



**PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK EDUKASI BERBASIS *POWERPOINT*
TEMA BUMI DAN ALAM SEMESTA
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III
SDN KARANGAYU 03**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Oermila Hermawanti
1401415281**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI BERJUDUL “Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis *Powerpoint*
Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN
Karangayu 03”, karya

Nama : Oermila Hermawanti

NIM : 1401415281

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Mengetahui,

Semarang, 17 Mei2019

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 196008201987031003



Dra. Sri Susilarningsih S.Pd, M.Pd

NIP. 195604051981032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Powerpoint Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Karangayu 03 Semarang".

Nama : Oermila Hermawanti

NIM : 1401415281

Jurusan : S-1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 25 Juni 2019.

Semarang, 25 Juni 2019



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

Panitia Ujian

Sekretaris,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji I,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II,

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP 196703141992031005

Penguji III,

Drs. Sri Susilaningih, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195604051981032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oermila Hermawanti

NIM : 1401415281

Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis *Powerpoint* Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Karangayu 03.

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, ..17 Mei..... 2019

Peneliti



Oermila Hermawanti

1401415281

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. “Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia” (Nelson Mandela).
2. “Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya” (Ki Hadjar Dewantara).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua (Bapak Hargo dan Ibu Harsini) dan teman-teman yang selalu memberikan doa dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis *Powerpoint* Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Karangayu 03”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu,, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Sri Susilaningasih, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Purnomo, M.Pd., Penguji 2;
7. Dra. Sri Susilaningasih, M.Pd., Penguji 3
8. Nugraheti Sismulyasih Sb, M.Pd., validator ahli materi;
9. Sony Zulfikasari, M.Pd., validator ahli media;
10. Muh. Hisam, Amd., Kepala Unit Perpustakaan PGSD UNNES;
11. Susi Susanti, S.Pd., Kepala SD Negeri Karangayu 03;
12. Dewi Prastiwi, M.Pd., Guru Kelas III SDN Karangayu 03.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 17 Mei 2019

Peneliti,



Oermila Hermawanti

NIM 1401415281

ABSTRAK

Hermawanti, Oermila. 2019. *Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Powerpoint pada Tema Bumi dan Alam Semesta Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Karangayu 03*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Sri Susilaningih, M.Pd. hal 390.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Karangayu 03 Semarang belum optimal, salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran interaktif dan inovatif. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa muatan bahasa Indonesia belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Permasalahan tersebut dapat diperbaiki dengan penggunaan media yang interkatif yaitu media komik edukasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan kualitas pebelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Developement* (R&D) dengan model penelitian *Borg and Gall* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Langkah dalam penelitian ini dibatasi delapan tahap, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Pembatasan dilakukan dengan alasan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, yaitu mengembangkan media dsn menguji kelayakan dan keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) media komik edukasi berbasis *powerpoint* yang paling baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema bumi dan alam semesta muatan bahasa Indonesia berhasil dikembangkan; (2) media komik edukasi berbasis *powerpoint* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi sebesar 94% dan ahli media sebesar 88%; (3) media komik edukasi berbasis *powerpoint* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar muatan bahaa Indonesia dengan perbedaan rata-rata hasil belajar siswa melalui uji t sebesar -16.733 dan dengan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,6 dengan kriteria sedang.

Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media komik edukasi berbasis *powerpoint* layak dan efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia kelas III. Saran dalam penelitian ini yaitu media komik edukasi berbasis *powerpoint* dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran.

Kata kunci: komik edukasi berbasis *powerpoint*; bahasa Indonesia

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.6.2 Manfaat Praktis	15
1.6.2.1 Bagi Peneliti.....	15
1.6.2.2 Bagi Siswa	16
1.6.2.3 Bagi Guru	16
1.6.2.4 Bagi Sekolah	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Kajian Teori.....	19

2.1.1 Hakikat Belajar	19
2.1.1.1 Pengertian Belajar	19
2.1.1.2 Tujuan Belajar.....	20
2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar.....	21
2.1.1.4 Faktor-faktor Belajar	23
2.1.1.5 Hasil Belajar	25
2.1.1.6 Teori Belajar	33
2.1.2 Hakikat Pembelajaran.....	36
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	36
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran.....	37
2.1.2.3 Keterampilan Dasar Mengajar	39
2.1.2.4 Prinsip-prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	43
2.1.2.5 Tujuan Pembelajaran	45
2.1.2.6 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT	46
2.1.2.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD	48
2.1.2.8 Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas III.....	50
2.1.3 Keterampilan Berbahasa.....	54
2.1.3.1 Keterampilan Membaca.....	56
2.3.1.2 Jenis-jenis Membaca	57
2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran.....	59
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	59
2.1.4.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	62
2.1.4.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	65
2.1.4.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	67
2.1.5 Hakikat Komik.....	71
2.1.5.1 Pengertian Komik.....	71
2.1.5.2 Unsur-unsur Komik.....	72
2.1.5.3 Kelebihan Komik	72
2.1.5.4 Alat untuk Membuat Komik	74

2.1.5.5 Langkah-langkah Membuat Komik	74
2.1.6 Media Berbasis <i>Powerpoint</i>	76
2.1.6.1 Pengertian <i>Microsoft Powerpoint</i>	76
2.1.6.2 Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis <i>Powerpoint</i>	77
2.1.6.3 Aspek Penilaian Media.....	80
2.2 Kajian Empiris	84
2.3 Kerangka Berpikir	94
BAB III METODE PENELITIAN	95
3.1 Desai Penelitian	95
3.1.1 Prosedur Penelitian.....	97
3.1.1.1 Potensi dan Masalah.....	99
3.1.1.2 Pengumpulan Data	99
3.1.1.3 Desain Produk.....	99
3.1.1.4 Validasi Desain	100
3.1.1.5 Revisi Desain	100
3.1.1.6 Uji Coba Produk.....	100
3.1.1.7 Revisi Produk.....	101
3.1.1.8 Uji Coba Pemakaian.....	101
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	102
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	103
3.3.1 Data	103
3.3.2 Sumber Data	104
3.3.2.1 Siswa	104
3.3.2.2 Guru.....	104
3.3.2.3 Ahli/ Pakar	104
3.3.3 Subjek Penelitian.....	105
3.4 Variabel Penelitian	106
3.4.1 Variabel Bebas (Independen).....	106
3.4.2 Variabel Terikat (Dependen)	106

3.5 Definisi Operasional Variabel	106
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	108
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data	108
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	112
3.7 Uji Kelayakan dan Uji Coba Instrumen	113
3.7.1 Uji Kelayakan	113
3.7.1.1 Kelayakan Media Komik Edukasi Berbasis Powerpoint	113
3.7.1.2 Analisis Tanggapan Sswa dan guru	114
3.7.2 Uji Coba Instrumen	116
3.7.2.1 Uji Validitas	116
3.7.2.2 Uji Reliabilitas	119
3.7.2.3 Indeks Kesukaran	121
3.7.2.4 Daya Beda Soal.....	122
3.8 Teknik Analisis Data.....	125
3.8.1 Analisis Data Awal	125
3.8.2 Analisis Data Akhir	126
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	129
4.1 Hasil Penelitian	129
4.1.1 Perancangan pengembangan Media	129
4.1.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	130
4.1.1.2 Rancangan Desain Media	138
4.1.2 Hasil Produk	145
4.1.2.1 Validasi Media oleh Ahli Materi	146
4.1.2.2 Validasi Media oleh Ahli Media	148
4.1.2.3 Revisi Produk.....	150
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	164
4.1.4 Analisa Data.....	178
4.1.4.1 Analisa Data Awal	178
4.1.4.2 Analisa Data Akhir.....	180

4.2 Pembahasan	183
4.2.1 Pemaknaan Temuan	183
4.2.1.1 Pengembangan Media	183
4.2.1.2 Penilaian Kelayakan Media	189
4.2.1.3 Penilaian Keefektifan Media	192
4.3 Implikasi Produk.....	195
4.3.1 Implikasi Teoritis	195
4.3.2 Implikasi Praktis	196
4.3.3 Implikasi Pedagogis	196
BAB V PENUTUP	198
5.1 Simpulan.....	198
5.2 Saran.....	199
DAFTAR PUSTAKA.....	200

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Karangayu 03	7
Tabel 2.1 Kemampuan Berpikir	27
Tabel 2.2 Tingkatan Sikap	29
Tabel 2.3 Kemampuan Belajar Psikomotor	30
Tabel 2.4 KI dan KD, indikator Bahasa Indonesia	51
Tabel 2.5 Indikator Penilaian Kevalidan Materi	80
Tabel 2.6 Indikator Penilaian Kevalidan Media	82
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	102
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	107
Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	112
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Media	114
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Tanggapan Guru dan Siswa	115
Tabel 3.6 Kriteria Validitas	117
Tabel 3.7 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	118
Tabel 3. 8 Kriteria Reliabilitas	120
Tabel 3. 9 Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba	121
Tabel 3. 10 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	122
Tabel 3.11 Hasil Analisis Tingkat Daya Beda Soal Uji Coba.....	124
Tabel 3.12 Hasil Uji Coba Soal	125
Tabel 3.13 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	128
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	131
Tabel 4.2 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	135
Tabel 4.3 <i>Prototype</i> Media Komik Edukasi Berbasis <i>Powerpoint</i>	138
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	146
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	148

Tabel 4.6 Hasil Pengembangan Media	156
Tabel 4.7 Hasil Belajar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Uji Coba Produk Kelompok Kecil	165
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> pada Kelompok Kecil	167
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> pada Kelompok Kecil.....	168
Tabel 4.10 Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	169
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Uji <i>N-Gain</i> pada Kelompok Kecil	170
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	172
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Kelompok Kecil.....	175
Tabel 4.14 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	177
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	179
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	179
Tabel 4.17 Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	181
Tabel 4.18 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-Gain</i>).....	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	61
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	94
Gambar 4.1 Persentase Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	147
Gambar 4.2 Persentase Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	148
Gambar 4.3 Revisi halaman <i>opening</i>	150
Gambar 4.4 Revisi menu utama	151
Gambar 4.5 Revisi petunjuk penggunaan	151
Gambar 4.6 Revisi tampilan profil pembuat	152
Gambar 4.7 Revisi menu KI dan KD	152
Gambar 4.8 Revisi tampilan KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran	154
Gambar 4.9 Revisi menu kuis	155
Gambar 4.10 Revisi menu referensi	155
Gambar 4.11 Diagram Nilai Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Produk.....	166
Gambar 4.12 Peningkatan hasil belajar.....	171
Gambar 4.13 Diagram Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	174
Gambar 4.14 Diagram Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru.....	176
Gambar 4.15 Diagram Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Besar	178
Gambar 4.16 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar.....	182

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Langkah-langkah Metode Rnd.....	96
Bagan 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Media.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen	206
Lampiran 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	208
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	209
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	210
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Kelayakan Media	213
Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	215
Lampiran 7 Lembar Angket Kebutuhan Siswa	216
Lampiran 8 Lembar Angket Kebutuhan Guru	220
Lampiran 9 Instrumen Validasi Kelayakan Ahli Materi	225
Lampiran 10 Deskriptor Skor Validasi Kelayakan Materi	229
Lampiran 11 Instrumen Validasi Kelayakan Ahli Media	234
Lampiran 12 Deskriptor Skor Validasi Kelayakan Media.....	237
Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	242
Lampiran 14 Lembar Angket Tanggapan Siswa	243
Lampiran 15 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru	245
Lampiran 16 Lembar Angket Tanggapan Guru	246
Lampiran 17 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Soal	248
Lampiran 18 Soal Tes Uji Coba	250
Lampiran 19 Kunci Jawaban Tes Uji Coba Soal.....	255
Lampiran 20 Pedoman Penilaian Uji Coba Soal	256
Lampiran 21 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal	257
Lampiran 22 Silabus	259
Lampiran 23 RPP	264
Lampiran 24 Hasil Uji Coba Soal.....	317
Lampiran 25 Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	323
Lampiran 26 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	324
Lampiran 27 Analisis Hasil Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	326

Lampiran 28 Analisis Hasil Uji Beda Soal Uji Coba	327
Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Karangayu 03.....	329
Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	330
Lampiran 31 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	333
Lampiran 32 Hasil Angket Kebutuhan Guru	335
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Ahli Materi	339
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Ahli Media	343
Lampiran 35 Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media	346
Lampiran 36 Daftar Nama Siswa Kelas III-A SDN Krobokan	347
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	348
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	350
Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	352
Lampiran 40 Soal <i>Pretest dan Posttest</i>	354
Lampiran 41 Kunci Jawaban <i>Pretest dan Posttest</i>	357
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Kecil.....	358
Lampiran 43 Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	359
Lampiran 44 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i> Kelompok Kecil.....	360
Lampiran 45 Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Besar.....	361
Lampiran 46 Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Besar	362
Lampiran 47 Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i> Kelompok Besar	363
Lampiran 48 Uji Normalitas Kelompok Kecil	365
Lampiran 49 Uji Normalitas Kelompok Besar.....	367
Lampiran 50 Uji <i>t-test</i> Kelompok Kecil	369
Lampiran 51 Uji <i>t-test</i> Kelompok Besar	370
Lampiran 52 Uji <i>N-gain</i> Kelompok Kecil	371
Lampiran 53 Uji <i>N-gain</i> Kelompok Besar	373
Lampiran 54 Instrumen Observasi Kegiatan Pembelajaran	375
Lampiran 55 Catatan Lapangan	377
Lampiran 56 Penilaian Sikap	378

Lampiran 57 Penilaian Keterampilan	380
Lampiran 58 Surat Izin Penelitian (Uji Coba Produk).....	384
Lampiran 59 Surat Keterangan Penelitian (Uji Coba Produk).....	385
Lampiran 60 Surat Izin Penelitian	386
Lampiran 61 Surat Keterangan Penelitian	387
Lampiran 62 Dokumentasi	388

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, dunia pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah hal penting dan mendasar pada kehidupan manusia. Melalui pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkarakter dan berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa melalui proses pembelajaran siswa dapat menemukan potensi dan kecerdasan yang dimilikinya. (Sisdiknas, 2014)

Pendidikan mempunyai tujuan pendidikan nasional yang menjadi tolok ukur keberhasilan suatu kegiatan pendidikan dalam mencetak generasi penerus bangsa. Tujuan kegiatan pendidikan telah dijelaskan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk 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. (Sisdiknas, 2014)

Tujuan pendidikan nasional dijadikan sebagai jaminan peningkatan mutu pendidikan. Untuk mengukur peningkatan mutu atau hasil belajar siswa diperlukan standar penilaian pendidikan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2016 menyatakan bahwa Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Penilaian hasil belajar siswa dimulai dari penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2016 menyatakan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan yang mengacu pada standar kompetensi kelulusan, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran, dan kondisi satuan pendidikan. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan penetapan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik melalui rapat dewan pendidik. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mencapai KKM yang telah ditetapkan secara maksimal dengan komponen pembelajaran yang minimal. Komponen dalam hal ini adalah waktu, tenaga dan biaya. (Permendikbud, 2016)

Menurut Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum 2013, bahwa ada 8 muatan pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa tingkat Sekolah Dasar. Dari 8 muatan pelajaran tersebut, salah satunya adalah muatan pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan peserta didik, karena bahasa adalah modal yang penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional untuk menunjang keberhasilan muatan pembelajaran lain.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menyebutkan muatan pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan, yaitu: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Menurut Ahmad Susanto (2016: 245) tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas kehidupannya

. Keterampilan berbahasa menurut Tarigan (2015:1) terdiri dari 4 aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa merupakan satu kesatuan yang mempunyai hubungan erat yang tidak bisa dipisahkan. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada aspek keterampilan membaca. Dalman (2017; 5) mengungkapkan bahwa membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Minat dan kemampuan membaca yang tinggi adalah dasar untuk keberhasilan anak dalam berbagai muatan pembelajaran.

