Analisis Angket Validasi Ahli Media Sebelum Revisi.....	189
Lampiran 17	Analisis Angket Validasi Ahli Media Sesudah Revisi.....	191
Lampiran 18	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	193
Lampiran 19	Lembar Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Isi Oleh Ahli Materi.....	194

Lampiran 20	Deskriptor Penilaian Komponen Kelayakan Isi Oleh Ahli Materi.....	197
Lampiran 21	Lembar Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	201
Lampiran 22	Analisis Angket Validasi Ahli Materi.....	204
Lampiran 23	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Peserta didik Terhadap Media.....	206
Lampiran 24	Angket Tanggapan Peserta didik Terhadap Media Komik.....	207
Lampiran 25	Hasil Angket Tanggapan Peserta didik.....	209
Lampiran 26	Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Tanggapan Peserta didik Uji Coba Produk.....	211
Lampiran 27	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Pendidik Terhadap Media.....	212
Lampiran 28	Angket Tanggapan Pendidik Terhadap Media Komik.....	213
Lampiran 29	Hasil Angket Tanggapan Pendidik.....	215
Lampiran 30	Rekapitulasi Hasil Analisis Angket Tanggapan Pendidik.....	217
Lampiran 31	Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba.....	219
Lampiran 32	Soal Uji Coba.....	221
Lampiran 33	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	227
Lampiran 34	Penilaian Tes Uji Coba.....	228
Lampiran 35	Hasil Soal Uji Coba.....	229
Lampiran 36	Analisis Hasil Uji Validitas Soal UjiCoba.....	230
Lampiran 37	Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	235
Lampiran 38	Analisis Tingkat Kesukaran.....	238
Lampiran 39	Analisis Daya Beda Soal Uji Coba.....	241
Lampiran 40	Soal Pretest dan Posttest.....	244
Lampiran 41	Kunci Jawaban Pretest dan Posttest.....	247
Lampiran 42	Hasil Pretest.....	248
Lampiran 43	Rekapitulasi Hasil Belajar Pretest.....	250
Lampiran 44	Uji Normalitas Pretest.....	251
Lampiran 45	Hasil Posttest.....	254
Lampiran 46	Rekapitulasi Hasil Belajar Posttest.....	256
Lampiran 47	Uji Normalitas Posttest.....	257
Lampiran 48	Uji Perbedaan Rata-Rata.....	260

Lampiran 49	Uji Peningkatan Rat-rata.....	263
Lampiran 50	Silabus Pembelajaran.....	264
Lampiran 51	Presensi Uji Coba Kelompok Kecil.....	305
Lampiran 52	Surat Melakukan Penelitian.....	306
Lampiran 53	Surat Keterangan Penelitian.....	307
Lampiran 54	Surat Keterangan Melakukan Uji Kelompok Kecil.....	308
Lampiran 55	Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	309
Lampiran 56	Surat Persetujuan Ahli Media.....	310
Lampiran 57	Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	311
Lampiran 58	Dokumentasi.....	312

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan 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.

Untuk mewujudkan pendidikan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik, maka perlu peningkatan dan pengembangan dari berbagai segi pendidikan.

Untuk mencapai sistem pendidikan tersebut diperlukan kurikulum yang berupa seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang berlaku pada saat ini adalah kurikulum 2013 yang didalamnya terdapat kompetensi yang harus dicapai. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menyebutkan bahwa mata pelajaran umum kelompok A bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik

sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam mata pelajaran umum kelompok A salah satunya terdapat muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Menurut Soemantri (dalam Ruminati, 2007:25) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Sedangkan menurut Erna Tutantri (2017: 250) Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun. Didalam dunia Pendidikan Indonesia muatan PPKn sendiri masih memiliki permasalahan, hal tersebut dijelaskan pada penelitian yang dilakukan oleh Farida pada tahun 2016 dimana pada proses pembelajaran muatan PPKn masih terdapat peserta didik yang nilainya dibawah KKM dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran muatan PPKn masih kurang. Sehingga dirasa masih perlu peningkatan kualitas pembelajaran pada muatan pembelajaran muatan PPKn.

Dalam proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas RI No 22 Tahun 2017). Agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan pendidik harus mampu mengembangkan kreatifitasnya dalam mengelola pembelajaran di kelas. Akan tetapi di Indonesia masih terdapat pendidik yang kurang dalam mengembangkan kreatifitasnya dalam mengelola pembelajaran di kelas, seperti yang terdapat pada jurnal Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulya (2017: 35) bahwa kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan pendidik masih kurang variatif dalam segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional, aktifitas pembelajaran didominasi pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sudah seharusnya pendidik mampu menciptakan keefektifan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan serta membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian komponen lulusan (Lampiran Permendikbud No 22 Tahun 2016).

Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran. Arsyad (2017: 2) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Dalam pendapat lain dari Gerlach & Ely (dalam Azhar Arsyad, 2017:3) pengertian media berarti manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi peserta

didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap, sehingga pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat disebut media. Menurut pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2013: 1) Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dan peserta didik Wati, 2016: 3). Penggunaan media akan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri Plamongansari 02 Semarang, melalui data observasi, wawancara dan hasil belajar peserta didik, ditemukan informasi bahwa pendidik kurang bervariasi dalam menggunakan media selama proses pembelajaran dikelas. Ketersediaan media yang mendukung masih belum mencakup semua muatan pembelajaran, ketersediaan media yang ada selama ini masih memfokuskan pada muatan pelajaran IPS dan IPA sehingga untuk media muatan PPKn masih belum ada. Ketersediaan media yang ada pada sekolah yaitu Globe, Peta, dan kerangka tubuh manusia. Untuk mata pelajaran lain biasanya pendidik menggunakan media gambar-gambar yang ada pada buku paket. Dalam penyampaian materi peserta didik mengalami keterbatasan sumber belajar karena baru di terapkannya kurikulum 2013 pada kelas III ini, sehingga ketersediaan buku dari sekolah belum ada. Dari hasil observasi metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, dalam hal ini pembelajaran lebih

berpusat pada pendidik sehingga peserta didik cenderung lebih pasif. Menurut Delilawati (2018: 54) penggunaan metode ceramah tanpa disertai alat peraga, akan membosankan dan tidak tertanam dalam struktur kognitif peserta didik. Model pembelajaran yang pendidik gunakan juga kurang bervariasi, di dalam kelas kegiatan belajar mengajar diawali dengan pendidik menyampaikan materi dengan cara konvensional dan dilanjutkan dengan peserta didik mengerjakan latihan soal. Selain itu masalah lain yang ada pada SDN Plamongansari 02 yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif dimana peserta didik masih suka berbicara dengan temannya sendiri saat proses belajar mengajar, hal ini menunjukkan kurangnya minat peserta didik dalam belajar. Dari berbagai permasalahan tersebut data hasil belajar peserta didik menunjukkan perolehan hasil belajar muatan PPKn yang memperoleh nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) I dengan nilai rata-rata kelas terendah yaitu 73,73 dan masih terdapat peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 11 peserta didik.