Menyikapi tujuan bahasa Indonesia aspek keterampilan membaca yang sangat penting tersebut di atas, maka diperlukan cara untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu penggunaan dan pemilihan media oleh guru untuk membantu penyampaian materi. Penggunaan berbagai media dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat memotivasi siswa. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arsyad (2017: 7), bahwa untuk mencapai efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran maka, diperlukan media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa *hardware* dan *software*.

Media merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan dan dikelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran. Andrijanti (2014:124) berpendapat bahwa media akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan, dan menyenangkan. Tetapi, kenyataan di lapangan

menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran oleh guru sangat kurang. Sehingga menyebabkan prestasi literasi membaca di Indonesia masih sangat rendah.

Hasil analisis yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment*) tentang prestasi literasi membaca, matematika, dan sains siswa sekolah ber-usia 15 tahun yang dilakukan 3 tahun sekali mendapatkan data rata-rata skor prestasi literasi sains. Dari hasil analisis itu ditemukan bahwa dari 6 (enam) level kemampuan yang dirumuskan di dalam studi PISA, hampir semua peserta didik di Indonesia hanya mampu menguasai pelajaran sampai level 3 (tiga) saja, sementara Negara lain yang terlibat dalam studi ini banyak yang mencapai level 4 (empat), 5 (lima), dan 6 (enam). Berdasarkan data yang diperoleh, posisi Indonesia masih jauh dibawah rata-rata Internasional. Posisi siswa Indonesia pada tahun 2003 berada diperingkat ke-38 dari 40 Negara, pada tahun 2006 berada pada peringkat 50 dari 57 Negara, pada tahun 2009 ada diperingkat 60 dari 65 Negara dan pada tahun 2012 berada diperingkat 64 dari 65 Negara. Dan pada tahun 2015 berada diperingkat 62 dari 70 Negara yang berpartisipasi.

Rendahnya literasi membaca, matematika, sains di Indonesia yang disebabkan oleh rendahnya penggunaan media pembelajaran berdampak pada rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan tersebut dimuat dalam artikel suara.com (01/01 2018) dengan judul “Ada Apa dengan Pendidikan di Indonesia?”. Isi dalam artikel menjelaskan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memperhatikan. Ini dibuktikan dari data-data dari UNESCO, PERC, dan Balitbang. Penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas,

efisiensi, dan standarisasi pengajaran. Rendahnya kualitas sarana fisik, banyak sekali sekolah dan perguruan tinggi yang gedungnya rusak, kepemilikan dan penggunaan media belajar rendah, buku perpustakaan yang tersediapun tidak lengkap.

Permasalahan rendahnya penggunaan media pembelajaran juga ditemui pada kegiatan pra-penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Karangayu 03 Semarang pada tanggal 27 November 2018 melalui observasi dan wawancara dengan narasumber guru dan siswa. Ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran yang disebabkan oleh beberapa faktor baik dari siswa, guru, maupun media yang digunakan. Salah satu permasalahan yang ditemui peneliti yaitu masih banyak siswa yang mendapatkan nilai atau hasil belajar muatan bahasa Indonesia dibawah KKM. Permasalahan tersebut didukung dengan data dokumen hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Karangayu 03 tahun ajaran 2018/2019.

Data dokumentasi hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 37 siswa sebanyak 19 (51%) siswa mendapat nilai dibawah KKM pada ulangan harian tema 1 subtema 4 muatan pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan membaca pemahaman dengan KKM yang sudah ditentukan yaitu 75. Sekolah sudah memiliki fasilitas LCD dan *proyektor* di setiap kelasnya, namun fasilitas tersebut belum dioptimalkan penggunaannya dalam menunjang proses pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan LCD dan *proyektor* hanya sebatas digunakan untuk menayangkan video, gambar dan teks yang bersumber dari buku siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar hasil belajar siswa meningkat maka diperlukan suatu perbaikan yang sesuai dengan faktor penyebab. Salah satu faktor yang

menyebabkan rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03 yaitu penggunaan media yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang bervariasi hanya bersumber dari buku ajar dan kurang memanfaatkan sarana prasarana yang ada di sekolah dengan kata lain belum ada pengembangan media yang menarik dan interaktif. Teks bacaan yang panjang dan gambar yang terbatas dalam buku siswa membuat siswa sulit untuk memahami isi teks bacaan. Hal tersebut membuat siswa menjadi bosan dan kurang tertarik untuk membaca. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan strategi, metode dan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan sarana prasarana yang telah tersedia di sekolah, yaitu media komik edukasi berbasis *powerpoint*.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nugraha, dkk., 2013:61). Selain itu komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Nugraheni (2017: 113) komik dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari materi, karena media komik merupakan media yang banyak disukai anak-anak. Media komik dibuat dengan gambar-gambar yang menarik dengan alur cerita yang mudah dipahami membuat anak tertarik membaca komik. Perpaduan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa akan konsep yang dipelajari, sementara

karakter tokoh dalam komik dapat digunakan sebagai teladan untuk menyampaikan pesan nilai-nilai karakter. Sehingga secara tidak sadar dengan membaca komik siswa telah mempelajari materi yang ingin disampaikan guru, serta nilai-nilai karakter.

Sulistiyorini, dkk (2015) menjelaskan bahwa implementasi kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan bagi peserta didik mulai dari kelas I SD sampai dengan kelas VI SD. Pembelajaran dimaksud adalah dengan menggunakan tema yang akan menjadi pemersatu berbagai mata pelajaran. Dalam penelitian ini media komik dikemas dalam bentuk *powerpoint* yang dirancang khusus serta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD serta tema dan subtema pada kurikulum 2013 yang menggabungkan beberapa materi pembelajaran ke dalam satu wadah media pembelajaran. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi sangat bermanfaat dalam kehidupan. Salah satu manfaat dari perkembangan IPTEK adalah cara pembuatan komik, dulu komik dibuat menggunakan cara konvensional, namun sekarang bisa dibuat dengan menggunakan aplikasi *software* dalam komputer maupun laptop. Dalam penelitian ini media komik dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan dikemas dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

Nurlatifah (2015:1-2) menjelaskan bahwa *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *microsoft* untuk mempresentasikan materi kepada siswa pada proses pembelajaran. *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu aplikasi *software* yang membuat media menjadi interaktif, sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media *powerpoint*

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih menu yang terdapat dalam media sesuai dengan yang dikendaki.

Media komik yang dikemas dengan menggunakan *powerpoint* akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan dapat menyampaikan materi menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Hasil penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa dengan media komik. Diantara penelitian-penelitian tersebut adalah pertama, penelitian yang dilakukan oleh Khoerunnisa Nursholihat¹, Atep Sujana², Dety Amelia Karlina³ (2017) dengan judul “Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa SD Kelas V pada Materi Daur Air (Penelitian *Pre-Experimental* Terhadap Kelas V SD Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran IPA dengan media komik “Hari Ini Hujan” berhasil meningkatkan kemampuan literasi sains siswa SD kelas V pada materi daur air.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Anip Dwi Saputro (2016), dengan judul “Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Sehingga Media Pembelajaran Komik Sains mampu meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Hal ini diketahui dari hasil analisis uji hipotesis hubungan antara media pembelajaran, prestasi belajar, dan berpikir kritis siswa.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Achmad Buchori¹ dan Rina Dwi Styawati² (2015) dengan judul “*Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa dari usia dini sehingga akan berhasil untuk pendidikan lanjutan. Hal tersebut didasarkan pada perbedaan antara nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah melakukan *posttest*, pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata 8,9, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 6,5.

Berdasarkan latar belakang masalah yang didukung oleh pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media Komik Edukasi berbasis *Powerpoint* Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Karangayu 03”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui, observasi dan wawancara dengan guru kelas permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru dalam kegiatan belajar mengajar kelas III SDN Karangayu 03 sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran bahasa Indonesia dari 37 siswa, sebanyak 19 (51%) siswa mendapat nilai dibawah KKM pada ulangan harian tema 1 subtema 4 dengan KKM yang sudah ditentukan yaitu 75.

2. Media pembelajaran yang digunakan pada muatan bahasa Indonesia kurang variatif, hanya bersumber dari buku siswa.
3. Penggunaan media pembelajaran LCD dan *proyektor* kurang optimal.
4. Siswa mengalami kesulitan dalam materi yang membutuhkan hafalan.
5. Beberapa siswa terlihat merasa bosan saat pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media yang digunakan hanya teks dan gambar yang bersumber dari buku siswa.
6. Siswa kurang memiliki kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapatnya di kelas saat pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan mendukung dalam proses pembelajaran khususnya muatan bahasa Indonesia. Dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia guru hanya menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar tanpa adanya media yang mendukung. Faktor keterbatasan media pembelajaran menimbulkan kualitas pembelajaran kurang maksimal dan hasil belajar pada muatan bahasa Indonesia di bawah KKM yang sudah ditentukan yaitu 75. Hal tersebut ditunjukkan pada dokumen hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Karangayu 03 tahun ajaran 2018/2019. Dari 37 siswa, sebanyak 19 (51%) siswa mendapat nilai di bawah KKM.

Salah satu penyelesaian permasalahan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran komik yang dikemas menggunakan *powerpoint*. Media komik dikembangkan karena dengan cerita dan karakter tokoh yang menarik pada komik

dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, dan meningkatkan minat siswa dalam memahami isi materi. Untuk mengetahui kevalidan media komik edukasi berbasis *powerpoint* maka dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media dapat dilihat melalui hasil belajar kognitif siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* pada muatan bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah produk media komik edukasi berbasis *powerpoint* yang paling baik dalam meningkatkan hasil belajar Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03 ?
2. Apakah media komik edukasi berbasis *powerpoint* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03 menurut validator ahli?
3. Apakah media komik edukasi berbasis *powerpoint* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03 ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* yang paling baik untuk meningkatkan hasil belajar Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03.

2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03.
3. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah memberikan solusi masalah permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif dan menarik bagi siswa terutama muatan bahasa Indonesia materi membaca intensif dengan menggunakan media komik edukasi berbasis *powerpoint*. Selain itu juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan penggunaannya. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Pengembangan media komik edukasi berbasis *powerpoint* pada muatan bahasa Indonesia ini, diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang, sehingga dapat menambah pengalaman baru mengenai penggunaan media yang inovatif dan menjadi bekal bagi peneliti kelak dalam menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa terutama produk media komik edukasi berbasis *powerpoint* pada muatan bahasa Indonesia yaitu diharapkan membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu juga dapat mempercepat siswa memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal sehingga media komik edukasi berbasis *PowerPoint* dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa muatan bahasa Indonesia materi membaca intensif.

1.6.2.3 Bagi Guru

Manfaat penelitian media komik edukasi berbasis *powerpoint* bagi guru adalah dapat menambah keterampilan guru menggunakan media pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Manfaat media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* bagi sekolah adalah dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media inovatif, sehingga bisa meningkatkan mutu dan prestasi sekolah. Selain itu, dapat memotivasi para guru di sekolah agar lebih meningkatkan penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk menurut Sugiyono (2015: 401) merupakan penjelasan yang detail mengenai bagaimana sesuatu dibuat. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu komik edukasi berbasis multimedia *powerpoint* Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Bahasa Indonesia kelas III SD. Spesifikasi produk komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Media komik edukasi berbasis *powerpoint* ini berguna untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga menjadikan pembelajaran efektif dan efisien.
2. Media komik edukasi ini di desain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, yang berisi gambar tokoh yang disertai balon teks yang di dalamnya terdapat dialog antar tokoh sehingga menjadi alur cerita.
3. Desain komik yang sudah jadi, dikemas dengan aplikasi *powerpoint*, yang memadukan unsur gambar, audio, animasi, video yang terdiri dari slide opening

dan daftar menu yang terdiri dari menu petunjuk, KI dan KD, komik, kuis, referensi, dan profil pembuat media.

4. Bentuk tampilan komik edukasi tema bumi dan alam semesta, sebagai berikut:
 - a. Materi pada komik berisi tentang KD 3.1 menggali informasi dari teks laporan informatif hasil observasi tentang perubahan wujud benda, sumber energi, perubahan energi, energi alternatif, perubahan iklim dan cuaca, rupa bumi dan perubahannya, serta alam semesta dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.
 - b. Tokoh pada komik menggunakan karakter ibu guru, 4 siswa kelas 3, dan pemandu planetarium.
 - c. Media komik ini terdiri dari slide *opening* dan daftar menu, yang terdiri dari menu petunjuk, menu KI, menu KD, menu indikator, menu tujuan pembelajaran, menu komik, menu kuis, menu referensi, dan menu profil pembuat media.
 - d. Penggunaan media komik edukasi berbasis *powerpoint* tema bumi dan alam semesta pada muatan bahasa Indonesia dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan laptop, aplikasi *Microsoft Powerpoint*, *speaker*, LCD, dan *proyektor*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang, akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya yang terjadi selama hidupnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Perubahan tingkah laku yang terjadi setelah seseorang belajar yaitu disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Banyak definisi belajar menurut beberapa ahli. Hamdani (2011: 21-22) menjelaskan bahwa kegiatan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya yang menyebabkan perubahan tingkah laku merupakan belajar. Sedangkan Susanto (2016:4) mendefinisikan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang 17ilcoxon tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Dari beberapa pendapat beberapa ahli tentang belajar dapat dimaknai bahwa hakikatnya belajar adalah proses interaksi antara individu dengan lingkungannya yang dilakukan secara berulang-ulang dalam rangka perubahan tingkah laku yang

berlangsung seumur hidup, perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Semakin sering seseorang belajar maka semakin meningkat perubahan tingkah laku yang dimilikinya. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan tujuan dari belajar.

2.1.1.2 Tujuan belajar

Tujuan belajar merupakan hasil yang ingin dicapai setelah melakukan kegiatan belajar. Suprijono (2016:5) mengemukakan bahwa belajar mempunyai tujuan yang bervariasi. Tujuan belajar eksplisit dicapai dengan kegiatan instruksional yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan, yang dinamakan *18ilcoxon18t1818c effects*. Dalam pencapaian tujuan belajar instruksional terdapat hasil yang menyertainya, disebut dengan *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya.

Gagne dan Brings (Rifa'i, 2015:72-73) menggolongkan tujuan belajar dalam lima kriteria yaitu:

- a. Kemahiran intelektual (*intellectual skills*) adalah kemampuan yang dapat membuat seorang individu menjadi kompeten, seperti kemampuan berbahasa sederhana hingga teknologi rekayasa, bahkan kegiatan ilmiah.
- b. Strategi kognitif (*cognitive skills*) adalah kemampuan yang mengatur perilaku belajar, mengingat dan juga berpikir individu.
- c. Informasi verbal (*verbal information*) yaitu potensi yang didapatkan oleh seorang individu dalam proses belajar berupa pengetahuan verbal, contohnya nama bulan, hari, huruf, kota dan negara. Informasi ini menetap dalam memori individu.