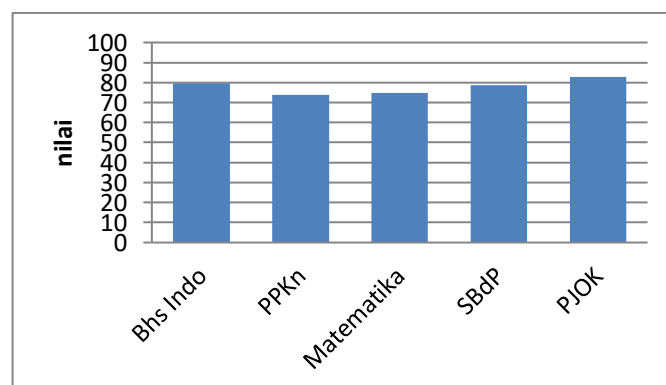


Diagram 1.1 Hasil Belajar PAS Semester 1 Tahun 2018/2019

Faktor yang mempengaruhi hal tersebut karena pendidik belum dapat mengoptimalkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran muatan PPKn karena terbatasnya ketersediaan media pembelajaran, baik dari sekolah maupun

dari pendidik tersebut. Padahal media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penunjang dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu peserta didik memperoleh informasi melalui visualisasi, sehingga pembelajaran muatan PPKn yang memiliki cakupan yang luas lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Tidak hanya membantu peserta didik memperoleh informasi akan tetapi menurut Rao dalam jurnalnya (2014: 142) bahwa media jika digunakan akan lebih melengkapi proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, peranan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah penggunaan komik yang dapat digunakan sebagai solusi keterbatasan media pembelajaran pada muatan PPKn.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2013:63). Kelebihan komik menurut Sudjana dan Rivai (2013:68) adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para peserta didik dalam pembelajaran. Komik dirasa cocok untuk dijadikan media pembelajaran karena sesuai dengan karakter peserta didik, dimana karakter peserta didik sekolah dasar yang gemar dengan bentuk-bentuk kartun, warna-warni dan bentuk yang unik (Astiarini 2016: 179). Sedangkan menurut Husni dan Raden Roro pada jurnalnya (2017: 99) bahwa dilihat dari tahap usia perkembangan peserta didik sekolah dasar, peserta didik masih membutuhkan benda konkrit untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan oleh pendidik.

Hasil penelitian sebelumnya yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Henggang Bara Saputro dan Soeharto dari Jurnal Prima Edukasi Volume 3 – Nomor 1 tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SDN Pangen Gudang”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media komik dapat diambil kesimpulan bahwa media komik berbasis karakter yang dikembangkan, terbukti efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik kelas IV SDN Pangen Gudang Purworejo. Peningkatan karakter disiplin peserta didik masuk dalam kategorisedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab peserta didik masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66.

Penelitian lain yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Khutum Bataqih dari Jurnal Edutech Volume 3 Nomor 1 I Nyoman Jampeldan Ketut Pudjawan yang berjudul Pengembangan Media Komik Pendidikan untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di Min Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil bahwa hasil pretest dan posttest yang menunjukkan taraf perbedaan sebesar 5% adalah 2,04 dengan t hitung sebesar 3,62 dengan begitu komik dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Buchori dan Rina Dwi Setyawati dari *Indonesian Journal of Education and Research* Volume 3 Nomor 9 Tahun 2015 dengan judul *Development Learning Model of Character education Through E-*

comic In Elementary School. Hasil penelitian menunjukkan bahwa. Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Melalui e-komik di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran e-komik dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan karakter. Hal tersebut di tunjukan dari hasil kelas experimen mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 8,9 jika dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 6,5.

Berdasarkan referensi dari tiga penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media komik layak digunakan sebagai media untuk membantu proses pembelajaran dan terbukti efektif untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Peserta didik Kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pembelajaran PPKn yang mendukung proses pembelajaran di kelas.
2. Pendidik masih belum optimal dalam menggunakan media di kelas.
3. Kurang dilaksanakan model pembelajaran yang variatif oleh pendidik.

4. Nilai rata-rata terendah ada pada pembelajaran muatan PPKn.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada hasil belajar muatan PPKn peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang pada materi Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Peneliti mengembangkan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil belajar muatan PPKn peserta didik Kelas III SDN Plamongansari 02.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut dapat di simpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media komik pada pembelajaran muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik pada pembelajaran muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik pada pembelajaran muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media komik pada pembelajaran muatan PPKn materi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran komik pada muatan pembelajaran muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran komik pada pembelajaran muatan PPKn materi Hak dan Kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Untuk mengetahui hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi penerapan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pengembangan media komik dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran kreatif dan inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan perancangan pembuatan komik sebagai media pembelajaran.

Memberikan kesempatan pada peneliti untuk menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang, sehingga dengan diterapkannya ilmu yang diperoleh untuk membuat media dapat memberikan pengalaman dan bekal bagi peneliti untuk menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Produk media yang dihasilkan dapat meningkatkan daya tarik, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga tertarik untuk mempelajari muatan PPKn, mempermudah pemahaman peserta didik karena ditunjang dengan adegan cerita atau peristiwa yang ada pada komik sehingga memotivasi peserta didik untuk gemar membaca materi, serta media komik dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Media komik mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Berbantu media tersebut pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan dan hasil penelitian dapat memotivasi pendidik untuk meningkatkan kreatifitas dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Sekolah

Penerapan media komik dapat meningkatkan prestasi sekolah dan menambah referensi dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban, sehingga sekolah dapat meningkatkan mutu atau kualitas yang dimiliki sekolah.

e. Bagi Penelitian

Media komik dapat memberikan kesempatan peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada di lapangan. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan, agar pembelajaran yang didapatkan peserta didik di dalam kelas lebih bermakna.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Menurut Sugiyono (2015: 401) spesifikasi produk merupakan deskripsi detail tentang bagaimana sesuatu produk dibuat. Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa komik.

1. Media ini didesain secara manual dengan menggunakan tangan, terdapat gambar-gambar tokoh yaitu anggota keluarga, peserta didik dan pendidik dengan balon teks sebagai alur cerita yang akan diperankan oleh karakter dalam komik.
2. Desain komik yang telah jadi kemudian dikemas (*finishing*) menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Mulai dari pemberian warna background, peletakkan tokoh dan balon teks maupun *layout* dalam komik.
3. Bentuk tampilan komik hak dan kewajiban, sebagai berikut:
 - a. Bentuk media merupakan media cetak dengan ukuran A5, dan menggunakan font **Comic Sans MS**.
 - b. Kertas yang digunakan dalam isi komik adalah jenis kertas CTS 150 gram, sedangkan untuk cover menggunakan jenis kertas *ART CARTON* 210 gram.

- c. Cerita dalam komik terdiri dari 2 kali pertemuan yaitu pertemuan ke 1 (mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga) dan pertemuan ke 2 (mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga sekolah)
- d. Karakter dalam komik menggunakan beberapa tokoh yaitu Amar, Ara, Ayah, Ibu, Bu Pendidik dan Shena.
- e. Cerita dalam komik terbagi menjadi 2 episode, dengan jumlah halaman terdiri dari 22 halaman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slavin (dalam Rifa'i dan Anni 2015: 64) belajar diartikan perubahan individu melalui pengalaman bukan karena pertumbuhan atau perkembangan karakteristik sejak lahir. Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2015: 64) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan proses penting antara hubungan apa yang dipikirkan dan dikerjakan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sehingga mendapatkan pengalaman atau kegiatan yang telah dilakukan. Proses perubahan yang dimaksud berupa pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, maupun kebiasaan baru yang diperoleh individu.