- d. Kemahiran *motor skills* (*motor skills*) merupakan kemampuan yang memiliki hubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot. Contohnya antara lain: bersepeda, menyetir kendaraan dan menulis halus.
- e. Sikap (*attitudes*) yaitu kecenderungan seorang individu dalam memberikan respon terhadap suatu masalah atau kondisi. Sikap muncul sebagai reaksi dari rangsangan terhadap lingkungan sekitarnya, baik tersebut orang, benda dan situasi.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat dimaknai bahwa dalam belajar terdapat tiga aspek tujuan belajar, yaitu aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Aspek sikap yaitu respon yang dilakukan individu dalam menyelesaikan permasalahan. Aspek pengetahuan yaitu kemampuan yang mengatur perilaku belajar, mengingat dan juga berpikir individu. Aspek keterampilan yaitu kemampuan yang memiliki hubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot. Tujuan belajar dapat tercapai optimal apabila dalam kegiatan belajar menerapkan prinsip-prinsip belajar.

2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Pada kegiatan belajar terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hamdani (2011) menyebutkan 6 prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran yaitu (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan siswa; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Selain itu, Slameto (2015: 27-28) juga berpendapat bahwa prinsip-prinsip belajar antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar, antara lain: (1) dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional; (2) belajar harus menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional; (3) belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar efektif; (4) belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar, yaitu: (1) belajar itu proses kontinu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya; (2) belajar adalah proses organisasi, adaptasi, *eksplorasi*, dan *discovery*; (3) belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.
- c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari, yaitu: (1) belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajiannya yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya; (2) belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
- d. Syarat keberhasilan belajar, antara lain: (1) belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang; (2) repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Dari beberapa pendapat prinsip belajar dapat dimaknai bahwa belajar perlu dilakukan dengan prinsip (1) adanya perhatian dan motivasi untuk mempelajarinya; (2) siswa aktif mengalaminya sendiri; (3) keterlibatan langsung siswa ; (4) pengulangan; (5) tantangan; (6) penguatan. Siswa dalam proses belajar tidak hanya sekedar tahu tentang materi yang diajarkan namun siswa juga harus mampu memahami pengetahuan, terlibat aktif, dan menerapkan pengetahuannya dengan tepat sehingga bermanfaat sebagai bekal hidup yang nantinya akan diterapkan di kehidupan sehari-hari. Berhasilnya proses pelaksanaan penerapan prinsip-prinsip belajar pada kegiatan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor.

2.1.1.4 Faktor-faktor Belajar

Pada kegiatan belajar terdapat faktor yang memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal peserta didik.

1. Faktor Intern

Slameto (2015: 54) menyebutkan cakupan kondisi internal, yaitu:

- a. Faktor jasmaniah yang terdiri dari: (1) kesehatan badan; (2) cacat tubuh mempengaruhi kegiatan belajar karena keterbatasannya mengganggu proses belajarnya sehingga memerlukan alat bantu untuk mengurangi pengaruh kecacatannya
- b. Faktor psikologis antara lain: (1) intelegensi yaitu kecakapan individu menyesuaikan dengan lingkungan baru; (2) perhatian yaitu keaktifan individu dalam memperhatikan suatu objek; (3) minat yaitu kecenderungan yang diikuti perasaan senang dalam melakukan kegiatan; (4) bakat yaitu kemampuan untuk

belajar; (5) motivasi yaitu sesuatu yang direncanakan sebagai pendorong siswa agar dapat belajar; (6) kematangan yaitu tingkat pertumbuhan seseorang yang sudah siap dalam melaksanakan kegiatan belajar.; (7) kesiapan yaitu kesediaan individu dalam melakukan proses belajar.

- c. Faktor kelelahan yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi 2 yaitu: (1) kelemahan jasmani yaitu kondisi tubuh lemah menimbulkan kecenderungan untuk membaringkan tubuh; (2) kelelahan rohani yaitu kelesuan dan kebosanan karena minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

3. Faktor *Ekstern*

Slameto(2015:60) menyebutkan beberapa faktor *eksternal* yang mempengaruhi belajar antara lain:

- a. Faktor keluarga terdiri dari: (1) cara orang tua mendidik; (2) relasi antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian orang tua; (6) latar belakang kebudayaan;
- b. Faktor sekolah terdiri dari: (1) metode mengajar; (2) kurikulum; (3) relasi guru dengan siswa; (4) relasi siswa dengan siswa; (5) disiplin sekolah; (6) alat pelajaran; (7) waktu sekolah; (8) standar pelajaran di atas ukuran; (9) keadaan gedung; (10) metode belajar; (11) tugas rumah.
- c. Faktor masyarakat terdiri dari: (1) kegiatan siswa dalam masyarakat; (2) mass media; (3) teman bergaul; (4) bentuk kehidupan masyarakat.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa ada dua faktor yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.1.1.5 Hasil Belajar

Setelah siswa melakukan kegiatan belajar maka siswa tersebut akan mendapatkan hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan. Menurut Susanto (2016: 5), hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Rifa'i (2015: 67) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang 23ilcoxon menetap. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai dapat diketahui melalui penilaian atau evaluasi. Evaluasi dapat digunakan sebagai *feedback* atau acuan untuk melakukan tindak lanjut, serta mengukur tingkat penguasaan siswa. Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar menurut Permendikbud nomor 23 tahun 2016 meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran lebih bermakna apabila tidak hanya melihat dari ranah kognitif saja, akan tetapi juga mempertimbangkan ranah afektif dan psikomotorik. Seperti yang

dikemukakan oleh Bloom dalam Dimiyati dan Mujiyono (2015: 26) bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Hamdani (2011:151) menjelaskan bahwa dalam aspek kognitif terdapat sub taksonomi yang mengungkapkan kegiatan mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai tingkat yang paling tinggi yaitu, evaluasi. Menurut Bloom dalam (Rifa'I dan Anni, 2015:71) ranah kognitif terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Cakupan kategori hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan, dan pemahaman pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*).

Pengetahuan didefinisikan sebagai perilaku mengingat atau menggali informasi materi pelajaran yang telah dipelajari siswa sebelumnya. Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam menerima makna dari materi yang disampaikan guru. Penerapan didefinisikan sebagai kemampuan siswa menggunakan materi yang telah dipelajari ke dalam situasi baru dan konkrit. Analisis didefinisikan sebagai kemampuan memecahkan materi yang dipelajari menjadi bagian-bagian yang dapat dipahami struktur organisasinya. Sintesis didefinisikan sebagai kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Penilaian mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi siswa untuk tujuan tertentu. Keenam pengembangan ranah kognitif menurut Bloom dijabarkan dalam tabel 1 (Permendikbud No 104).

Tabel 2.1 Kemampuan Berpikir

Kemampuan Berpikir	Deskripsi	Kata Kerja Operasional
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan	Mendefinisikan, menyusun daftar, menamai, menyatakan, mengidentifikasi, mengetahui, menyebutkan, membuat, menggaris bawahi, menggambarkan, menjodohkan, memilih
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.	Menerangkan, menjelaskan, menguraikan, membedakan, menginterpretasikan, merumuskan, memperkirakan, meramalkan, menterjemahkan, mengubah, memberi contoh, memperluas, menyatakan kembali, menganalogikan, merangkum
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru atau belum dipelajari	Menerapkan, mengubah, menghitung, melengkapi, menemukan, membuktikan, menggunakan, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, menyesuaikan, menunjukkan, mengoperasikan, menyiapkan, menyediakan, menghasilkan.
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah	menganalisa, membuat skema /diagram, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, membagi, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memilih, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, mempertentangkan.

	pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya	
Mengevaluasi	menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu criteria	mengkaji ulang, membandingkan, menyimpulkan, mengkritik, mengkontraskan, menjustifikasi, mempertahankan, mengevaluasi, membuktikan, memperhitungkan, menghasilkan, menyesuaikan, mengkoreksi, melengkapi, menemukan.
Mencipta	membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya	merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain, menghasilkan karya.

2. Ranah Afektif,

Ranah afektif meliputi penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan polahidup (*organization by a value complex*). Penerimaan merupakan keinginan siswa untuk merangsang fenomena tertentu (aktivitas kelas, buku teks, 26ilco dan sebagainya). Penanggapan merupakan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penilaian merupakan pemberian nilai pada objek, fenomena dan perilaku yang ada pada diri siswa. Pengorganisasian merupakan perangkaian nilai-nilai yang didapatkan siswa.pembuatan pola hidup mengacu pada kemampuan siswa dalam mengendalikan perilakunya menjadi karakteristik hidupnya.

Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual yang dijabarkan dalam tabel 2 (Permendikbud No 104, 2014:6).

Tabel 2.2 Tingkatan Sikap

Tingkatan Sikap	Deskripsi	Kata Kerja Operasional
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut	menanyakan, mengikuti, memberi, mengendalikan diri, mengidentifikasi, memperhatikan, menjawab.
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai 27ilcoxo rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut	menjawab, membantu, mentaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, memilih, menyajikan, mempresentasikan, melaporkan, menceritakan, menulis, menginterpretasikan, mempraktekkan.
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut	menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, membedakan, mengikuti, meminta, memenuhi, menjelaskan, membentuk, berinisiatif, melaksanakan, memprakarsai, menjustifikasi, mengusulkan, melaporkan, menginterpretasikan, membenarkan, menolak, memberi mempertahankan pendapat,
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya	mentaati, mematuhi, merancang, mengatur, mengidentifikasikan, mengkombinasikan, merumuskan, menyamakan, mempertahankan, menghubungkan, mengintegrasikan, menjelaskan, mengaitkan, menggabungkan, memperbaiki, menyepakati, menyusun, menyempurnakan, menyatukan pendapat, menyesuaikan, melengkapi, membandingkan, memodifikasi

Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)	Melakukan, melaksanakan, memperlihatkan, membedakan, memisahkan, menunjukkan, mempengaruhi, mendengarkan, memodifikasi, mempraktekkan, mengusulkan, merevisi, memperbaiki, membatasi, mempertanyakan, mempersoalkan, menyatakan, bertindak, membuktikan, mempertimbangkan.
-------------------	--	--

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan 28ilcoxo dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Hal tersebut ditegaskan dalam Hamdani (2011:153) mendefinisikan kawasan psikomotor sebagai kawasan yang berorientasi pada keterampilan 28ilcoxo yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan (action), yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot. Kemampuan belajar psikomotorik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.3 Kemampuan Belajar Psikomotor

Kategori tingkatan	Deskripsi	Kata kerja operasional
Persepsi	kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikannya dalam memperkirakan sesuatu.	Mendeteksi, mempersiapkan diri, memilih, menghubungkan, menggambarkan, mengidentifikasi, mengisolasi, membedakan menyeleksi,.
Kesiapan	kemampuan untuk mempersiapkan diri, baik mental, fisik, dan emosi, dalam menghadapi sesuatu kelebihan dan kekurangan seseorang.	Memulai, mengawali, memprakarsai, membantu, memperlihatkan mempersiapkan diri, menunjukkan, mendemonstrasikan.

Reaksi yang diarahkan	kemampuan untuk memulai ketrampilan yang kompleks dengan bimbingan dengan meniru dan ujicoba.	Meniru, mentrasir, mengikuti, mencoba, mempraktekkan, mengerjakan, membuat, memperlihatkan, memasang, bereaksi, menanggapi.
Reaksi natural	kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat ketrampilan tahap yang lebih sulit. Melalui tahap ini diharapkan siswa akan terbiasa melakukan tugas rutinnnya.	Mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mempertajam, menangani.
Reaksi Kompleks	kemampuan untuk melakukan kemahirannya dalam melakukan sesuatu, dimana hal ini terlihat dari kecepatan, ketepatan, efisiensi dan efektivitasnya. Semua tindakan dilakukan secara spontan, lancar, cepat, tanpa ragu.	Mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mencampur, mempertajam menangani, mengorganisir, membuat draft/sketsa, mengukur
Adaptasi	kemampuan mengembangkan keahlian, dan memodifikasi pola sesuai dengan yang dibutuhkan,	mengubah, mengadaptasikan, memvariasikan, merevisi, mengatur kembali, merancang kembali, memodifikasi.
Kreativitas	kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi/situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri.	Merancang, membangun, menciptakan, mendesain, memprakarsai, mengkombinasikan, membuat, menjadi pionier

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Dalam penelitian ini hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif dengan tetap mempertimbangkan ranah afektif dan psikomotorik . berikut ini

penjelasan ranah yang dicapai setelah menggunakan media komik edukasi berbasis *powerpoint*:

a. Ranah sikap

Media komik edukasi berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan sikap spiritual dan sikap sosial. Sikap spiritual yang diperoleh siswa yaitu siswa wajib bersyukur karena anugrah-Nya semua planet setiap hari bergerak dengan teratur. Sedangkan sikap sosial yang diperoleh siswa yaitu siswa dapat berlaku adil, peduli dan santun.

b. Ranah pengetahuan

Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan pengetahuan siswa dengan menggunakan komik edukasi berbasis *powerpoint*. Pengetahuan yang diperoleh siswa yaitu:

3.1.1 Mengidentifikasi isi teks laporan 30ilcoxon30t30 tentang alam semesta.

(C1)

3.1.2 Menjelaskan kembali isi teks informative tentang alam semesta. (C2)

3.1.3 Mengidentifikasi bentuk-bentuk bangun datar. (C1)

3.1.4 Menjelaskan hubungan dua bangun datar. (C2)

c. Ranah keterampilan

Media komik edukasi dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat sebuah laporan kunjungan ke planetarium, menyampaikan laporan hasil kunjungan ke planetarium, membuat bangun datar melalui keiatan melipat.

Hasil belajar yang diteliti berupa hasil *pretest* dan *posttes*. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat

memberikan informasi kepada guru mengenai kemampuan siswa. Hasil belajar muatan bahasa Indonesia tersebut menjadi variabel terikat dalam penelitian ini.

Kegiatan belajar merupakan salah satu aspek yang tidak bisa terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan gabungan dari kegiatan belajar dan mengajar. Dalam hal ini guru mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien. Hasil belajar yang optimal akan tercapai apabila sesuai dengan teori belajar yang digunakan dalam proses belajar yang efektif dan efisien.

2.1.1.6 Teori Belajar

Kegiatan belajar memiliki dasar teori yang menjadi acuan guna membantu terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Teori belajar memiliki 3 aliran, yaitu aliran behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Suprijono (2016: 17) mengemukakan bahwa teori perilaku atau teori behavioristik diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon) sehingga membentuk pengalaman yang dapat diamati. Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati dengan ciri-ciri, (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, (2) bersifat mekanistik, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan respon, (5) menekankan pentingnya latihan. Teori behaviorisme memandang pikiran sebagai kotak hitam yang menerima rangsangan berupa tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar (Hamdani, 2011:63)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dimaknai bahwa menurut teori belajar behaviorisme belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang berorientasi pada lingkungan dan dapat diukur dan diobservasi.

2. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan aktivitas belajar siswa yang menuntut keaktifan siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri kemudian menerapkan pengetahuan yang dimilikinya secara luas. Hamdani mendefinisikan (2011:64) teori konstruktivisme adalah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual yaitu siswa harus menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi atau pengetahuan yang didapat secara luas.

Sejalan dengan hal tersebut Suprijono (2016:30) menjelaskan bahwa, teori konstruktivisme merupakan teori yang menyatakan bahwa pengetahuan bersifat subjektif bukan bersifat objektif. Semua pengetahuan adalah hasil konstruktivisme dari kegiatan atau tindakan seseorang. Berdasarkan teori ini siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui penemuan dan pemahaman yang pernah dialaminya, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dimaknai bahwa teori belajar konstruktivisme adalah kegiatan belajar yang menekankan keaktifan siswa dalam menemukan informasi dan pengetahuannya sendiri serta menyaring informasi yang didapat sehingga siap diterapkan dalam kehidupan. Hal tersebut menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan melainkan siswa diberi

kesempatan untuk memecahkan masalah yang ada dengan melalui proses penemuan dan pemahaman konsep lewat pengalaman yang dialaminya.