2.1.1.2 Unsur-Unsur Belajar

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2015: 64) belajar merupakan sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik diartikan warga belajar, dan peserta pelatihan yang melakukan kegiatan belajar. Proses belajar rangsangan yang diterima diorganisir dalam syaraf melalui otak dan syaraf otot kemudian menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.
- 2) Rangsangan selalu berada di lingkungan seseorang, contohnya: suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang. Agar peserta didik mampu belajar optimal, maka ia harus memfokuskan pada stimulus yang diminati.
- 3) Memori berisi berbagai kemampuan berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan sebelumnya.
- 4) Respon adalah tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori. Peserta didik yang sedang mengamati stimulus mendorong memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didik diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Berdasarkan unsur belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar tidak hanya melibatkan peserta didik melainkan melibatkan lingkungan yang terdapat disekitar, sehingga kegiatan belajar bermakna meningkatkan respon dan stimulus peserta didik. Peserta didik dapat mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari apabila lingkungan mendukung.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Belajar

Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2015: 79) mengklasifikasikan apa yang dipelajari oleh pembelajar ke dalam lima macam, yaitu:

- 1) Informasi verbal (*verbal information*)

Setiap individu belajar menyampaikan informasi, untuk dapat melakukannya mereka harus mampu menyusun dalam bentuk kalimat sederhana yang kemudian disajikan menjadi gagasan. Kemampuan untuk menyajikan gagasan tersebut disebut informasi verbal.

2) Kemahiran intelektual

Pembelajar belajar berinteraksi dengan lingkungannya dengan simbol-simbol, waktu masih kanak-kanak mereka menggunakan bahasa lisan untuk menjelaskan lingkungannya. Kemahiran intelektual pembelajar dapat membedakan antara objek satu dengan lainnya, memiliki konsep melakukan abstraksi terhadap objek-objek, mampu menghubungkan beberapa konsep dan dapat memecahkan suatu masalah serta menerapkan prinsip pada masalah sejenis.

3) Strategi Kognitif

Strategi kognitif pembelajar mempelajari ketrampilan mengelola belajar, mengingat, dan berpikir. Pembelajar juga belajar mengenai teknik berpikir, cara menganalisis masalah, dan pendekatan untuk memecahkan masalah.

4) Ketrampilan Motorik

Pembelajar melakukan gerakan berupa tindakan motorik terorganisir, seperti pada waktu melempar bola. Ciri khas dari ketrampilan motorik adalah otomatisme, yakni rangkaian gerakan yang berlangsung secara teratur dan berjalan dengan lancar dan fleksibel tanpa diperlukan banyak refleksi tentang apa yang harus dilakukan dan alasan mengikuti gerakan tertentu.

5) Sikap

Sikap merupakan kemampuan internal yang berperan dalam pengambilan tindakan, lebih-lebih apabila terbuka berbagai kemungkinan untuk bertindak. Sikap dan kebiasaan belajar mempengaruhi hasil belajar, apabila peserta didik memiliki sikap yang baik dan kebiasaan belajar yang sering dilakukan maka mempermudah peserta didik memahami materi dan akhirnya hasil belajar yang diperoleh menjadi optimal (Aini dkk, 2017:5).

Berdasarkan jenis-jenis belajar tersebut disimpulkan bahwa, untuk mendapatkan pengalaman belajar maksimal maka dalam memilih jenis belajar harus disesuaikan dengan materi dan karakter peserta didik. Pemilihan jenis belajar ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

2.1.1.4 Prinsip-Prinsip Belajar

Menurut Rifai dan Anni (2015: 77) beberapa prinsip lama yang berasal dari teori dan penelitian tentang belajar masih relevan dengan beberapa prinsip lain seperti yang dikembangkan oleh Gagne. Beberapa prinsip tersebut adalah (1) Prinsip keterdekatan menyatakan stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin dengan respon yang diinginkan; (2) Prinsip pengulangan menyatakan stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan pemahaman belajar; (3) Prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, disimpulkan bahwa kegiatan belajar memperhatikan proses yang secara kotinyu atau bertahap melalui pengulangan serta penguatan agar peserta didik memahami materi yang telah disampaikan. Proses belajar yang bertahap, melalui pengulangan dan penguatan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.1.5 Faktor yang Mempengaruhi

Menurut Rifa'i dan Anni (dalam 2015: 78) Faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor-faktor internal ini sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan. Sedangkan faktor eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal yang berperan penting mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik.

2.1.1.6 Teori – Teori Belajar

Berikut ini beberapa teori-teori tentang belajar:

1) Teori Behavioristik

Teori behavioristik terjadi pada proses perubahan perilaku yang dapat terwujud dalam perilaku tampak (*overt behavior*) misalnya: menulis, memukul, dan menendang atau perilaku tidak tampak (*innert behavior*) misalnya: berfikir, bernalar dan berkhayal. Dalam kegiatan mengajar tidak dapat dilakukan sembarangan harus menggunakan teori dan prinsip secara tepat, berikut prinsip teori behavioristik:

a) Penguatan

Menurut Skinner (dalam Rifa'i dan Anni, 2015: 123) penguatan terdiri dari dua macam yaitu penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif adalah sesuatu yang apabila diperoleh meningkatkan probabilitas respons atau perilaku sedangkan penguatan negatif adalah sesuatu yang apabila ditiadakan akan meningkatkan probabilitas respon.

b) Hukuman

Hukuman merupakan konsekuensi yang tidak memperkuat artinya untuk memperlemah atau meniadakan perilaku tertentu dengan cara menggunakan kegiatan yang tidak diinginkan, sebenarnya hukuman yang diberikan tidak akan menghilangkan perilaku karena hanya dapat melatih seseorang tentang apa yang harus dilakukan. Hukuman dapat menyebabkan seseorang mengaitkan hukuman dengan orang yang menghukum bukan dengan perilakunya sehingga pemberian hukuman hendaknya diterapkan secara bijak.

c) Kesegeraan pemberian penguatan

Penguatan diberikan kepada seseorang dengan beberapa tujuan yaitu (a) dapat membuat kejelasan hubungan antara perilaku dengan konsekuensi, dan (b) dapat meningkatkan nilai informasi terhadap balikan itu sendiri. Sehingga penguatan dapat memberikan efek lebih baik.

d) Jadwal pemberian penguatan

Pemberian penguatan dapat dilakukan secara terus-menerus. Jadwal pemberian penguatan lain dapat dilakukan oleh pendidik berbentuk perbandingan tetap atau perbandingan berubah, dan jarak waktu tetap atau berubah. Efek jadwal penguatan terhadap kecepatan respon, jumlah respon setiap penguatan, jumlah respon yang dibuat setelah penguatan dihentikan.

e) Peranan stimulus terhadap perilaku terdiri dari petunjuk, diskriminasi, dan generalisasi.

2) Teori Konstruktivisme

Menurut Rifa'i dan Anni (2015: 183) teori konstruktivisme memandang peserta didik sebagai individu yang selalu memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan prinsip-prinsip yang telah ada dan merevisi prinsip-prinsip tersebut apabila sudah dianggap tidak dapat digunakan lagi, sehingga memberikan implikasi bahwa peserta didik harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3) Teori Humanistik

Teori humanistik memiliki fokus utama hasil pendidikan yang bersifat afektif, belajar tentang cara-cara belajar (learning how to learn), dan

meningkatkan kretaitas dan semua potensi peserta didik. Para pakar percaya bahwa setiap individu memiliki sifat kebajikan yang berasal dari dalam dan bersifat realistik. Hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri dan mandiri.