3. Teori Belajar Kognitivisme

Psikologi kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia tidak ditentukan oleh stimulus yang berada di luar dirinya, melainkan faktor yang berasal dari dirinya sendiri. Hal tersebut juga dikemukakan Suprijono (2016:22), bahwa belajar adalah suatu proses internal yang melibatkan proses belajar yang sangat kompleks.

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

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dimaknai bahwa menurut pandangan teori kognitifisme belajar adalah proses penggunaan pikiran yang sangat kompleks untuk mengingat dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki dalam pikirannya secara efektif.

Dari berbagai teori belajar tersebut, teori belajar yang mendukung peneliti dalam mengembangkan media komik edukasi berbasis *powerpoint* tema bumi dan alam semesta pada muatan bahasa Indonesia kelas III SDN Karangayu 03 adalah teori belajar konstruktivisme. Dimana dalam teori belajar konstruktivisme belajar adalah kegiatan

menggal informasi yang menakankan pada keaktifan siswa untuk membangun dan menambah pengetahuan siswa melalui komik yang telah dibaca. Dari beberapa teori-teori belajar tersebut, diperlukanlah unsur-unsur belajar yang menjadi penunjang keberlangsungan kegiatan proses belajar.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Belajar merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan, dimana pembelajaran adalah salah satu upaya dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Menurut Susanto (2016: 19) pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Lebih lanjut menurut Gagne (1981) dalam Rifa'i (2015: 85) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Sedangkan menurut Darsono dalam Hamdani (2011: 23) menyatakan bahwa dalam aliran 34ilcoxon34t3434c pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, dapat dimaknai bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah atau interaksi antara peserta didik dengan pendidik dari lingkungan atau bahan pelajaran lain dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk membantu proses belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran terdiri atas komponen-komponen yang menyusun suatu sistem.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Semua komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memperhatikan komponen-komponen dalam proses pembelajaran agar tujuan yang sudah ditentukan tercapai dan proses pembelajaran berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien.

Rifai dan Anni (2015:87) menyebutkan beberapa komponen yang terdapat dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan pembelajaran secara eksplisit diupayakan agar terjadi perubahan pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran seperti yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran akan diperoleh hasil belajar dan dampak pengiring.

2. Subyek belajar

Subyek belajar dalam pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena siswa adalah individu yang melakukan proses pembelajaran. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar.

3. Materi pelajaran

Materi pembelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran berada dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber.

4. Strategi pembelajaran

Strategi merupakan pola umum dalam pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

5. Media pembelajaran

Media dalam pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk membantu proses penyampaian informasi atau materi supaya mudah diterima dan dipahami. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung dalam meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Selain media komponen pendukung strategi pembelajaran adalah waktu dan metode pembelajaran.

6. Penunjang

Komponen penunjang dalam sistem pembelajaran yaitu, fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, dan bahan pelajaran yang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas, dapat dimaknai bahwa terdapat 6 komponen dalam pembelajaran yang harus diperhatikan guru dalam kegiatan mengajar. Komponen-komponen pembelajaran tersebut, yaitu tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi

pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang. Hal tersebut dilakukan guna mendukung berlansungnya proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar. Agar pembelajaran berjalan dengan efektif seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam membimbing dan membantu siswa mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki sesuai dengan tingkat perkembangannya.

2.1.2.3 Keterampilan Dasar Mengajar

Pembelajaran merupakan sesuatu kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif seorang guru harus memiliki keterampilan mengajar yang baik. Keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan yang menuntut latihan yang terprogram agar dapat menguasainya. Menurut hasil penelitian Turney (dalam, Anitah 7.2:2010) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar untuk menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu:

1. Keterampilan bertanya

Bertanya merupakan kegiatan berupa ucapan verbal yang meminta respon berupa pengetahuan sampai hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan seseorang mengenai suatu hal. Dalam proses pembelajaran, bertanya merupakan hal yang harus dikuasai oleh guru. Dengan bertanya dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga mendorong kemampuan berpikir siswa.

Tujuan guru mengajukan pertanyaan antara lain adalah.

- a. Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap pokok bahasan yang dibahas.

- b. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
 - c. Merangsang kemampuan berpikir dalam menemukan, mengorganisir dan memberi informasi yang mereka ketahui.
 - d. Memfokuskan perhatian siswa
 - e. Mengetahui sejauh mana pemahaman siswa selama pembelajaran
2. Keterampilan memberi penguatan

Pengutan adalah segala bentuk respon, baik bersifat verbal maupun non verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, bertujuan memberikan umpan balik (*feedback*) bagi siswa sebagai suatu dorongan atau koreksi. Teknik pemberian penguatan yang bersifat verbal dinyatakan melalui kata-kata pujian, penghargaan, atau persetujuan, sedangkan penguatan non verbal dinyatakan melalui penguatan gerak isyarat, penguatan sentuhan, dan penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan.

3. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dalam pembelajaran merupakan perubahan dalam proses interaksi belajar mengajar, yang bertujuan agar siswa tidak merasa bosan sehingga perhatian siswa tetap terfokus pada pelajaran. Variasi dalam kegiatan belajar mengajar kedalam tiga komponen yaitu, variasi dalam cara mengajar guru, variasi dalam penggunaan media, dan variasi pola interaksi dan kegiatan siswa. Dengan menggunakan media komik edukasi berbasis *powerpoint*, dapat membantu guru dalam mengadakan variasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

4. Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan adalah menyajikan informasi secara lisan, dengan sistematis yang runtut untuk menunjukkan adanya hubungan antara satu dengan yang lainnya. Ada 2 komponen keterampilan menjelaskan, yaitu: (1). Merencanakan, hal ini mencakup penganalisaan masalah secara keseluruhan, penentuan jenis hubungan yang ada diantara unsur-unsur yang dikaitkan dengan penggunaan hukum, rumus, atau generalisasi yang sesuai dengan hubungan yang telah ditentukan; (2). Penyajian suatu penjelasan, dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan penggunaan balikan.

Keterampilan menjelaskan sangat penting bagi guru untuk meningkatkan efektifitas penggunaan waktu dan penyajian penjelasannya, memperluas wawasan siswa, merangsang tingkat pemahaman siswa, serta mengatasi kelangkaan buku sebagai sarana dan sumber belajar.

5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

a. Membuka pelajaran

Membuka pelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk menciptakan prokondusi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajari, sehingga memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan melalui berbagai usaha, dan membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari.

Tercapainya tujuan pembelajaran tergantung pada metode mengajar guru di awal pembelajaran.

b. Menutup pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Dalam mengakhiri pembelajaran harus direncanakan dengan baik dan tidak tergesa-gesa. Kegiatan menutup pelajaran dilakukan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam pembelajaran. Komponen keterampilan menutup pelajaran yaitu, merangkum pelajaran, mengevaluasi, menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya, dan membangkitkan semangat siswa untuk pertemuan berikutnya.

6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok merupakan salah satu variasi metode dalam proses pembelajaran. Berdiskusi dapat membantu siswa bertukar informasi dan pengalaman, melakukan pengambilan keputusan bersama, serta belajar melakukan pemecahan masalah. Dengan demikian diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membina kemampuan berkomunikasi.

7. Keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran. Suasana belajar yang baik sangat menunjang efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus terampil

menciptakan suasana belajar yang kondusif serta mampu menjaga dan mengembalikan kondisi belajar yang optimal, meminimalisir gangguan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa fokus pada pembelajaran yang berlangsung. Dalam melaksanakan keterampilan mengelola kelas guru perlu memperhatikan komponen yang berhubungan dengan pengelolaan kelas, yaitu penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal dan pegembalian kondisi kelas yang optimal.

8. Keterampilan mengajar perseorangan

Jumlah siswa pengajaran ini berkisar 3 sampai 8 siswa untuk setiap kelompok kecil, dan 1 siswa untuk perseorangan. Terbatasnya jumlah siswa dalam pengajaran ini memungkinkan guru memberikan perhatian yang optimal kepada siswa, sehingga guru dan siswa menjadi lebih akrab. Komponen keterampilan yang digunakan guru adalah: keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan mengorganisasi, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, keterampilan merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2.1.2.4 Prinsip-prinsip Pembelajaran di Sekolah Dasar

Prinsip pembelajaran merupakan landasan berfikir dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dinamis dan terarah sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran supaya dalam proses pembelajaran tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan. Berikut ini adalah prinsip-prinsip pembelajaran yang dikemukakan Susanto (2016:86).

- a. Prinsip motivasi, merupakan upaya yang dilakukan guru untuk menumbuhkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, baik dari dalam diri anak maupun dari luar diri anak sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal.
- b. Prinsip latar belakang, adalah upaya guru dalam memperhatikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki siswa dalam pembelajaran sehingga tidak terjadi pengulangan yang menjadikan siswa merasa bosan.
- c. Prinsip pemusatan perhatian, adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk memusatkan perhatian siswa ke dalam pemecahan masalah yang telah diajukan. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai secara optimal.
- d. Prinsip keterpaduan, adalah prinsip dimana dalam menyampaikan sebuah materi guru hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan agar anak mendapatkan gambaran keterpaduan dalam perolehan hasil belajar.
- e. Prinsip pemecahan masalah, adalah situasi belajar dimana dalam kegiatan pembelajaran siswa dihadapkan dengan suatu masalah. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa aktif untuk mencari, memilih, dan menemukan cara dalam memecahkan masalah sesuai dengan kemampuannya.
- f. Prinsip menemukan, adalah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi. Proses pembelajaran yang mengembangkan potensi yang dimiliki siswa baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap tidak akan menyebabkan kebosanan dalam proses pembelajaran.

- g. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman siswa untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk bekerja dan melakukan sesuatu akan memupuk kepercayaan diri siswa.
- h. Prinsip belajar sambil bermain, merupakan kegiatan yang menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran, karena dengan bermain akan mengemabngkan daya imajinasi anak.
- i. Prinsip perbedaan individu, yaitu upaya guru dalam memperhatikan perbedaan setiap individu. Perbedaan yang perlu diperhaikan oleh guru yaitu perbedaan tingkat kecerdasan, sifat dan latar belakang keluarganya.
- j. Prinsip hubungan sosial, adalah dalam pertumbuhan dan perkembangan siswa banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial disekitar siswa. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih siswa bekerja sama dan menghargai satu sama lain

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* dengan dasar prinsip keterpaduan dan menemukan. Dengan beracuan dengan prinsip-prinsip pembelajaran diharapkan terjadi perubahan perilaku 43ilcoxo yang positif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.1.2.5 Tujuan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran harus mempertimbangkan komponen tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran adalah perubahan atau kompetensi yang ingin dicapai, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran. Hamalik (2017:76) menyatakan bahwa siswa, mata ajaran, dan guru adalah kunci dalam menentukan tujuan pembelajaran. Untuk merumuskan suatu tujuan pembelajaran kita harus merumuskan hasil pembelajaran dan perubahan perilaku siswa yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran seharusnya memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) tujuan itu menyediakan situasi atau kondisi untuk belajar, misalnya membaca komik; (2) tujuan mendefinisikan tingkah laku siswa dalam bentuk dapat diukur dan diamati; (3) tujuan menyatakan tingkat minimal perilaku yang dikehendaki.

Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila guru dapat menyusun dan merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas. Tujuan pembelajaran yang jelas akan membantu guru mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam tema 8 bumi dan alam semesta subtema 1 bumi bagian dari alam semesta pembelajaran 1. Tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai menggunakan media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint*. Tujuan Pembelajaran akan tercapai secara maksimal apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT).

2.1.2.6 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus menggunakan model yang sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Menurut Erlinda

(2017:99) pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya penguasaan materi pelajaran namun juga adanya unsur kerjasama untuk menguasai materi tersebut. *Cooperative Learning* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif menemukan sendiri pengetahuannya melalui keterampilan proses.

Suprijono (2016:48) menjelaskan pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif yang bercirikan: (1) “memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan 45ilcox; (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.

Shoimin (2017:108) mendefinisikan *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu dari model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam suatu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lain. Sejalan dengan itu, Hamdani (2011: 89) juga mengungkapkan *Numbered Head Together* (NHT) adalah metode belajar dengan cara setiap siswa diberi nomor dan dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak, guru memanggil nomor dari siswa.

Hamdani (2011:90) menyebutkan langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan tiap-tiap kelompok disuruh untuk mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya.
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa yang nomornya dipanggil menghasilkan kerjasama mereka.
5. Siswa lain diminta untuk memberi tanggapan, kemudian menunjuk nomor lain.
6. Kesimpulan.

Shoimin (2017: 108-109) mengemukakan terdapat berbagai kelebihan dalam penggunaan model pembelajaran. Adapun kelebihan-kelebihan tersebut antara lain.

1. Setiap murid menjadi siap.
2. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
3. Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai.
4. Terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal.
5. Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

2.1.2.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pada kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan secara tematik terpadu, yaitu pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pembelajaran dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan

pembelajaran bermakna bagi siswa. Dalam penelitian ini peneliti disini lebih menekankan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia sangat perlu untuk diajarkan kepada peserta didik, karena bahasa Indonesia adalah modal awal untuk mempelajari bidang-bidang lain. Selaian itu melalui pembelajaran bahasa Indonesia di SD diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan imajinatif yang ada dalam dirinya (Budiarti & Haryanto, 2016:234).

Zulela (2013:4) menjelaskan bahwa, pembelajaran bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat; 1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, 2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, 3) memahami bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan, 4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, 5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menghaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa, 6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

Sehubungan dengan itu, menurut Ahmad Susanto (2016: 245) tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas kehidupannya

Berdasarkan pernyataan diatas dapat dimaknai bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah pembelajaran yang sangat penting diajarkan karena pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa dalam segala bidang terutama kemampuan berbahasa. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD.

2.1.2.8 Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas III

Pada kurikulum 2013 pembelajaran dilaksanakan secara tematik terpadu, dimana beberapa muatan pembelajaran digabungkan menjadi satu menggunakan tema. Pembelajaran tematik kelas III terdiri dari 4 muatan pembelajaran, yaitu bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, dan SBdP. Sesuai dengan standar kompetensi lulusan, dalam setiap muatan pembelajaran terdapat 4 kompetensi yang harus dicapai. Adapun ranah kompetensi yang harus dicapai yaitu, ranah sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan.

Dalam kurikulum 2013 muatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas I, II, III berfungsi sebagai penghela mata pelajaran lain. Penguatan peran mata pelajaran bahasa

Indonesia dilakukan secara utuh melalui penggabungan kompetensi dasar matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam ke dalam matapelajaran Bahasa Indonesia. Kedua ilmu pengetahuan tersebut menyebabkan pelajaran Bahasa Indonesia menjadi kontekstual, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik. (Lampiran Permendikbud No. 67 tahun 2013). (Sisdiknas, 2014)

Didalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia ranah pengetahuan dengan tetap memperhatikan muatan-muatan pembelajaran dalam satu pembelajaran tersebut serta ranah afektif dan psikomotorik . Hal tersebut dikarenakan dari nilai hasil belajar siswa tema 1 dari empat muatan pelajaran, muatan pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai nilai rata-rata kelas yang rendah. Berikut ini kompetensi inti, kompetensi dasar, dan inikator.