2.1.1.7 Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (dalam 2015: 67) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Pendapat lain menurut Purwanto (2009: 49) hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasi ke dalam tiga ranah (domain), yaitu (1) domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika), (2) domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan (3) domain psikomotor (ketrampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal).

Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami suatu bentuk interaksi belajar mengajar yang mencakup tiga ranah yaitu: (1) ranah kognitif (pengetahuan), (2) ranah afektif (sikap), dan (3) ranah psikomotorik (ketrampilan). Pada penelitian ini peneliti membatasi penelitian pada ranah kognitif saja.

2.1.2 Media Belajar

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara, atau pengantar (Wati, 2016: 2). Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Assosiation of Education and Comunication Technology / AECT*) mengemukakan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi. Menurut Criticos dalam Daryanto (2013: 4) media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan Arsyad (2015: 2) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Dalam pendapat lain dari Asyhar (2012: 8) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi dilingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Sudjana dan Rifai, 2013: 1). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dan peserta didik (Wati, 2016: 3).

Dari uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran agar

tercapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Media yang digunakan sebaiknya sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, dan mampu menarik perhatian peserta didik.

2.1.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki beragam jenisnya. Menurut Ega Rima Wati (2016: 5-8) jenis media pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

- a. Media Visual, merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- b. Audio Visual, merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- c. Komputer, merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun dirumah.

- d. *Microsoft powerpoint*, merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Presentasi dengan *Microsoft Power Point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* yang menarik.
- e. Internet, merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Internet juga membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan.
- f. Multimedia, merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.

Sedangkan jenis media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, (2013: 3-4), pertama, media grafis atau media dua dimensi contoh gambar, foto, grafik, bagan atau diagram dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model contoh model padat (*solid model*), alat tiruan sederhana (*mock up*), diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi contoh slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik. Media komik termasuk kedalam media grafis atau media visual.

2.1.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012: 39) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan suatu strategi dalam pembelajaran. Beberapa fungsi media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Media sebagai Sumber Belajar

Media dapat menggantikan fungsi pendidik sebagai sumber informasi/ pengetahuan bagi peserta didik. Media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan satu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan.

b) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan “*meaning*” atau arti dari suatu kata, maupun istilah, sehingga dalam fungsi ini dapat menambah perbendaharaan kata. Fungsi semantik media pembelajaran berfungsi mengkonkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.

c) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/ peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sasarannya. Manipulasi seringkali dibutuhkan para pendidik untuk menggambarkan benda yang terlalu besar, terlalu kecil atau berbahaya serta sulit diakses karena letak dan posisinya yang jauh atau prosesnya terlalu lama untuk diobservasi dalam waktu yang terbatas.

d) Fungsi Fiksatif

Fungsi fiksatif berkenaan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan, kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi. Artinya terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada peristiwa atau objek dengan penyimpanan dalam jangka waktu tak terbatas, sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.

e) Fungsi Distributif

Fungsi distributif berarti penggunaan satu materi atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah tak terbatas dan jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya. Fungsi distributif media pembelajaran memiliki dua kemampuan: (1) mengatasi batas-batas ruang dan waktu; (2) mengatasi keterbatasan inderawi manusia.

f) Fungsi Psikologis

Dari segi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut yaitu fungsi atensi (mengambil perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan), fungsi kognitif (memberikan pengetahuan), fungsi psikomotorik (berhubungan dengan ketrampilan, fungsi imajinatif, fungsi motivasi, dan fungsi sosio-kultural (memberikan pemahaman).

Menurut Susilana dan Riyana (2009: 10) Media pembelajaran juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- a) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak artinya dijelaskan secara langsung kepada peserta didik kemudian disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

- b) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapatkan ke dalam lingkungan belajar
- c) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil
- d) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat dalam proses pembelajaran di kelas yaitu memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit untuk ditunjukkan secara langsung.

2.1.2.4 Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017: 74), ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

- a) Media dipilih sesuai dengan tujuan instruksional dengan mengacu pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b) Media harus tepat, selaras dan sesuai kebutuhan.
- c) Praktis, luwes dan bertahan artinya digunakan dimanapun dan kapanpun dengan alat yang tersedia di lingkungan sekitar, sehingga mudah dipindah ataupun dibawa kemana-mana.
- d) Pendidik harus terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran karena secanggih apapun media yang ada apabila pendidik belum dapat menggunakannya tidak akan berarti apa-apa.
- e) Pengelompokan sasaran artinya media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif untuk kelompok kecil dan sebaliknya.

- f) Mutu teknis artinya informasi atau pesan yang disampaikan harus jelas, sehingga pengembangan visual baik gambar atau fotograf harus memenuhi syarat teknis tertentu.

Menurut Gerlack dan Ely (dalam Asyhar, 2012: 82) Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat, berikut ini prinsip pemilihan media pembelajaran yang perlu diperhatikan:

- a) Kesesuaian berarti media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, metode atau pengalaman peserta didik karena beberapa penelitian menunjukkan keberhasilan penggunaan media kuat kaitannya dengan metode atau isi pesan dan karakteristik peserta didik.
- b) Kejelasan sajian berupa penggunaan kalimat pendek, kosa kata umum yang dipakai sehari-hari, huruf berukuran lebih besar dan berwarna.
- c) Kemudahan akses berhubungan dengan lokasi dan kondisi.
- d) Keterjangkauan berkaitan dengan aspek biaya (*cost*).
- e) Ketersediaan dipertimbangkan dalam memilih media.
- f) Kualitas berhubungan dengan tulisan atau bentuk visual lain yang dapat dilihat jelas, spesifikasi gambar, fokus, dan ukuran gambar yang sesuai.
- g) Ada alternatif, tidak bergantung pada media tertentu.
- h) Interaktifitas adalah dapat memberikan informasi dua arah.
- i) Dukungan organisasi
- j) Kebaruan, media yang dipilih harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru terkadang lebih baik dan menarik.

Berorientasi peserta didik artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan yang akan diperoleh dari media tersebut.

Menurut Anitah (2008: 6.36) memilih media harus selalu dikaitkan dengan kompetensi/ tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sifat-sifat bahan ajar yang akan disampaikan, strategi pembelajaran, dan sistem evaluasi. Hal ini sependapat dengan Sudjana (2015: 4) bahwa untuk memilih media pengajaran dibutuhkan kriteria-kriteria sebagai berikut: (a) Ketepatan dengan tujuan pengajaran sehingga mendukung terhadap isi bahan pelajaran; (b) Kemudahan memperoleh media; (c) Keterampilan pendidik dalam menggunakannya; (d) Tersedia waktu untuk menggunakannya; dan (e) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria memilih media harus memperhatikan beberapa hal diantaranya yaitu kesesuaian dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran, sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, keterampilan pendidik dalam menggunakannya.

2.1.3 Hakikat Komik

2.1.3.1 Pengertian Komik

Menurut Gumelar (2011: 2) komik adalah urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Komik juga dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2011: 127).

Sedangkan menurut Hasan (2014:254) komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan jenis karangan bergambar yang membentuk sebuah cerita biasanya dilengkapi dengan balon teks. Komik disukai oleh segala umur, termasuk anak-anak. Oleh karena itu peneliti mengembangkan komik sebagai media pembelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Karena tidak hanya penuh dengan gambar, komik juga mampu menyampaikan materi atau tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan (Nugraheni, 2017: 113).