Tabel 2.4 KI dan KD, indikator Bahasa Indonesia ranah pengetahuan dan keterampilan

Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti	Indikator
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang	3.1 Menggali informasi dari teks laporan 49ilcoxon49t49 hasil observasi tentang perubahan wujud benda, sumber 49ilcox, perubahan 49ilcox, 49ilcox 49ilcoxon49t49, perubahan iklim dan cuaca, rupa bumi dan perubahannya, serta	3.1.1 menjelaskan kembali isi teks 49ilcoxon49t49 tentang alam semesta. 3.1.2 mengidentifikasi isi teks 49ilcoxon49t49 alam semesta

dijumpainya di rumah dan di sekolah	alam semesta dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman	
-------------------------------------	---	--

Pada penelitian ini, peneliti membatasi materi yang dikembangkan pada kelas III Tema Bumi dan Alam Semesta Subtema 1 Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran 1 muatan bahasa Indonesia materi membaca intensif. Berikut materi yang dikembangkan peneliti dalam komik edukasi berbasis *powerpoint*:

a. Pengertian membaca intensif.

Membaca intensif adalah kegiatan dengan penuh pemahaman untuk mendapatkan pesan yang disampaikan penulis pada suatu bacaan.

b. Langkah-langkah membaca intensif.

- 1) Guru mengajukan sejumlah pertanyaan tentang 50ilco, kemudian siswa menjawab pertanyaan tersebut dengan menghubungkan latar pengalaman yang dipunyai.
- 2) Siswa membaca teks dengan teknik skimming atau membaca dalam hati.
- 3) Siswa membuat pertanyaan untuk kosa kata yang belum dipahami.
- 4) Siswa diberi umpan balik dengan pertanyaan tentang isi bacaan.
- 5) Siswa mengerjakan tugas atau soal untuk meningkatkan isi bacaan. (Samsu Somadoyo, 2011:35-38)

c. Teks bacaan.

Berkunjung ke Planetarium

Hari Senin siswa kelas III SD Nusantara akan karyawisata mengunjungi planetarium. Planetarium berada di Jl. Merkurius no 45. Udin dan teman-teman sangat senang dan datang lebih pagi ke sekolah. Mereka sudah tidak sabar ingin segera menuju ke planetarium. Planetarium adalah suatu tempat yang dapat menunjukkan susunan bintang dan benda langit. Informasi pergerakan benda langit dan sejarah alam semesta juga bisa kita dapatkan di sana. Planetarium dilengkapi alat teropong bintang. Melalui teropong bintang, kita dapat mengamati benda langit dengan lebih dekat dan jelas. Semua siswa memperhatikan penjelasan dari petugas planetarium dengan saksama. Mereka mendapat informasi tentang nama dan jenis benda langit. Matahari dan planet-planet membentuk suatu sistem yang disebut tata surya. Matahari adalah pusat tata surya, sedangkan planet-planet lain mengelilingi matahari. Planet tersebut adalah Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus dan Neptunus. Planet yang kita tempati sekarang bernama bumi. Setiap planet mengelilingi matahari dengan jalur yang disebut orbit. Semua planet bergerak berlawanan arah dengan jarum jam. Semua planet setiap hari bergerak dengan teratur. Semua diatur oleh Tuhan Maha Esa. Kita wajib bersyukur atas karunia alam yang teratur, yang dianugerahi-Nya.

Bumi kita adalah salah satu planet yang mengelilingi Matahari. Perputaran Bumi mengelilingi Matahari disebut revolusi. Ia juga berputar pada porosnya, yang disebut rotasi. Rotasi Bumi menyebabkan terjadinya siang dan malam. Waktu yang dibutuhkan Bumi untuk mengelilingi Matahari atau revolusi adalah 365 hari atau satu

tahun. Waktu yang di butuhkan Bumi untuk menyelesaikan perputaran pada porosnya adalah 24 jam atau satu hari. Pada saat berputar pada porosnya, sebagian sisi bumi menghadap Matahari dan sisi lainnya membelakangi Matahari. Sisi Bumi yang menghadap Matahari akan mengalami waktu siang atau sore. Sisi yang membelakangi Bumi akan mengalami waktu malam. Bumi adalah planet tempat kita tinggal. Kita punya kewajiban untuk menjaga alam dan lingkungan. Tujuannya agar bumi kita tetap menjadi tempat yang nyaman untuk ditinggali.

Udin dan teman-teman mendapatkan tugas untuk membuat laporan perjalanan ke planetarium. Mereka harus menuliskan waktu dan tempat kunjungan, serta apa saja yang mereka amati di tempat tersebut.

2.1.3 Keterampilan Berbahasa

Tarigan (2015:1) menyebutkan keterampilan berbahasa terdiri dari 4 aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa merupakan satu kesatuan yang mempunyai hubungan erat yang tidak bisa dipisahkan. Keterampilan berbahasa diperoleh melalui hubungan yang teratur, pada masa kecil kita belajar menyimak kemudian berbicara, selanjutnya kita belajar membaca dan menulis.

Zulela (2013:5) menjelaskan bahwa, dalam pembelajaran apresiasi sastra SD dilakukan melalui 4 keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan karya sastra, membicarakan unsur yang terkandung dalam karya sastra, membaca aneka ragam karya sastra, dan menulis apa yang terkandung dalam karya sastra. Mendengarkan dan berbicara merupakan aspek ragam lisan, sedangkan membaca dan menulis merupakan

ragam tulis. Mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis bersifat produktif. Empat keterampilan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1) Mendengarkan/ Menyimak

Mendengarkan merupakan keterampilan bahasa lisan yang bersifat reseptif. Mendengarkan tidak hanya mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan memahami artinya juga.

2) Berbicara

Berbicara merupakan keterampilan bahasa lisan yang bersifat produktif. Berbicara memiliki tiga jenis situasi yaitu, interaktif (misalnya berbicara tatp muka atau berbicara melalui telepon), semiinteraktif (misalnya berpidato di hadapan orang secara langsung), dan non interaktif (misalnya berpidato melalui radio atau televisi)).

3) Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasatulis yang bersifat reseptif. Seseorang dapat mengetahui maksud/isi dari 53ilcoxo-lambang tulis dengan kegiatan membaca.

4) Menulis

Menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan yang dapat menjadikan seseorang dapat mengembangkan dan menuangkan isi pikirannya ke dalam suatu struktur tulisan yang teratur.

Dari pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa keterampilan berbahasa mempunyai 4 aspek keterampilan, yaitu mendengarkan/ menyimak, berbicara,

membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling berhubungan satu sama lain. Dalam penelitian ini peneliti membuat media yang lebih menekankan pada peningkatan kemampuan membaca.

2.1.3.1 Keterampilan Membaca

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa dituntut dapat memiliki empat aspek keterampilan, yaitu keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Tetapi, dalam pembahasan ini akan lebih dijelaskan mengenai keterampilan membaca. Menurut Zulela (2013:4) membaca adalah salah satu aspek atau komponen bahasa yang sangat penting. Minat dan kemampuan membaca yang tinggi adalah dasar untuk keberhasilan anak dalam berbagai muatan pembelajaran. Selain itu ada pendapat dari Dalman (2017; 5) yang mengungkapkan bahwa membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca.

Dari pendapat beberapa ahli yang telah dijelaskan di atas dapat dikatakan bahwa membaca adalah proses yang dilakukan pembaca untuk memahami pesan yang disampaikan penulis melalui isi teks yang dibaca.

Keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks yang perlu diperkenalkan guru kepada siswanya. Keterampilan membaca mencakup atau melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Menurut Broughton (dalam Tarigan, 2015:11) keterampilan membaca mencakup tiga komponen, yaitu: (1) pengenalan terhadap aksara serta tanda-tanda baca; (2) korelasi aksara beserta tanda-tanda baca dengan unsur-unsur formal, dan 3)

hubungan lebih lanjut dari poin (1) dan (2) dengan makna atau meaning. Keterampilan membaca ditinjau dari berbagai aspek dikelompokkan menjadi beberapa jenis.

2.1.3.2 Jenis-jenis Membaca

Dalam keterampilan membaca Tarigan (2015), mengemukakan bahwa secara garis besar membaca dibagi menjadi dua yaitu:

1. Membaca Nyaring

Membaca nyaring merupakan kegiatan membaca dengan cara diucapkan yang bertujuan untuk mengetahui informasi yang terkandung dalam teks bacaan secara bersama-sama. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Tarigan (2015) bahwa, membaca nyaring ialah suatu aktivitas atau kegiatan yang digunakan sebagai alat bagi guru, murid ataupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap dan memahami informasi, pikiran, serta perasaan seorang pengarang. Sejalan dengan pendapat tersebut, Dalman (2017; 64) menyatakan bahwa membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pendengar dan pembaca dapat menangkap informasi, baik yang berupa pikiran, perasaan, sikap, ataupun pengalaman penulis.

Dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa membaca nyaring adalah kegiatan membaca untuk memahami pesan yang disampaikan penulis dengan cara menyuarakannya ucapan dan intonasi yang tepat.

2. Membaca dalam Hati

Tarigan (2017) menjelaskan dalam kegiatan membaca senyap pembaca hanya mempergunakan ingatan visual yang melibatkan pengaktifan mata dan ingatan.

Latihan-latihan membaca senyap harus dilakukan sejak dini dengan cara menambah bahan bacaan yang menekankan keterampilan menguasai isi bacaan dan memperoleh serta memahami ide-ide dengan usahanya sendiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, Dalman (2017: 67) mengungkapkan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan tanpa menyuarakan isi bacaan yang dibacanya. Menurut Tarigan (2017) membaca dalam hati atau membaca senyap adalah terdiri atas:

a. Membaca Ekstensif

Membaca ekstensif berarti membaca secara luas teks yang ada dengan waktu yang sesingkat mungkin. Membaca ekstensif ini meliputi pula: (1) membaca survey; (2) membaca sekilas; dan (3) membaca dangkal.

b. Membaca Intensif

Membaca intensif adalah kegiatan dengan penuh pemahaman untuk mendapatkan pesan yang disampaikan penulis pada suatu bacaan. Membaca intensif dibagi pula menjadi dua, yaitu: membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa membaca memiliki beberapa jenis. Jenis-jenis membaca sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena membaca dapat memperluas pengetahuan dan wawasan. Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan kegiatan membaca intensif. Tujuan kegiatan membaca intensif yang hendak dicapai menggunakan media komik edukasi ini adalah agar siswa dapat memahami isi dan menggali informasi yang terdapat dalam komik.

2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

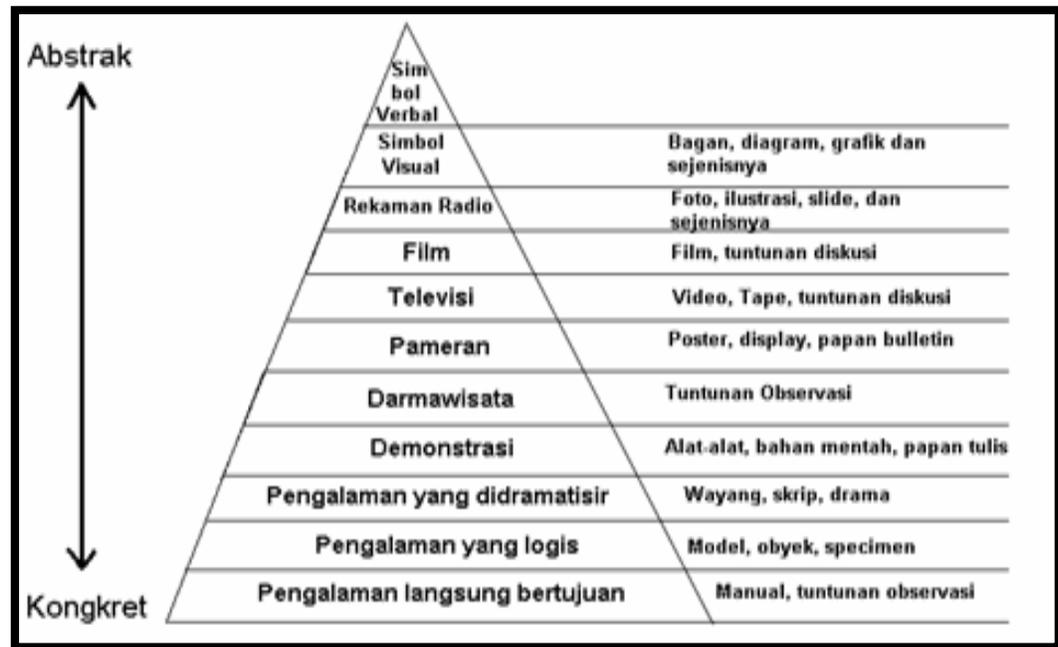
Tujuan pembelajaran akan optimal apabila didukung dengan kemampuan guru menggunakan metode dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa di dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk memperjelas penyampaian informasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut agar melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan hasil-hasil teknologi.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa, apabila media yang digunakan dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret. Susilo Tri Widodo, dkk. (2016;221) mengatakan media pembelajaran dapat dimaknai sebagai sarana yang menjadi medium atau perantara untuk menyampaikan pesan atau mengkomunikasikan dalam proses pembelajaran. Menurut Asyhar (2012:5), media pembelajaran merupakan suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara guru dan siswa. Sementara itu, Muhammad Yaumi (2018:7) menjabarkan definisi media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi siswa.(Hamalik dalam Hamdani (2011:244).

Dalam penggunaan media diperlukan landasan teori untuk menjadi dasar pijak atau fondasi yang kuat dalam menggunakan sebuah media media. Landasan teoritis penggunaan media yang paling banyak digunakan sebagai acuan dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner, yaitu pengalaman langsung, (*enaktif*), pengalaman pictorial/ gambar (*ikonik*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Hal tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung, kenyataan yang ada dilingkungan, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampain pesan. Perlu dicatat bahwa urutan-urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Dasar pengembangan kerucut Dale adalah tingkat keabstrakan & jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran, maka semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat bertahan lebih lama dalam ingatan. Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Azhar Arsyad, 2017:4) sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan pendapat di atas dapat dimaknai bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru sebagai perantara atau alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau isi materi dari sumber kepada penerima. Media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa. Peralatan yang digunakan dalam media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi atau materi yang harus dikuasai, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Pemilihan dan penggunaan media disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan subyek penelitian siswa kelas III SD. Siswa kelas III SD termasuk dalam tahap berfikir konkrit, siswa pada tahap ini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan masih dalam tahap berfikir yang konkrit. Hal ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan Piaget mengenai perkembangan kognitif seseorang, bahwa seseorang yang mempunyai umur 7-11 tahun termasuk pada tahap operasional konkrit. Dalam tahap berfikir konkret tersebut diperlukan media yang konkrit sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengkonkritkan media melalui media komik, sehingga dapat memperjelas materi agar tidak bersifat abstrak. Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut media komik termasuk pada tingkatan ketiga dalam kategori rekaman radio yang terdiri dari rekaman foto, ilustrasi, slide yang menggambarkan rangkaian cerita disertai animasi maupun gambar yang disukai anak-anak sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Ditinjau dari berbagai aspek media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis, dan setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing.

2.1.4.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi media pembelajaran mempunyai beberapa jenis. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:3-4) ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Kedua, *Media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti

model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain. Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film strip*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, *penggunaan lingkungan* sebagai media pengajaran.

Selain itu menurut Arsyad (2017: 31-34) penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis dan fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2. Media hasil teknologi *audio-visual*

Teknologi Audio-Visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk penyajian pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui Audio-Visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media audio-visual diproduksi dan digunakan untuk materi yang penyerapannya melalui pandangan dan

pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol yang serupa.