2.1.3.2 Jenis-Jenis Komik

Menurut Rahardian (dalam Nurgiyantoro, 2010: 434), dilihat dari segi bentuk tampilan atau kemasan, komik dibedakan ke dalam beberapa kategori tergantung dari mana sudut pandangnya. Dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dibedakan kedalam beberapa bentuk sebagai berikut:

a) Komik Strip dan Komik Buku

Komik strip adalah komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari isi mengungkapkan gagasan secara utuh. Komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku dan satu buku biasanya menampilkan sebuah cerita utuh.

b) Komik Humor dan Komik Petualangan

Komik humor dan petualangan adalah komik yang banyak digemari oleh anak. Komik humor adalah komik dengan isi yang lucu mengundang pembaca untuk tertawa menikmatinya. Komik petualangan berwujud buku dan berseri mengisahkan aksi dan petualangan yang dikisahkan secara bersambung.

c) Komik Biografi dan Komik Ilmiah

Komik biografi dimaksudkan sebagai kisah hidup seseorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan buku seri penemuan dikategorikan sebagai komik ilmiah, ditekankan pada proses penemuan dan barang temuannya.

Berdasarkan macam-macam komik tersebut, peneliti mengembangkan komik buku atau komik pendidikan.

2.1.3.3 Unsur-Unsur dalam Pembuatan Komik

Terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik. M.S. Gumelar (2011: 26-36) menjelaskan bahwa unsur-unsur tersebut diantaranya: (a) *Space*; (b) *Image*; (c) Teks; (d) Point & Dot; (e) *Line*; (f) *Shape (X&Y)*; (g) *Form (X, Y & Z)*; (h) *Tone/value*; (i) *Colour (hue)* terbagi menjadi 3 kelompok, yaitu *Light color/visible spectrum* (warna cahaya), *Transparent colour* (warna cat transparan), *Opaque colour* (warna tidak transparan); (j) *Pattern*; (k) *Texture*; (l) *Voice, Sound & Audio*; (m) *Time*

Sedangkan menurut Koendoro (2007: 31) unsur-unsur utama yang membentuk menjadi sebuah komik adalah:

1. Gambar atau ilustrasi

Gambar memiliki penampilan paling penting, bahkan pada komik atau kartun gamda, kartun bisa lucu tanpa teks

2. Tulisan atau *teks*

Teks dapat berupa dialog, monolog, narasi, dan efek suara. Ada dua bentuk yang digunakan antara lain bentuk umum yaitu gambar dan teks dipadu dalam satu blok serta gambar dan teks yang ditampilkan dalam blok berbeda.

3. Kotak atau *frame*

Frame ini merupakan ruang pengadeganan. Pembagian kotak mirip dengan pembedaan adegan dalam film. *Frame* sendiri bentuknya bermacam ragam tergantung kreativitasnya. *Frame* yang biasa digunakan berbentuk segi empat.

4. Balon Kata

Adalah ruang tempat menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata. Sebaiknya teks dalam balon jangan terlalu padat, itulah sebabnya lebih baik membuat rencana tulisan terlebih dahulu.

Dalam menciptakan komik yang bagus, perlu memperhatikan seluruh unsur-unsur yang ada. Oleh karena itu, pengembangan media komik ini tidak terlepas dari unsur-unsur yang ada.

2.1.3.4 Kelebihan dan Manfaat Komik

Komik memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat dijadikan sebagai pendukung media pembelajaran. Menurut Daryanto (2011: 146) komik memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Meningkatkan penguasaan kosa kata dan kemampuan dalam membaca
- 2) Meningkatkan keinginan membaca hingga selesai karena adanya cerita yang kuat dan unsur visual dalam penyajiannya
- 3) Peserta didik cenderung menyukai buku yang bergambar sehingga diharapkan komik mampu meningkatkan minat peserta didik dalam membaca dan meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan kelebihan komik menurut Riska (dalam Lubis, 2017: 47) adalah:

- a) Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik
- b) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik
- c) Melalui bimbingan dari pendidik, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca
- d) Komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya
- e) Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
- f) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain
- g) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

2.1.3.5 Komik Sebagai Karya Grafis

Menurut Koendoro (2007:79) karya seni grafis salah satunya adalah komik.

Berikut aturan-aturan dalam pembuatan komik dari segi grafis:

- 1) Format

Kertas sebagai salah satu bahan baku utama buku komik memiliki bervariasi ukuran. Ukuran komik di tentukan oleh faktor ekonomis yaitu kertas

yang di pakai tidak banyak yang terbuang. Berikut contoh format pembuatan komik secara jelas:

- a) Ukuran majalah, dengan lebar 21 cm; tinggi 27,6 cm.
- b) Ukuran komik Amerika, lebar 18 cm; tinggi 26 cm.
- c) Ukuran komik Mizan dan komik Jepang, lebar 13,7cm; tinggi 19,7 cm.
- d) Ukuran komik strip, lebar 20,2 cm; tinggi 13,7 cm.

Komik yang aman dan enak diikuti merupakan hal yang paling penting secara grafis.

2) Menciptakan *Grid* (Pola Garis)

Dalam memainkan *grid* dapat memadukan dengan variasi ilustrasi, penggunaan jarak pandang, sudut pandang dan arah pandang dalam berbagai ukuran dan jenis kotak.

3) Menciptakan Karakter

Tokoh-tokoh berkarakter dalam suatu cerita dapat digambarkan melalui sebuah desain karakter yang mengangkat jiwa raga mereka. Sebuah karakter dapat tercipta karena keterpaduan tubuh dengan jiwa, dan karakterlah yang membuat manusia berbeda antara satu dengan lainnya.

4) Menggambar Manusia

Membuat bagan sederhana yang di lanjutkan dengan membuat pola gerakannya adalah salah satu cara yang dapat membantu kita dalam menggambar manusia. Gunakan rasa dalam membuat gambar gerak.

5) Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh dapat dilihat melalui *gesture*. Pada bagian-bagian tubuh, seperti alis, kerutan di dahi, gerak mulut, gerak tangan dan jari-jarinya, dan gerak kaki bisa menimbulkan *gesture* untuk memperlihatkan setiap emosi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menerapkan 1) format dalam pembuatan komik dengan mengadopsi ukuran komik Mizan dan komik Jepang untuk memaksimalkan tepi kertas yang dipotong agar mengurangi kertas yang terbuang maka ukurannya menjadi 14,7 cm x 20,7 cm; 2) penciptaan grid terdapat 3-4 pola garis; 3) karakter yang diciptakan sesuai dengan peran yang didapatkan 4) dalam menggambar manusia juga di dukung dengan bahasa tubuh yang digambarkan.

2.1.3.6 Aspek Penilaian Komik

Aspek penilaian dalam penilaian pengembangan yang digunakan peneliti ada 2 kriteria yaitu: (1) komponen penyajian media; dan (2) komponen kelayakan materi. Aspek penilaian didasarkan pada fungsi media dan kriteria penilaian media yang dijabarkan sebagai indikator dari masing-masing aspek menggunakan skala likers.