3. Media hasil teknologi yang berbasis computer

Teknologi berbasis micro-processor merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-processor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis computer dengan yang dihasilkan oleh teknologi berbasis computer dengan yang dihasilkan oleh dua teknologi lainnya adalah karena informasi/ materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Pada dasarnya teknologi berbasis micro-processor dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai computer assisted instruction (pembelajaran dengan bantuan micro-processor).

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dengan micro-processor

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh micro-processor. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh micro-processor yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, harddisk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti videodisc player, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan system audio).

Berdasarkan definisi para ahli, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media yang akan dikembangkan peneliti adalah media komik edukasi berbasis *powerpoint*, media tersebut termasuk

media audio-visual dalam bentuk *powerpoint*. Media merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena dalam penggunaannya media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat dalam membantu proses pembelajaran.

2.1.4.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki peran sebagai perantara untuk mengantarkan suatu pesan kepada penerima. Selain itu media digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dapat meningkatkan minat dan motivasi serta membantu siswa dalam belajar. Pentingnya penggunaan media diungkapkan dari jurnal yang ditulis oleh Elly Sukmasana, dkk (2017) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ahmadi, dkk. (2017:129) bahwa, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Sumber belajar yang dimaksud adalah penyalur, penyampai dan penghubung materi ajar.

Sedangkan Hamdani (2011: 246) memaparkan bahwa secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil; (4) mendengar suara yang sukar

ditangkap dengan telinga secara langsung; (5) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap; (6) mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati (7) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan; (8) dengan mudah membandingkan sesuatu. Dua benda yang berbeda, seperti sifat, ukuran, warna, dan sebagainya; (9) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat; (10) dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat misalnya siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan; (11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung; (12) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat (13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama; (14) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak; (15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Penggunaan media pembelajaran banyak memberikan keuntungan dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya media pembelajaran juga mempunyai manfaat dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:2) manfaat media pembelajaran diantaranya: (1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-

kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat dimaknai bahwa fungsi media pembelajaran yaitu alat yang digunakan guru untuk membantu dalam penyampaian pesan 65ilcoxo pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi dan pesan dalam pembelajaran tersebut. Media sebagai alat dan sumber belajar namun peranannya tidak bisa menggantikan guru sepenuhnya, hal ini berarti adanya media tanpa guru juga tidak mungkin karena peranan guru masih diperlukan meskipun telah terangkum dalam media pembelajaran yang telah disajikan. Media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat menarik minat siswa untuk belajar juga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat aktif selama pembelajaran berlangsung.

Dalam pemanfaatan media supaya mendapatkan hasil yang optimal perlu diperhatikan beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Sehingga sebelum pelaksanaan pembelajaran guru perlu melakukan rancangan agar berlangsung dengan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.4.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran merupakan suatu dasar penetapan yang perlu diperhatikan seorang guru, agar media yang digunakan sesuai

dengan materi pembelajaran. Jika media yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang diinginkan maka guru harus mengadakan atau mengembangkan media sendiri. Sebelum membuat media pembelajaran guru harus memperhatikan keefektifan dan keefisien media dalam pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu dalam pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2017: 4-5) mengemukakan kriteria-kriteria dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran, yaitu (1) ketepannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan; (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (3) kemudahan guru memperoleh media; (4) keterampilan guru dalam menggunakannya; apa pun jenis yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.

Sejalan dengan hal tersebut Arsyad (2017: 74-76) juga menyebutkan beberapa kriteria dalam memilih media, yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, artinya dalam memilih media harus sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebagai acuan pencapaian pembelajaran.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana saja, kapan saja, dan dapat bertahan lama.

- d. Guru terampil menggunakannya, artinya guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran agar manfaat media didapatkan secara maksimal.
- e. Pengelompokan sasaran, artinya setiap media mempunyai sasaran masing-masing. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu akan efektif jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis.

Selain kriteria pemilihan media dalam memilih dan menggunakan media seorang guru juga harus memperhatikan kondisi dan prinsi-prinsip psikologis. Arsyad (2017: 71-74) menyebutkan berbagai prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) motivasi, (2) perbedaan individual, (3) tujuan pembelajaran, (4) organisasi isi, (5) persiapan sebelum belajar, (6) emosi, (7) partisipasi, (8) umpan balik, (9) penguatan, (10) latihan dan pengulangan, dan (10) penerapan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dimaknai bahwa dalam menentukan dan memilih media pembelajaran seorang guru harus mempertimbangkan beberapa kriteria-kriteria media pembelajaran sebagai acuan yang harus dipertimbangkan agar pembelajaran menjadi lebih optimal 67ilcoxo materi dapat tersampaikan dengan baik. Beberapa kriteria pemilihan media, yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) media mudah didapat, praktis, luwes, dan bertahan lam, (3) guru terampil menggunakannya, (4) tepat untuk mendukung pelajaran, (5) sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan adanya kriteria pemilihan media, guru dapat lebih mudah memilih dan meggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar.

Setelah guru menggunakan sebuah media perlu dilakukan evaluasi terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Evaluasi dilakukan agar guru mengetahui apakah media tersebut efektif, sesuai dengan proses pembelajaran dan materi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan tanggapan siswa mengenai media tersebut. Walker & Hess dalam Arsyad (2017: 219) memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran, antara lain.

a. Kualitas isi dan tujuan

Dalam kualitas isi dan tujuan terdapat indikator yang perlu dinilai, yaitu ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/ perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.

b. Kualitas instruksional

Dalam kualitas instruksional terdapat indikator yang perlu dinilai, yaitu memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi siswa, dan dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.

c. Kualitas teknis

Dalam kualitas teknis terdapat indikator yang perlu dinilai, yaitu keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/ tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya.

2.1.5 Hakikat Komik

2.1.5.1 Pengertian Komik

Media dalam pembelajaran terdiri dari berbagai jenis, agar media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka guru harus memperhatikan beberapa kriteria pemilihan media. Dengan memperhatikan kriteria-kriteria yang diperlukan dalam memilih media peneliti memilih media komik untuk dikembangkan. Komik merupakan kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana & Rivai, 2017:64). Sedangkan Gumelar (2011:2) berpendapat bahwa komik adalah urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca. Unsur-unsur yang terdapat dalam komik yaitu *balon text*, *text effect*, teks sebagai pengganti suara.

Komik dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang tepat karena penyajian komik menggunakan gambar yang saling berkaitan dengan alur yang mudah dipahami. Gambar yang lucu dan unik dapat merangsang keinginan siswa untuk membaca komik dan membuat siswa tidak akan mengalami kebosanan. Selain itu komik kesulitan dalam memahami materi melalui rangkaian gambar, siswa akan lebih mudah mengingat materi dalam ingatan jangka panjang.

Berdasarkan pendapat para tersebut, dapat dimaknai bahwa komik merupakan kartun yang menggambarkan karakter membentuk suatu cerita dalam urutan gambar yang dan dirancang untuk menghibur, menambah wawasan, dan pengetahuan para pembacanya. Kini penggunaan komik tidak hanya digunakan untuk menghibur tetapi

telah banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk membantu proses pembelajaran. Komik banyak digemari oleh semua kalangan, terlebih anak SD. Penelitian ini mengembangkan media komik berbasis *powerpoint* yang digunakan pada pembelajaran tematik agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi dan melatih keterampilan membaca pemahaman siswa.

2.1.5.2 Unsur-Unsur Komik

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi. Dalam proses penataan komik harus memperhatikan unsur-unsur media berbasis visual. Menurut Arsyad, (2017: 103-108) ada beberapa unsur media yang berbasis visual yaitu: (1) kesederhanaan; (2) keterpaduan; (3) penekanan; (4) keseimbangan; (5) bentuk; (6) garis; (7) tekstur; dan (8) warna.

2.1.5.3 Kelebihan Komik

Media komik edukasi mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Kelebihan dan manfaat menurut Daryanto (2013:146) Komik memiliki beberapa kelebihan antara lain (1) kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak; (2) penyajian yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat membuat pembaca terlibat secara emosional, sehingga menciptakan minat baca siswa untuk membacanya hingga selesai; (3) siswa cenderung lebih menyukai buku yang

bergambar sehingga komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

Siis Werimon, dkk. (2016:35) menjelaskan bahwa, komik sebagai media pembelajaran salah satu manfaatnya yaitu dapat meningkatkan motivasi dalam diri siswa, karena komik dapat menghibur dan mengedukasi para siswa. Motivasi belajar bahasa Indonesia yang tinggi dapat mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman, karena siswa akan memahami apa yang dibaca, hal tersebut akan menciptakan hasil yang lebih maksimal. (Wahyu NB & Haryanto, 2016:236).

Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lama dalam ingatan siswa. Sehingga, selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik, komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa (Indriyanti & Jaelani, 2015:87). Komik merupakan media yang tepat membantu guru dan siswa sebagai media dan sumber belajar selain sumber-sumber yang sudah ada, penggambaran dalam sebuah cerita akan menyampaikan materi pada siswa secara menarik. Ojek-objek yang terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak bisa dikunjungi siswa dapat dihadirkan melalui komik pembelajaran (Seno Setyo Budi R, dkk., 2018:68).

Siswa kurang bersemangat ketika pembelajaran terutama ketika siswa disuruh membaca materi yang terdapat dalam buku siswa, hal tersebut dikarenakan buku materi yang menjadi sumber belajar siswa hanya berupa gambar dan teks bacaan yang sedikit, sehingga kurang menarik bagi siswa untuk dipelajari. Dari kelebihan komik menurut para ahli dengan menyajikan materi dalam bentuk komik yang berisi tentang cerita

sederhana dengan gambar-gambar menarik tentang tema bumi dan alam semesta, diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa.

2.1.5.4 Kelemahan Komik

Setiap media pembelajaran Kelemahan komik digunakan sebagai media pembelajaran yaitu,

1. Komik hanya efektif digunakan pada siswa yang mempunyai gaya belajar visual. Pada kenyataannya tidak semua siswa bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap siswa mempunyai gaya belajar masing-masing.
2. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
3. Biaya produksi cukup mahal karena harus meyetak media.

Solusi peneliti untuk mengatasi kelemahan komik yaitu dengan mengemasnya menggunakan *powerpoint*. Dengan menggunakan *powerpoint* dapat menyajikan komik dengan audio dan video, sehingga penyampaian materi dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif digunakan pada siswa yang mempunyai gaya belajar visual, audio, maupun audio-visual. Selain itu dengan menggunakan *powerpoint* tidak memerlukan biaya yang mahal untuk menyetak dan memperbanyak media.

2.1.5.5 Alat untuk Membuat Komik

Alat merupakan benda yang digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang fungsinya untuk mempermudah pekerjaan. Menurut Gumelar (2011:92-99) dalam membuat komik alat dan bahan yang diperlukan yaitu: (1) kertas; (2) pensil; (3) pensil

warna; (4) penghapus; (5) *dip pen*; (6) *correction pen*; (7) *sreectone*; (8) cat air; (9) penggaris; (10) spidol warna; (11) penajam pencil atau cutter.

Pengembangan Media komik dalam penelitian ini tidak menggunakan cara menggambar secara tradisional, melainkan menggunakan aplikasi aplikasi *Adobe Photoshop*. Alat yang dibutuhkan adalah laptop atau 73ilcoxon serta aplikasi *Adobe Photoshop* dan internet sebagai pendukung untuk mendesain gambar. Didalam aplikasi *Adobe Photoshop* terdapat berbagai *tool* sebagai alat pembuat komik.

2.1.5.6 Langkah-langkah Membuat Komik

Menurut Gumelar terdapat 3 cara dalam membuat komik, yaitu: (1) Tradisional, yaitu membuat komik dengan alat dan bahan tradisional, (2) *hybrid*, yaitu membuat komik dengan dengan menggunakan gabungan cara tradisional dan cara digital, (3) digital, yaitu membuat komik tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional sama sekali, misalnya menggunakan tablet, lamptop, dan computer.

Menurut Gumelar (2011: 39-81) ada beberapa tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu: (1) menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain; (2) menentukan *Story Making*, *Story* adalah jalur cerita mulai dari awal hingga akhir. *Story* terkadang juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa 73ilcoxon atau rangkuman dari keseluruhan cerita; (3) menentukan *Theme (Genre)*, setelah *storyline* sudah dibuat kita dapat menentukan kategori atau jenis cerita yang akan kita buat diantaranya, (a) *fiction story* (cerita fiksi), (b) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (c) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi); (4) menentukan *Age Segmentation*,

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

Dalam penelitian ini, peneliti membuat komik menggunakan aplikasi *adobe Photoshop* yang memberi kemudahan dalam pembuatannya. Langkah-langkah pembuatan sebagai berikut: (1) buka aplikasi *Adobe Photoshop* pada laptop; (2) buat lembar kerja baru; (3) Siapkan gambar yang akan dijadikan karakter dalam komik; (4) edit posisi dan karakter yang dimunculkan sesuai dengan kreasi dan alur cerita menggunakan *icon* dan *tool* yang ada pada aplikasi *Adobe Photoshop*; (5) beri warna pada gambar yang telah dibuat menggunakan *tool* yang ada pada aplikasi *Adobe Photoshop*; (6) buat dialog pada balon teks; (7) simpan gambar komik yang telah selesai dibuat.

2.1.6 Media Berbasis *PowerPoint*

2.1.6.1 Pengertian *Microsoft PowerPoint*

Dalam pengembangan media komik ini peneliti mengembangkan komik berbasis *powerpoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi. Arsyad (2017:164) berpendapat bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program presentasi yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidanya.

Daryanto (2013:181) menjelaskan bahwa *Microsoft PowerPoint* adalah sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *75ilcoxon75*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Media ini menarik menarik digunakan karena kemampuannya pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. *Microsoft powerpoint* terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan sesuai dengan keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai dengan keperluan. Media ini biasanya digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antar peserta didik dengan tenaga pendidik.

Daryanto (2013:182) menjelaskan kelebihan *PowerPoint* antara lain : (1) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi (animasi teks, animasi gambar dan foto); (2) merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh

informasi tentang bahan ajar yang disajikan;(3) pesan informasi secara visual mudah dipahami; (4) tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang diajarkan; (5) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang; (6) data disimpan dalam bentuk 76ilco atau 76ilcoxon (CD/Disket/Flashdisk).

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas mengenai manfaat program *powerpoint*, maka peneliti akan mengembangkan media komik edukasi yang dikemas menggunakan *powerpoint* agar lebih efektif dan efisien.

2.1.6.2 Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis *Powerpoint*

Dalam penelitian ini, peneliti membuat media komik edukasi berbasis *powerpoint*. Media komik edukasi berbasis *powerpoint* merupakan modifikasi komik yang semula hanya digunakan sebagai kepentingan hiburan semata, namun disini peneliti membuat komik dengan memasukan materi pembelajaran dan mengemasnya ke dalam bentuk *powerpoint*. Komik diketahui sebagai gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk alur cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas, hal tersebut kurang interaktif dan efektif digunakan pada siswa yang mempunyai tipe belajar audio atau audiovisual. Agar media lebih interaktif, maka peneliti menyajikan komik dalam bentuk *powerpoint*, dimana di dalam komik dilengkapi dengan *background* yang menarik, video dan animasi. Media komik edukasi tersebut diterapkan pada Tema Bumi dan Alam Semesta Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran 1.

Penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan media pembelajaran berupa komik edukasi berbasis *powerpoint* Tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Karangayu 03. Media ini dikembangkan menggunakan prinsip visual. Media ini mengajak siswa menjelajahi planetarium dengan cara membaca komik edukasi karyawisata ke planetarium. Pengembangan media komik edukasi berbasis *powerpoint* tema Bumi dan Alam Semesta pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia membantu guru dalam menyajikan materi yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui kegiatan membaca komik edukasi.

Sistem penggunaan media ini disesuaikan dengan model pembelajarana *Numbered Head Together* yaitu siswa dibentuk kelompok, setiap kelompok mendapatkan laptop yang berisi *powerpoint* komik edukasi karyawisata ke planetarium. Kemudian siswa mengerjakan kuis yang terdapat pada *powerpoint*. Dengan media pembelajaran komik materi dikemas ke dalam cerita bergambar dan kalimat sederhana, sehingga mampu dicerna siswa. Hal tersebut akan menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa.

Langkah-langkah penggunaan media komik edukasi berbasis *powerpoint* pada pembelajaran 1 tema Bumi dan Alam Semesta adalah sebagai berikut:

1. Siswa memahami topik dan tujuan yang akan dicapai.
2. Siswa duduk secara berkelompok dengan anggota setiap kelompok 4-6 siswa.
3. Guru memberikan nomor kepala kepada setiap kelompok.
4. Siswa membaca petunjuk penggunaan media tersebut secara bersama-sama.

5. Guru membagikan LKS pada setiap kelompok.
6. Siswa membaca cerita yang terdapat pada media komik edukasi berbasis *powerpoint*.
7. Setelah memahami materi siswa dengan kelompoknya berdiskusi tentang pertanyaan yang diberikan sebelumnya.
8. Siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang ditunjuk guru.

Keunggulan media komik edukasi ini dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya yaitu: (1) media komik edukasi berbasis *powerpoint* ini merupakan inovasi baru dalam pengembangan teks bacaan dikemas menjadi cerita bergambar yang menarik sehingga menumbuhkan minat membaca siswa; (2) media ini dirancang untuk merangsang daya pikir, kemampuan membaca pemahaman, dan kemampuan memecahkan masalah, (3) mampu menstimulus keaktifan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia; (4) komponen dalam media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa; (5) media dapat digunakan untuk muatan pembelajaran lain.

Media komik edukasi berbasis *powerpoint* disimpan dalam *flashdisk*. Cara merawat *flasdisk* adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengurangi resiko file hilang maka file dicadangkan ke dalam *google drive*.
- b. Selalu *eject flashdisk* sebelum mencabutnya.
- c. Hindari flashdisk terkena air.
- d. Setelah selesai digunakan flashdisk selalu dibersihkan dengan antivirus.
- e. Jika tidak digunakan top cup nya harus selalu terpasang.

2.1.7.3 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Komik Edukasi Berbasis

Powerpoint.

Media komik edukasi berbasis *powerpoint* dikembangkan harus memenuhi beberapa aspek penilaian. Aspek penilaian media dinilai dengan memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Aspek penilaian media, yaitu: (1) aspek media dan materi; (2) aspek kesesuaian; (3) aspek kelengkapan; (4) aspek tampilan; (5) aspek kelayakan; (6) aspek pemakaian/ penggunaan; (7) aspek keunggulan; (8) aspek hasil media. Berikut indikator masing-masing aspek:

Tabel 2.5 Indikator Penilaian Kevalidan Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	Deskriptor
Kesesuaian Materi Ketepatan dengan kompetensi yang ingin dicapai (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2017: 219)	Materi relevan dengan Kompetensi 79ilcoxo pembelajaran	Materi sesuai Kompetensi Inti dan kompetensi dasar, indikator.
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (Sudjana & Riva'I, 2017:4)	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan dalam satu pembelajaran
	Kuis yang disajikan sesuai dengan materi	Kuis sesuai dengan materi membaca intensif teks bacaan.
	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pencapaian	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi

Sesuai dengan taraf berpikir (Sudjana dan riva'i, 2017:5)	Materi sesuai dengan taraf berfikir siswa SD kelas III	Materi disajikan dari konsep yang mudah ke sukar
Kesesuaian materi dengan media Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu , misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2017:76)	Alur cerita dalam materi jelas dan runtut	Materi disampaikan dalam bentuk cerita dialog yang runtut
	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi	Gambar dan objek yang tersaji berhubungan dengan materi membaca intensif teks bacaan
	Materi dalam media disajikan dengan mudah dan konkret	Materi disajikan dalam bentuk yang nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari dalam bentuk komik
	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan komunikati	bahasa yang digunakan komunikatif dan jelas.
Memotivasi siswa dalam belajar (walker dan Hess dalam Arsyad, 2017: 220)	Memotivasi siswa dalam belajar	Materi dan kuis dalam media komik memotivasi dan merangsang keingintahuan siswa untuk belajar
Kebahasaan Perbendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audien (Daryanto, 2013:106)	Bahasa disesuaikan dengan kondisi audien	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
Penggunaan bahasa percakapan sehari-hari bukan bahasa sastra (Daryanto, 2013:106) Memberi bantuan untuk belajar	Menggunakan kalimat sederhana	Bahasa yang digunakan memotivasi siswa dan penggunaan kata yang sederhana

(Walker dan Hess dalam Arsyad, 2017:219)		
Kalimat harus jelas, singkat, dan 81ilcoxon81t81 (Daryanto, 2013:106)	Menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas	Kalimat yang digunakan singkat padat, jelas, serta informatif

Tabel 2.6 Indikator Penilaian Kevalidan Media

Aspek	Indikator	Deskriptor
Ketepatan dengan tujuan pembelajaran (Sudjana dan Rivai, 2017:4)	Media disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi membaca intensif telah tercakup dalam media sesuai tujuan dalam satu pembelajaran
	Materi tercakup dalam media sesuai dengan indikator dan tujuan dalam satu pembelajaran	Materi membaca intensif telah tercakup dalam media sesuai indikator dan tujuan dalam satu pembelajaran
Sesuai dengan taraf berpikir (Sudjana dan riva'i, 2017:5)	Media disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SD	Penyajian konsep dari mudah ke yang sukar dan menggunakan media yang konkret
Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan (Arsyad, 2017:76)	Penyajian media dilengkapi gambar, animasi, dan suara yang jelas	Penyajian media dilengkapi gambar , animasi, suara yang jelas.
	Tampilan gambar dan komposisi warna menarik dan mendukung materi	Gambar dan komposisi warna menarik dan memperjelas materi

Aspek	Indikator	Deskriptor
	Tata letak gambar dan teks proporsional	Gambar dan teks dalam media menggunakan ukuran yang sesuai atau proporsional.
	Perpaduan teks, warna, gambar, selaras	Perpaduan teks, warna, gambar, selaras sehingga memudahkan ketersampaian pesan
Memotivasi siswa dalam belajar (walker dan Hess dalam Arsyad, 2017: 220)	Desain tampilan media membantu memotivasi siswa dan merangsang keingintahuan siswa	Desain tampilan media menarik menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memotivasi siswa dalam belajar.
Ketebacaan (walker dan Hess dalam Arsyad, 2017: 22)	Keterbacaan media pemilihan jenis dan ukuran font	Pemilihan jenis dan ukuran font tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas. Semua komponen terlihat jelas
Kemudahan penggunaan Kualitas tampilan atau tayangan menurut walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017: 220)	Kualitas tayangan mempermudah dalam mempelajari materi.	Penyajian dengan multimedia (gambar ,teks, suara, animasi) yang saling terpadu dan sesuai dengan materi.
Praktis, luwes dan bertahan(Arsyad, 2017:75)	Praktis luwes dan tahan lama	Media praktis dapat digunakan kembali, dan tahan lama.
Kemudahan penggunaan media	Petunjuk penggunaan yang jelas dan lengkap	Petunjuk penggunaan jelas dan lengkap sehingga memudahkan dalam penggunaan.

Aspek	Indikator	Deskriptor
(Rusman, et.al 2013:178) Guru terampil menggunakannya. Arsyad (2017:74-76)	Penggunaan mudah	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didukung dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan media komik edukasi. Penelitian-penelitian yang digunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian baik nasional maupun internasional yaitu:

Pertama, penelitian yang dilakukan Sariyatu Ilyana dan Ratna Candra Sari pada tahun 2015 (volume XIII nomor 2) dengan judul “Pengembangan Komik Edukasi sebagai Media Pembelajaran Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian komik edukasi oleh para ahli mendapatkan nilai rata-rata aspek materi sebesar 4,26 (Sangat Layak), aspek aspek media sebesar 3,56 yang dapat dikategorikan “Layak”, dan aspek bahasa sebesar 3,9 yang dapat dikategorikan “Layak”. Sedangkan respon siswa mengenai komik edukasi “Impian Moni” menunjukkan bahwa skor rata-rata aspek materi sebesar 4,10 yang dapat dikategorikan “Layak”, aspek media sebesar 3,89 yang dapat dikategorikan “Layak”, dan aspek bahasa sebesar 4,25 yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 2,23. Nilai gain skor *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 0,37. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik

edukasi layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Anip Dwi Saputro pada tahun 2016 (volume 17 nomor 1) dengan judul “Implentasi Media Pembelajaran Komik Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Berpikir Kritis Siswa di Sekolah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat hubungan signifikan antara prestasi belajar dengan kemampuan berpikir kritis siswa, (2) terdapat hubungan signifikan antara media pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis siswa, (3) terdapat pengaruh signifikan prestasi belajar siswa dan media pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Ketiga, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arief Nugraha pada tahun 2017 (volume 3 nomor 6) dengan judul “Pengembangan Media Komik Motivasi Berprestasi sebagai Layanan Bimbingan Pribadi bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godena”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari uji validasi ahli media mendapatkan nilai 72,37% yang dikategorikan baik. Uji validasi ahli media dengan nilai 68,27% yang dikategorikan baik. Uji coba produk awal mendapatkan nilai 86,52% yang dikategorikan sangat. Uji coba lapangan utama mendapatkan nilai 83,12% yang dikategorikan sangat baik. Uji coba lapangan operasional mendapatkan nilai 84,6% dikategorikan sangat baik. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media komik yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam penyampaian layanan oleh guru BK.

Keempat. Penelitian yang dilakukan Eka Arif Nugraha, dkk. pada tahun 2013 (volume 3 nomor 1) dengan judul “Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keterbacaan dan kelayakan komik sains sebesar 80% dan 91,2%, artinya komik sains mudah dipahami dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Hasil uji gain menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Uji perbedaan karakter menunjukkan tidak terdapat perbedaan karakter rata-rata. Hal ini dikarenakan perlakuan hanya dalam waktu yang singkat dan hanya sekali. Komik sains dapat dikembangkan dengan materi yang lain sehingga dapat tercipta komik sains untuk semua materi IPA. Integrasi karakter dalam komik juga dapat dikembangkan untuk semua karakter sehingga sesuai dengan tujuan pengembangan budaya dan karakter bangsa.

Kelima. Penelitian yang dilakukan D. Yulianti, dkk. pada tahun 2016 (volume 5 nomor 1) dengan judul “*Inquiry-based Science Comic Physics Series Integrated with Character Education*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis kelayakan rata-rata komik yang dihasilkan adalah 90%. Untuk tes keterbacaan komik yang dilakukan dengan menggunakan teks campur aduk sebagai instrumen pada siswa kelas empat mendapatkan skor 91,4%. Selain itu hasil tes ranah kognitif sebelum (*pretest*) dan sesudah menggunakan media (*posttest*) juga mengalami peningkatan nilai. Sebelum menggunakan media (*pretest*) nilai rata-rata siswa kelas empat adalah 60, sesudah menggunakan media pembelajaran (*posttest*) nilai rata-rata kelas empat naik menjadi 74. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil uji

kelayakan dan keterbacaan komik sains dapat digunakan sebagai bahan ajar dan meningkatkan karakter dan pembelajaran kognitif siswa sekolah dasar.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Kd. Sri Putra¹, Dw. Nym. Sudana², I Dw. Kade Tastra pada tahun 2017 (volume 5 nomor 2) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* Berbantuan Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa dapat disampaikan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dengan t_{hitung} sebesar 6,60. Sedangkan, t_{tabel} dengan $db = 42$ dan taraf signifikansi 5% adalah 2,021 , ($5,60 > 2,021$), sehingga h_a diterima sedangkan h_0 ditolak. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* berbantuan media *powerpoint* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD di Gugus IV Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2016/2017.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Eko Prasetyo Utomo tahun 2018 (volume 35 nomor 1) dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa pada uji coba lapangan terdapat perbedaan mean hasil post tes ($83,45$) $>$ *pretest* ($45,10$) dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. T_{hitung} ($14,83$) $>$ t_{table} ($1,701$). Dengan demikian terbukti LKPD IPS berbasis komik ini efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Ani Wdyawati dan Anti Kolonial Prodjosanoso pada tahun 2015 (volume 1 nomor 1) dengan judul “Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik IPA yang dikembangkan mempunyai karakteristik, yaitu berbasis karakter dan berisi materi IPA terpadu; (2) media komik IPA yang dikembangkan berkategori sangat baik untuk digunakan oleh peserta didik SMP kelas VIII, dan (3) pembelajaran dengan media pembelajaran komik IPA yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter peserta didik.

Kesembilan, penelitian yang dilakukan Insar Damopolii dan Jan H. Nunaki pada tahun 2016 (volume 5 nomor 3) dengan judul “pengembangan media pembelajaran Komik IPA Terpadu Materi Sistem Pencernaan pada Manusia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik layak digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dan mendapatkan respon baik dari siswa.

Kesepuluh, penelitian yang dilakukan oleh Nunik Nurlatipah pada tahun 2015 (volume 5 nomor 2) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya kenaikan prosentase aktivitas siswa antara pertemuan I dan pertemuan II. Kenaikan pada kelas 87ilcoxo yaitu 11,24% sedangkan untuk kelas eksperimen yaitu 12,95%. Untuk hasil belajar siswa grup N-Gain 87ilcoxo memperoleh nilai rata-rata sebesar

0,3843 dengan jumlah siswa 35 orang, sedangkan kelas eksperimen 0,6480 dengan jumlah siswa 35 orang. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol ($0,6480 > 0,3843$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik sains yang disertai foto lebih tinggi disbanding dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, rata-rata eksperimen yang menggunakan komik sains yang disertai foto terdapat peningkatan hasil belajar yang sangat baik.

Kesebelas penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva pada tahun 2017 (volume 4 nomor 1) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”. Hasil penelitian menunjukan bahwa media komik pengembangan ini layak untuk digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian oleh ahli materi yang memperoleh persentase skor 91,67%, penilaian ahli media memperoleh persentase skor 69,44%, penilaian guru memperoleh persentase skor 75% . Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik layak untuk digunakan.

Keduabelas, penelitian yang dilakukan Fajar Triyanto, Joko Siswanto, Rofian pada tahun 2018 (volume 4 nomor 2) dengan judul “Keefektifan Media Pembelajaran Mogabil terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 02 Baleraksa Purbalingga”. Hasil penelitian menunjukan bahwa uji banding hasil belajar dua pihak menunjukkan hasil $t_{hitung} = 17,42$ dengan $t_{tabel} = 2,049$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang

artinya bahwa media pembelajaran mogabil (mobil garis bilangan) efektif terhadap hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat kelas IV SDN 02 Baleraksa Purbalingga.

Ketigabelas, penelitian yang dilakukan oleh Eka Lailatul Munawwaroh, Bambang Priyono, dan Margareta Rahayuningsih pada tahun 2018 (volume 7 nomor2) dengan judul “The Influence of Science Comic Based Character Education on Understanding the Concept and Students Enviromental Caring Attitude on Global Warming”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa 71.42 % siswa memperoleh ketuntasan dengan nilai sama dengan atau lebih dari 80. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik sains berbasis pendidikan karakter tepat digunakan dalam materi pemanasan global.