Tabel 2.1 Kisi-Kisi Penilaian Media

No	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Kesesuaian	Sesuai dengan KD, tujuan pembelajaran, dan cakupan keseluruhan materi	Anitah, 2008: 6.36
2.	Mutu Teknis	Desain gambar sesuai persyaratan Desain tampilan	Arsyad, 2017: 76 , Asyhar, 2012: 39 dan Koendoro, 2007: 30.

3.	Kualitas	Kualitas tampilan mempermudah pembelajaran	Gerlack dan Ely dalam Asyhar, 2012: 82 dan Arsyad, 2017: 89
----	----------	--	---

Tabel 2.2 Kisi-Kisi Penilaian Materi

No	Aspek	Indikator	Sumber
1.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, Isi Pembelajaran dan tingkat perkembangan peserta didik	Asyhar, 2012: 82-85, Anitah, 2008: 6.36, dan Sudjana, 2015: 4-5.
3.	Penyajian Materi	Materi dalam komik meningkatkan kemampuan	Asyhar, 2012: 29, dan Daryanto, 2016: 146.
4.	Kebahasaan	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan diri peserta didik	Rifa'i dan Anni 2015: 41

2.1.4 Hakikat PPKn

2.1.4.1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Mulai Tahun Pelajaran 2013/2014 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah pengembangan 2006. Dalam pengembangan kurikulum tentu ada perubahan-perubahan yang terjadi. Salah satunya yaitu perubahan nama pada muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut Miswandi dalam jurnalnya (2018: 302) Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk pribadi seseorang agar menjadi warga Negara yang mampu menerapkan nilai-nilai budaya bangsa sesuai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Sebelum berubahnya nama Pendidikan kewarganegaraan pada kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan telah mengalami beberapa kali perubahan nama, mulai Pendidikan Moral Pancasila, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Pendidikan Kewarganegaraan, dan dalam kurikulum 2013 ini kembali menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Rini, 2017: 4).

PPKn adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa (Kepmendikbud No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 Kurikulum Pendidikan Dasar, GBPP SD Mata Pelajaran PPKn).

Melalui program “Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara” yang diusung oleh MPR sejak 2009, maka materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2013 memuat program tersebut. “Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara” meliputi Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) menjadi materi pokok Pendidikan Kewarganegaraan (Samsuri, 2013: 5).

Misi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah menciptakan kompetensi warga negara yang baik (*good citizenship*) supaya mampu berperan aktif dan bertanggung jawab untuk kelangsungan pemerintahan demokratis melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karakter kewarganegaraan. Visi

pendidikan pancasila dan kewarganegaraan bertujuan mewujudkan masyarakat demokratis merupakan reaksi atas kesalahan paradigma lama yang berlabelkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) (Ihsan, 2017: 49).

2.1.4.2 Tujuan PPKn

Winarno (2013:37) tujuan dari muatan pelajaran PPKn kurikulum 2013 sebagai berikut.

- 1) Tujuan PPKn tidak bisa dipisahkan dari fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.
- 2) PPKn bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

2.1.4.3 Ruang Lingkup PPKn

Winarno (2013:38), ruang lingkup PPKn terbagi menjadi 4 sebagai berikut,

- 1) Pancasila, sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi nasional Indonesia serta etika dalam pergaulan Internasional;
- 2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara;
- 3) Bhineka Tunggal Ika, sebagai wujud komitmen keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang utuh dan kohesif secara nasional dan harmonis dalam pergaulan antarbangsa; dan
- 4) Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai bentuk final Negara Republik Indonesia yang melindungi segenap bangsa dan tanah tumpah darah Indonesia.

2.1.4.4 Materi Hak dan Kewajiban

Materi yang dikembangkan dalam media komik yaitu materi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah pada Tema 6 yaitu Energi dan Perubahannya Kelas III SD. Pada materi yang dikembangkan ini sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Tabel 2.3 KI dan KD pada materi hak dan kewajiban

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.2 Menerima amanah hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari
2. menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri, dalam berinteraksi dengan keluarga,	2.2 Menerima hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan

teman, pendidik dan tetangga, serta cinta tanah air.	warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari
3. 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.	3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

a. Pengertian Hak dan Kewajiban

Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima dan dimiliki semua warga masyarakat, sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan sesuai aturan yang berlaku. Dalam pemenuhannya hak dan kewajiban harus seimbang, karena kalau tidak seimbang dapat terjadi ketimpangan, ketidakselarasan, pertentangan, dan ketidakharmonisan dalam kehidupan di keluarga, satuan pendidikan, atau masyarakat (Haris Iskandar 2017:1).

b. Contoh Hak dan Kewajiban

Tabel 2.4 Contoh Hak dan Kewajiban di rumah

Kewajiban di rumah	Hak dirumah
--------------------	-------------

<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghabiskan air minum yang telah di ambil 2. Menggunakan air secukupnya saat cuci tangan dan kaki 3. Menutup kran air setelah digunakan 4. Mematikan alat-alat elektronik jika tidak digunakan 5. Memadamkan lampu pada siang hari 6. Memadamkan lampu ketika akan tidur 7. Menghabiskan makanan yang sudah di ambil 8. Menjaga kebersihan rumah 9. Membantu orangtua 10. Menghormati orangtua 11. Menaati aturan dirumah 12. Mendengarkan pendapat semua anggota keluarga 13. Menghemat penggunaan energi dirumah 14. Membantu anggota keluarga 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berhak mendapat air bersih 2. Berhak menggunakan air untuk kebutuhan sehari-hari 3. Mendapat makanan sehat dan bersih 4. Mendapat perlindungan dari orangtua 5. Menyampaikan pendapat 6. Memperoleh waktu untuk bermain 7. Menggunakan fasilitas dirumah 8. Menyampaikan pendapat 9. Mendapat lingkungan rumah yang bersih dan nyaman
---	--

Tabel 2.5 Contoh Hak dan Kewajiban di sekolah

Kewajiban peserta didik di sekolah	Hak peserta didik di sekolah
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menaati aturan sekolah 2. Merawat fasilitas sekolah 3. Menjaga kebersihan sekolah 4. Mendengarkan dan memperhatikan pendidik saat mengajar 5. Menghormati pendidik dan teman 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan fasilitas sekolah 2. Memperoleh kenyamanan di lingkungan sekolah 3. Belajar dengan tenang 4. Menyampaikan pendapat 5. Mendapat perlindungan dari pendidik 6. Mendapat pembelajaran dari pendidik

c. Akibat Tidak dilaksananya Kewajiban dan Hak

Setiap orang harus mendapatkan haknya. Jika tidak, orang itu akan merasa diabaikan dan menuntut. Sebelum mendapatkan haknya setiap orang juga harus melakukan kewajibannya dengan baik. Kewajiban seseorang akan berakibat pada

dirinya sendiri dan orang lain. Misalnya, jika tidak melaksanakan kewajiban belajar, kita akan tertinggal pelajaran. Kalau kita tertinggal pelajaran kita bisa menjadi bodoh, orang tua kita akan sedih, dan pendidik kita akan malu (Asy'ari, 2004: 71).

2.2 Kajian Empiris

Penelitian berjudul Pengembangan Media Komik Pada Muatan PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SDN Plamongansari 02 Kota Semarang yang peneliti laksanakan dikuatkan oleh penelitian-penelitian lain:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh R.S. Widyaningtyas, dan A. Rusilowati dalam Unnes Physics Educational Journal volume 3 nomor 1 tahun 2014 dengan judul Pengembangan Komik Bervisi SETS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam”. Hasil penelitian menunjukkan pada penilaian validator pada kategori baik dan layak, pada uji skala terbatas keterbacaan komik bervisi SETS pada kategori baik. Pembelajaran dengan komik sains bervisi SETS meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil tes akhir mencapai 0,32, sedangkan peningkatan hasil belajar afektif sebesar 0,31.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita pada tahun 2017 volume 3 nomor 2 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 dan pembahasan menunjukkan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Shamini Krishnan dan Kamisah Othman dalam *International Journal of English and Education* volume 5 nomor 3 tahun 2016 dengan judul “*The Effectiveness Of Using Comic To Increase Pupils’ Achievements and Higher Order Thinking Skills In Science*”. “*The results show there was a significant increase in the achievement of the pupils in the topic of Energy, thus increasing the ability to remember the facts and also their higher order thinking skills. The main implication of this study is that comic is an effective teaching tool to enhance the teaching and learning process, thus making it interesting to learn Science*”.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto dalam *Jurnal Prima Edukasi* Volume 4 Nomor 2 tahun 2016 dengan judul “*Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik kelas IV*”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh positif dan signifikan untuk membangkitkan motivasi belajar Bahasa Indonesia dan keterampilan membaca.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Asrifan tahun 2015 yang berjudul “*The Use of Pictures Story in Improving Students’ Ability to Write Narrative Composition*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan cerita bergambar.
- f. Penelitian yang dilakukan oleh Fitra Nugraha dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* dengan judul “*Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil*

Belajar Peserta didik Kelas IV”. Hasil dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran.

- g. Penelitian yang dilakukan oleh Ritha Tuken dalam Jurnal Publikasi Pendidikan Tahun 2016 Volume VI Nomor 2 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* di Kelas VI SDN IV Kota Parepare. Hasil penelitiannya yaitu terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN melalui pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing*.”
- h. Penelitian yang dilakukan oleh Betty Widya Asri dan Isa Ansori dalam *Joyful Learning Journal* pada tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN menggunakan model *Talking Stick* dengan media Audio-Visual”. Hasil penelitian ini adalah model *Talking Stick* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKN.
- i. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Kurnia Wardani dalam *Jurnal Komunitas* pada tahun 2012 dengan judul “Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural”. Hasil penelitian ini adalah komik yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat menunjang aktivitas belajar peserta didik.
- j. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Aslamiyah, Masturi, dan Sunyoto Eko Nugroho dalam *Unnes Physics Education Journal* pada tahun 2017 dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Agama”. Hasil penelitian ini yaitu tanggapan peserta

didik terhadap media termasuk kriteria sangat baik karena komik dianggap lebih mudah dipahami dan lebih menarik dibandingkan dengan buku yang digunakan.

- k. Penelitian yang dilakukan oleh N.E Ntobuo, A. Arbie, dan L.N. Amali dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia tahun 2018 dengan Judul “*The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture*”. Kesimpulan yang didapatkan adalah *the students’ active participation during the learning process using this comic was in very good category, in which the average students participation score was 93,27% on the limited trial, and 94,94% on the field trial.*

Berdasarkan beberapa hasil penelitian relevan mengenai media komik tersebut telah menunjukkan bahwa komik terbukti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat mendukung dalam penelitian yang akan peneliti lakukan.

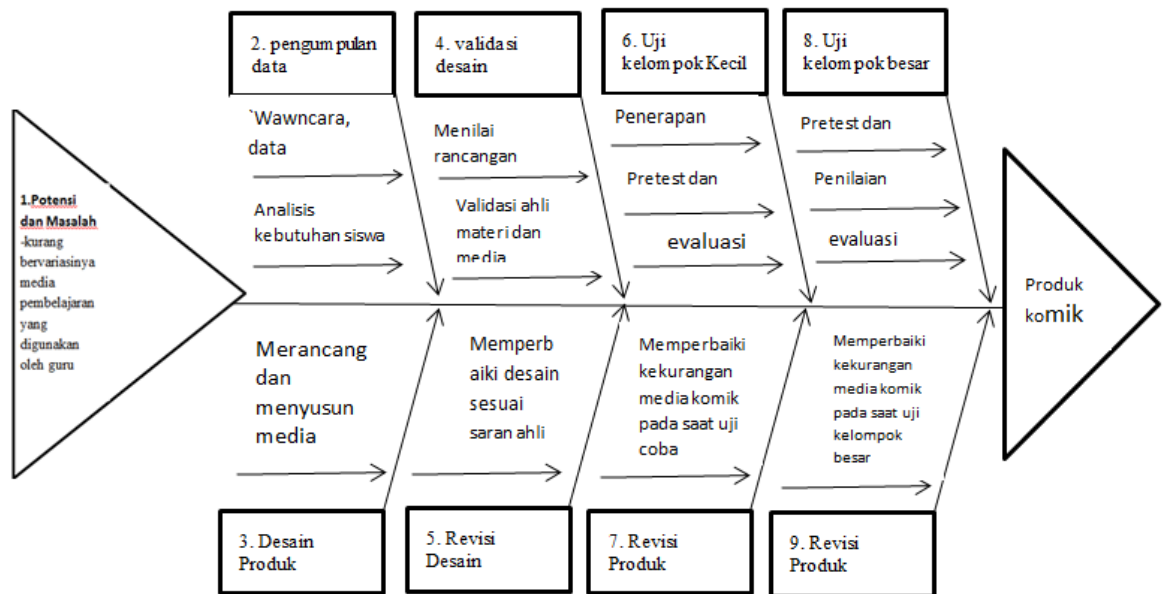
2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran muatan PPKn peserta didik kelas III SDN Plamongansari 02 masih belum optimal ditandai dengan hasil belajar muatan PPKn mendapatkan rerata rendah, teridentifikasi berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester dan hasil wawancara dengan pendidik bahwa dalam pembelajaran muatan PPKn pendidik masih belum menggunakan media yang bervariasi, dalam mengajar di kelas pendidik kurang bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran.

Selanjutnya peneliti menganalisis masalah terkait penggunaan media yang terbatas pada pembelajaran muatan PPKn. Penggunaan media sangat berpengaruh

pada proses dan hasil belajar peserta didik, karena mengacu pada tahap perkembangan berpikir Piaget, bahwa usia peserta didik SD masih berada dalam tahap operasional konkrit. Keadaan tersebut membuat peserta didik masih berpikir secara nyata dan belum dapat berpikir secara abstrak. Padahal muatan pembelajaran PPKn menuntut peserta didik untuk dapat lebih banyak menghafal. Media ini sesuai dengan karakteristik peserta didik karena di dalamnya memuat materi yang dituangkan dalam bentuk cerita dengan didukung oleh gambar sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang ada.