Keempatbelas, penelitian yang dilakukan oleh Abduh Ridha, Selviana, Fery Azwar pada tahun 2016 (volume 12 nomor 1) dengan judul “Efektivitas Media Komik pada Pengetahuan dan Sikap Mengenai Cuci Tangan pada Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh komik terhadap pengetahuan siswa. Media komik merupakan media pengajaran yang menyebabkan proses belajar siswa menjadi lebih menarik yang kemudian dapat mempengaruhi perilaku siswa.

Kelimabelas, penelitian yang dilakukan oleh Tatat Hartati pada tahun 2016 (volume 15 nomor 3) dengan judul “Multimedia dalam Pengembangan Literasi di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar terpencil dapat berupa multimedia sederhana berupa media *powerpoint* dan *camtasiastudio* bila

kawasan tersebut ada jaringan listrik serta ada sekolah atau guru yang memiliki 90ilcoxon.

Keenambelas, penelitian yang dilakukan oleh Yunita Sari pada tahun 2017 (volume 3 nomor 2) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai BUDAI Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik IPA adalah efektif karena, (1) 80% dari seluruh siswa kelas eksperimen mencapai nilai KKM, (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas 90ilcoxo dan kelas eksperimen, (3) Hasil analisis uji peningkatan rata-rata kelas ekperimen sebesar 0,565 sedangkan kelas control sebesar 0,404.

Ketujuhbelas, penelitian yang dilakukan oleh Taufik Agung Pranowo, DYP Sugiharto, Anwar Sutoyo pada tahun 2014 (volume3 nomor 1) dengan judul “Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Melalui Komik Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bimbingan dan konseling melalui komik edukasi efektif meningkatkan motivasi belajar siswa SD khususnya siswa MI Ma’arif Grabag I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas rendah di MI Ma’arif Grabag menunjukkan angka $0,003 < 0,05$ dan ada perbedaan. Sedangkan untuk siswa kelas tinggi menunjukkan angka $0,002 < 0,05$ dan ada perbedaan. Data ini diperoleh menggunakan rumus 90ilcoxon dan dibantu dengan *software* spss 16.

Berdasarkan jurnal-jurnal penelitian yang digunakan peneneliti sebagai acuan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik sangat efektif untuk media

pembelajaran dan sangat direkomendasikan karena terdapat peningkatan hasil belajar antara sebelum menggunakan media pembelajaran komik dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik. Perbedaan media komik edukasi berbasis powerpoint dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah, biasanya komik dicetak di atas kertas, hal tersebut kurang interaktif dan efektif digunakan pada siswa yang mempunyai tipe belajar audio maupun audio visual. Agar media lebih interaktif, maka media komik dikemas menggunakan *powerpoint*, dimana di dalam komik dilengkapi dengan backsound yang menarik, video, dan animasi.

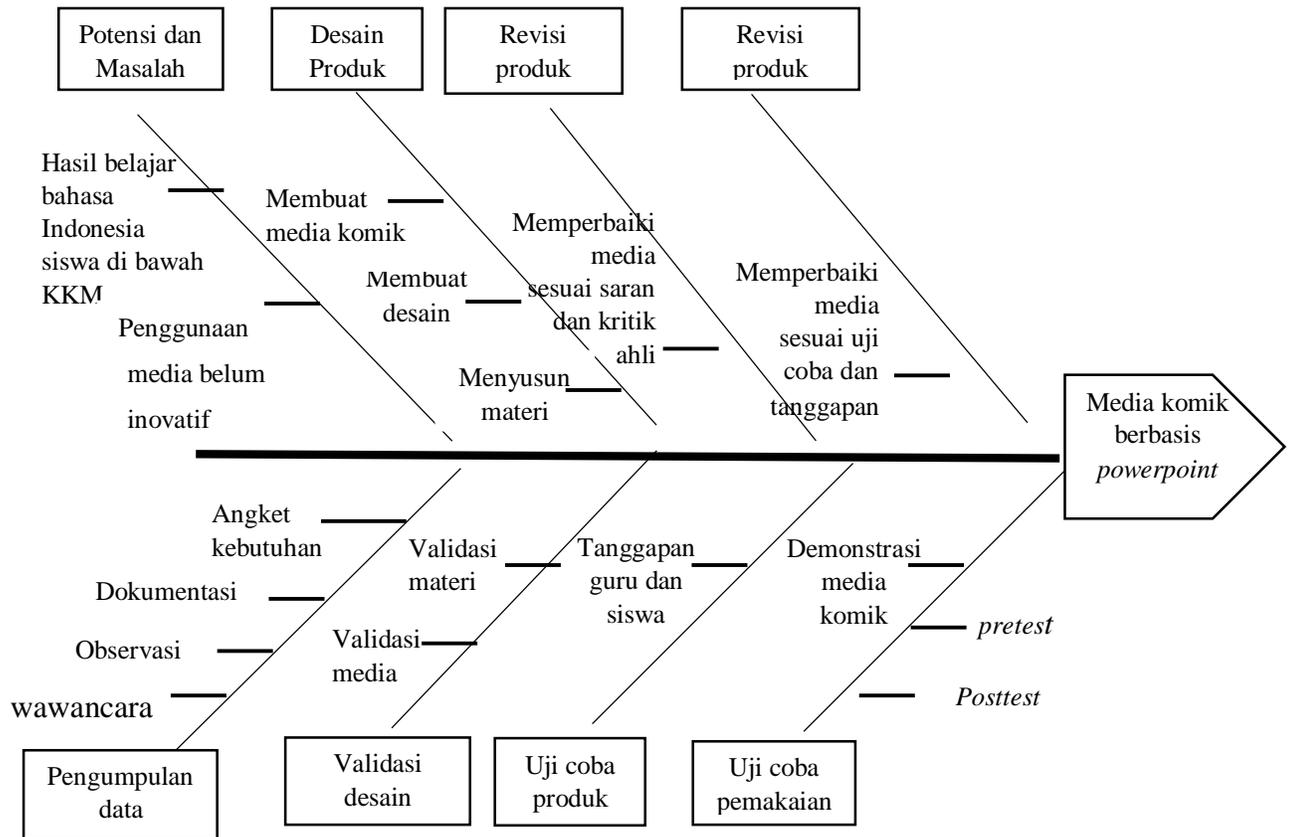
2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2015:91), kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana hubungan teori dengan berbagai faktor yang teridentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di SDN Karangayu 03, bahwa hasil belajar muatan bahasa Indonesia belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini dapat dilihat dokumentasi hasil belajar siswa muatan pembelajaran bahasa Indonesia dari 37 siswa, sebanyak 16 (43%) siswa mendapat nilai dibawah KKM. Banyaknya hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM disebabkan beberapa faktor salah satunya yaitu penggunaan media yang kurang inovatif. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media yang bersumber dari buku siswa, sehingga menjadikan siswa malas dan bosan untuk membaca materi.

Melihat permasalahan tersebut sangat diperlukan suatu perbaikan yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai secara efektif dan efisien. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat

meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Salah satunya adalah media komik yang dikemas menggunakan *powerpoint*. Melalui pengembangan media komik ini dapat membantu guru membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk siswa. Penggunaan media komik edukasi berbasis *powerpoint* tema bumi dan alam semesta pada muatan bahasa Indonesia dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menyenangkan. sebelum melakukan penelitian dengan menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah yang muncul, maka peneliti menyusun dan mengembangkan kerangka berpikir *Fishbone*. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi masalah berdasarkan data pra-penelitian berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Permasalahan yang didapatkan yaitu tentang pengembangan media dalam pembelajaran. Peneliti memberikan inovasi pengembangan komik berbasis multimedia *PowerPoint* untuk dijadikan media pembelajaran bahasa Indonesia.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis
Powerpoint

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap

rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2016:96).

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu.

- H_a : penggunaan media komik edukasi berbasis *powerpoint* efektif terhadap peningkatan hasil belajar muatan pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca intensif siswa kelas III SDN Karangayu 03 2018/2019.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan di SDN Karangayu 03 Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 5.2.1 Peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* yang paling baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Bumi dan Alam Semesta muatan bahasa Indonesia. Komik edukasi berbasis *powerpoint* dibuat berdasarkan kebutuhan guru dan siswa dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photosop* yang dikemas dan disajikan menggunakan *powerpoint*. Komponen dalam penyusunan media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* terdiri dari halaman opening, menu petunjuk, menu KI&KD, menu komik, menu kuis, menu profil, dan menu referensi.
- 5.2.2 Media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* tema Bumi dan Alam Semesta pada muatan bahasa Indonesia materi membaca intensif yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media. Persentase kelayakan 94, 6% oleh ahli materi dan 88% oleh ahli media.
- 5.2.3 Media pembelajaran komik edukasi berbasis *powerpoint* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan bahasa Indonesia materi membaca intensif . Hal ini dibuktikan dari analisis hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan uji coba pemakaian yaitu

didapatkan t_{hitung} 16.733 lebih besar dari t_{tabel} 2.030 dengan selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* 30,2 sehingga terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,6 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

5.2.1 Peneliti

Peneliti diharapkan dapat menambah pengalaman bagi diri sendiri sebagai bekal di masa depan untuk menjadi guru yang profesional.

5.2.2 Siswa

Dengan media komik edukasi berbasis *powerpoint* siswa diharapkan dapat termotivasi, sehingga hasil belajar siswa pada muatan bahasa Indonesia meningkat.

5.2.3 Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media komik edukasi berbasis *powerpoint* dalam muatan pembelajaran bahasa Indonesia dan mengembangkan media inovatif yang dapat diterapkan dalam muatan pembelajaran lain sesuai dengan materi. sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

5.2.4 Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mengadakan seminar dan pelatihan tentang pentingnya media pembelajaran dan cara membuat media yang inovatif untuk para guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid., dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Culture*” (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 34 Nomor 2.
- Andriana, M. R., & Wayudi. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik untuk pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *PGSD FIP UKSW Salatiga*, 6(1), 143-158.
- Andrijati, Noening. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 123-132.
- Anitah, Sri. 2010. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aprianto, R. L., & Ningsih, S. D. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Bencana Alam Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 8(1): 1238-1244
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. 2015. Development Learning Model of Character Education Through E-Comic in Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369-386.
- Budiarti, W. N., dkk. 2016. Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*. 4(2): 233-242
- Dalman. 2017. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Damopolii, I., & Nunaki, J. H. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA Terpadu Materi Sistem Pencernaan pada Manusia. *Universitas Papua*. 5(3): 61-70
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati & Mudjiyono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Erlinda, Yunita Hilda. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantu Media Roda Keberuntungan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Candi 01 Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34(1): 95-104.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta; PT. Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hartati, Tatat. 2016. Multimedia dalam Pengembangan Literasi di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat. *Edutech*. 15(3): 301-310.
- Hidayah, Nurul., dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4(1):34-46.
- Ilyana, S., & Sari, R. C. 2015. Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. XIII(2): 58-70.
- Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung:Refika Aditama.
- Jailani., & Indrayati. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol 3(1): 84-96.
- Kurniawan, D., & Qosyim A. 2018. Kelayakan Media Pembelajaran Komik pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Ejournal-pensa*. 6(2): 104-107
- Lestari, K.A., & Yudhanegara, M.R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refrika Aditama.
- Munawwaroh, E. L., The Influence of Science Comic Based Character Education on Understanding the Concept and Students Enviromental Caring Attitude on Global Warming Material. *Journal of Biology Education*. 7(2): 167-173.
- Nugraha, E.A., Yulianti, D., & Khanafiyah, S. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *UNNES Phisics Education Journal*. 2(1): 60-68. ISSN 2252-6935.

- Nugraha, Arief (2017). Pengembangan Media Komik Motivasi Berprestasi sebagai Layanan Bimbingan Pribadi bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Godean. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*. 3(6): 465-473.
- Nugraha, E. A., dkk. 2013. Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal*. 2(1):60-68
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2), 111-117.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia*. 2(2):
- Nurlatifah, Anissyafa'at. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Microsoft Office Powerpoint* Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. PGSD FIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- Nursholihat, K., Sujana, A., & Karlina, D. A. 2017. Peranan Media Komik terhadap Literasi Sains Siswa SD Kelas V Pada Materi Daur Air (Penelitian Pre-Experimental Terhadap Siswa Kelas V SD Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 711-720.
- OECD. 2016. *PISA 2015 Result in Focus*. OECD Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 20 Tahun 2016 Tentang *Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 21 Tahun 2016 Tentang *Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2016 Tentang *Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

- Pranowo, T. A., dkk. 2014. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling Melalui Komik Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 3(1): 41-45.
- Purwanto, M. Ngalim. 2013. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, Kd., Sri, Sudjana Dw. Nym., & Tastra, I Dw Kade. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 5 (2): 1-12
- R., Seno Setia Budi, dkk. 2018. Pengembangan Komik Pembelajaran Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(2): 65-78
- Ridha, A., dkk. Efektifitas Media Komik pada Pengetahuan dan Sikap mengenai Cuci Tangan pada Siswa Sekolah Dasar. 12(1): 1-7.
- Rifa'i, Achmad &Anni, T.C.. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.
- Saputro, Anip Dwi. 2016. Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Journal For Islamic Social Sciennes*, 2(1), 69-80.
- Saputro,H.B., 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1): 61-72.
- Sari, Yunita. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budao pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPSD*. 3(2): 129-142.
- Saputro, A. D., 2016. Implentasi Media Pembelajaran Komik Islam untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Berpikir Kritis Siswa di Sekolah. *Ulul Albab*. 17(1): 110-133.
- Shoimin, Arif. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Siswanto. 2018.<https://amp.suara.com/yoursay/2018/01/01/172632/ada-apa-dengan-pendidikan>. Diakses pada tanggal 17 Januari 2018 pukul 19.00 WIB.

- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, dan Rivai, Ahmad. 2017. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Supridjono, Agus. 2016. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: C.V Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, Elly., dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD*. 3(2):171-185.
- Sulistiyorini, S., Hardjono., Harmanto, & Astuti, A.E. 2015. Pelatihan Pengembangan Penilaian Otentik dan Penulisan Rapor SD Kurikulum 2013 bagi Guru-Guru SD Dinas Pendidikan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. *ABDIMAS*, 19(1), 57-62.
- Somadoyo, Samsu. 2018. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tarigan. 2015. *Membaca*. Bandung: CV Angkasa.
- Trimurtini. 2009. Implementasi Model Cooperative Learning Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran Pendidikan Matematika I pada Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Kependidikan*. XXXIX(2): 119-128.
- Triyanto, F., dkk. 2018. Keefektifan Media Pembelajaran Mogabil Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 02 Baleraksa Purbalingga. *Jurnal Profesi Keguruan*. 4(2):130-134.

- Utomo, Eko Prasetyo. 2018. Pengembangan LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 35(1): 1-9.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. 2006. Bandung: Citra Umbara.
- Werimon, S., dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran STAD Dipadu Media Pembelajaran Komik Materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Eksata Pendidikan*. 1(2): 33-40.
- Widodo, S.T, Salam, dan Prasetyaningtyas. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Mind Map Sebagai Media Inovatif Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. *PKn Progresif*, 11 (1): 217-234.
- Widyawati, A., dkk. 2015. Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. 1(1): 24-35.
- Yulianti, D., Khanafiyah, S., & Sulistyorini, S. 2016. Inquiry-Based Science Comic Physics Series Integrated with Character Education. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 5(1): 38-44.
- Zulela. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.