Peneliti merancang untuk mengembangkan media komik pada pembelajaran muatan PPKn materi hak dan kewajiban. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2010: 127). Dengan mengembangkan media tersebut, diharapkan akan memberikan variasi dalam menggunakan media pembelajaran di kelas, menambah minat peserta didik dalam belajar di kelas. Dengan berbantu media ini, materi PPKn yang di ajarkan akan lebih mudah di ingat serta pembelajaran terasa menyenangkan. Berikut susunan kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Komik dengan Diagram

Fishbone

Penggunaan Diagram Fishbone ini merujuk pada penelitian Slameto pada tahun 2016 dengan judul “The Application Fishbone Diagram Analisi to Improve School Quality” yang menyatakan bahwa model Diagram Fishbone siap untuk diaplikasikan di sekolah yang memiliki masalah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti berhasil mengembangkan media komik pada pembelajaran muatan PPKn materi hak dan kewajiban melalui tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk (skala kecil), revisi produk, serta uji coba pemakaian (skala besar).
2. Media yang telah dikembangkan, menurut penilaian ahli materi dan ahli media memenuhi kriteria sangat layak pada komponen isi dan penyajian, dengan revisi perbaikan sesuai komentar para ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi yaitu 93,75% dan oleh ahli media yaitu 92,85 %.
3. Media komik efektif digunakan pada pembelajaran muatan PPKn materi hak dan kewajiban terhadap hasil belajar peserta didik dengan perhitungan t_{hitung} yaitu 10,2388 lebih besar dari t_{tabel} 2,048, dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,433 termasuk pada kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media komik dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan kelengkapan komponen penyajian pada kualitas tampilan sehingga semakin memudahkan pembelajaran dikelas.
2. Media komik dapat di terapkan pada muatan pelajaran lain sebagai salah satu media inovatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentunya dengan memperhatikan indikator yang sesuai untuk diterapkan pada media komik.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q., Abdurrahman., & Nengah, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Buletin Komik Berbasis Scientific Approach pada Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(4): 115-125.
- Agustina, D., Endah, K., & Niki, A. R. 2018. *Energi dan Perubahannya*. Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara
- Agustiningsih. (2015). Pengembangan Desain E-Komik Tematik Berbasis pada Pendidikan Lingkungan Hidup dengan Aplikasi Macromedia-Flash untuk Kelas Permulaan Sekolah Dasar. *Jurnal unej*, 4(4): 177-194.
- Alfiyani, N., Yayuk, M., & Khutobah. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD. *Artikel Ilmiah*, 1(1): 1-5.
- Ambarayani & Gamaliel, S. A. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3 (1): 19-28.
- Anggraini, R., & Yulia, T., S. (2016). Pengaruh Penerapan Media Gambar Fotografi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang. *Jurnal Ilmu PGMI*, 2(1): 59-67.
- Anitah, S. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2014. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aslamiyah, L., Masturi, & Nugroho, S., E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Al-Qur'an. *Unnes Physics Education Journal*, 6(3): 44-52.
- Asri, B., W., & Isa, A. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Menggunakan Model Talking Stick Dengan Media *Audio-Visual*. *Joyful Learning Journal*, 4(2): 68-77.
- Astiarini, W. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita melalui Komik bagi Peserta didik Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1): 176-185.

- Asy'ari. 2004. *Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial untuk SD Kelas 3*. Jakarta: Erlangga.
- Asrifan, A. 2015. The Use of Pictures Story in Improving Students' Ability to Write Narrative Composition. *International Journal of Language and Linguistics*, 3(4): 244-251.
- Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bafaqih, K., I Nyoman, J., & Ketut, P. (2015). Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Buchori, A., & Setyawati, R, D. (2015). Development Learning Model Of Charactereducation Through E-comic In Elementary School. *Internasional Journal of Education and Research*, 3(9): 369-386
- Budiarti, W., N., & Haryanto. (2016). Pengembagnan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Ketrampilan Membaca Pemahan Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2): 233-243.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Delilawati. (2018). Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Tentang Konsep Hak Anak Di Rumah dan Di Sekolah Dengan Media Gambar Kelas 1 SD Negeri 138 Pekanbaru. *Jurnal PPKn & Hukum*, 13(1): 52-63.
- Fajiriah, Z., L., & Evita, A. (2016). Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Interaksi MakhluK Hidup dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama. *Biodik*, 2(1): 27-33.
- Fatimah, F., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Science Comic Berbasis Problem Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Bunyi dan Pendengaran Untuk Peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2): 146-153.
- Gumelar, MS. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Hidayah, N., & Rifky, K, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 4(1): 34-46.

- Illyana, S., & Ratna, C., S. (2015). Pengembangan Komik Edukasi sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(2): 202-215.
- Indrayati & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas V. *Jurnal prima edukasia*, 3(1): 84-96.
- Khairi, Ashabul. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(1): 98-110.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk Bikin Komik*. Bandung : Mizan Media Utama
- Krishnan, S., & Kamisah, O. (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): 281-293.
- Lestari, Eka & Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: RefikaAditama.
- Lubis, M., A., Sari, M., & Isma, Y. (2017). Kualitas Bahan Ajar Komik Dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Semnasfis*.
- Miswandi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKN SD Melalui Strategi *Crossword Puzzle*. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 2(3): 300-306.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasikhah, A. N., Florentina, W., & Susilo, T. W. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKN Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif September*.
- Negara, H., S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Peserta didik Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2): 250-259.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L.N. (2018). The Development of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2): 246-251.
- Nugraha, F. (2019). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1): 44-51.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2): 111-117.

- Nurhasanah., Arif, B., W., & Bustanol, A. (2014). Pengembangan Media Kijank (Komik Indonesia, Jawa, dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1(4): 267-273.
- Purwanto. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A.K., Subali, B., & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 3: 413-420.
- Rahmaibu, F. H., Farid, A., & Fitria, D. P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif September*.
- Rao, B, M. 2014. Use of Media as an Instructional Tool in English Language Teaching (ELT) at Undergraduate Level. *International Journal of English and Literature*, 5(6): 141-143.
- Rifa'i, A & Catharina., T, A. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK UNNES.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Saputro, H., B., & Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasi*, 3(1): 61-72.
- Sari, A., L., Suroso, & Yustinus. (2018). Pengembangan Media Komik dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09. *Jurnal Widyagogik*, 5(2): 111-121.
- Sari, Y. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budai pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan sekolah dasar*, 3(2): 129-142.
- Sari, Y. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budai pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didika*, 1(1): 33-44.
- Slameto. (2016). The Application of Fishbone Diagram Analisis to Improve School Quality. *Dinamika Ilmu*. 16 (1): 59-74.
- Sudjana, N & Ahmad, R. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Tustiyana, W., & Lina, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2): 171-185.
- Suryaningsih, E., & Laila, F. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api untuk Peserta didik SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2): 112-124.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tarigan, E., T., Br. (2017). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. *Semnasfis Unimed*, 2549-5976.
- Tuken, R. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas VI SDN Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(2): 123-129.
- Utariyanti, I., F., Z., Sri, W., & Siti, Z. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Peranapasan Pada Peserta didik Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesi*, 1(3): 343-355.
- Wahyuningsih, N., W. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1): 20-27.
- Wakhyudin, H., & Raden, R, N, P. (2017). Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya. *Panca Sakti Science Education Journal*, 2(2): 98-103.
- Wardani, T. K. (2012). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Komunitas*, 4(2): 230-243.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Widyaningtyas, R. S., Rusilowati, A., & Mosik. (2014). Pengembangan Komik Bervisi Sets untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD Kelas IV Materi Sumber Daya Alam dan Kebencanaan Alam. *Unnes Physics Education Journal*, 3(1): 1-5.

- Winarno. 2014. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yuliana., Peserta didikndari., & Sudyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Peserta didik SMK. *Jurnal pendidikan kebudayaan*, 2(2): 135-146.
- Zain, N., H., Parmin, & Woro, S. (2013). Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia dan Hubungannya Dengan Kesehatan. *Unnes Science Education Journal*, 2(1): 217-222.