

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL RADARI DENGAN MODEL GROUP INVESTIGATION (GI) MUPEL IPS KELAS IVC SDN PETOMPON 02 SEMARANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Mertha Ayuningtyas 1401415286

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari dengan Model *Group Investigation* (GI) pada Mupel IPS Kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang" karya

nama

: Mertha Ayuningtyas

NIM

: 1401415286

Program Studi

; Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Semarang, 20 Mei 2019

Ketua Jurusan

Pembimbing,

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Dra. Arini Estiastuti. M.Pd.

NIP. 195806191987022001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari dengan Model Group Investigation (GI) pada Mupel IPS Kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang" karya

nama

: Mertha Ayuningtyas

NIM

: 1401415286

11984031001

Harrisono, S.Pd., M.Pd. NIE 195407251980111001

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu tanggal 29 Mei 2019

Panitia Ujian Skripsi

Farid Ahmadi, S.Kom., M.K. NIP 197701262008121003

Penguji II,

Drs. Munisah, M.Pd. NIP 195506141988032001

Penguji III,

Dra.Arini Estia NIP. 195806191987022001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Mertha Ayuningtyas

NIM : 1401415286

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari

dengan Model Group Investigatin (GI) pada Mupel IPS Kelas

IVC SDN Petompon 02 Semarang

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

Semarang, 20 Mei 2019

Peneliti

D1AFF765596397

Mertha Ayuningtyas

NIM 1401415286

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk mrubah dunia" (Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua, Ibu Nur Islamiyah dan Bapak Darjono yang selalumemberikan doa, cinta, kasih sayang, dan dukungan.

ABSTRAK

Ayuningtyas, Mertha. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari dengan Model Group Investigation (GI) pada Mupel IPS Kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Arini Estiastuti M.Pd. 182 halaman.

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki tujuan untuk menjadikan siswa sebagai earga yang baik bagi bangsa dan negara. Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri Petompon 02 Semarang melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kurang optimal dan variatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media komik digital Radari dengan model *group investigation*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain media pembelajaran, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran komik digital Radari dengan model *Group Investigation* (GI) pada mupel IPS.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada teori Borg dan Gall dengan langkah-langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desai, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVC SD Negeri Petompon 02 Semarang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas, uji *t-test* dan uji peningkatan rata-rata (*gain*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital Radari dengan model GI pada mupel IPS sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdasar hasil presentase penilaian ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 94%, dan ahli praktisi sebesar 92%. Selain itu media pembelajaran komik digital Radari dengan model GI efektif digunakan dalam pembelajaran dengan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} = 10,478 > t_{tabel} = 2,030$, maka Ha diterima. Hasil uji peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,392 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran komik digital Radari dengan model GI sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran mupel IPS materi keragaman rumah adat di Indonesia. Saran agar pembelajaran mupel IPS menggunakan media pembelajaran interaktif seperti komik digital Radari yang didukung dengan model pembelajaran yang inovatif salah satunya GI pembelajaran media pembelajaran komik digital Radari dengan model GI.

Kata Kunci: media pembelajaran komik digital Radari; mupel IPS; Group Investigation

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari dengan Model Group Investigation(GI) pada Mupel IPS Kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang". Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peniliti mengucapkan terima kasih kepada:

- Prof . Dr. Fatkhur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
- Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
- Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
- 4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Pembimbing;
- 5. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji 1;
- 6. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Penguji 2;
- 7. Purwiyati, S.Pd.SD., Kepala Sekolah SDN Petompon 02 Semarang;
- Eko Susilowati. R.S.Pd., M.Pd., Agung Budiwati, S.Pd., guru kelas IV SDN Petompon 02 Semarang.

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

Semarang, 20 Mei 2019

Peneliti,

Mertha Ayuningtyas

NIM 1401415286

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBINGii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSIiii
PERNYATAAN KEASLIANiv
MOTO DAN PERSEMBAHANv
ABSTRAKvi
PRAKATAvii
DAFTAR ISIviii
DAFTAR TABELxii
DAFTAR GAMBARxv
DAFTAR LAMPIRANxvii
BAB I PENDAHULUAN1
1.1 Latar Belakang Masalah
1.2 Identifikasi Masalah
1.3 Batasan Masalah
1.4 Rumusan Masalah
1.5 Tujuan Penelitian
1.6 Manfaat Penelitian
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan
BAB II KAJIAN PUSTAKA15
2.1 Kajian Teori
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran
2.1.2 Media Komik Digital 22

2.1.3	Aspek Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Radari	
	(Rumah Adat Republik Indonesia)	28
2.1.4	Model Pembelajaran Group Investigation	32
2.1.5	Hakikat Belajar dan Pembelajaran	36
2.1.6	Hakikat IPS di Sekolah Dasar	44
2.1.7	Hakikat Hasil Belajar	70
2.2	Kajian Empiris	74
2.3	Kerangka Berfikir	81
2.4	Hipotesis	83
BAB	III METODE PENELITIAN	84
3.1	Desain Penelitian	84
3.1.1	Jenis dan Desain Penelitian	84
3.1.2	Model Pengembangan	86
3.1.3	Prosedur Penelitian	87
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	92
3.2.1	Tempat Penelitian	92
3.2.2	Waktu Penelitian	93
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	93
3.3.1	Data	93
3.3.2	Sumber Data	93
3.3.3	Subjek Penelitian	94
3.4	Variabel Penelitian	94
3.5	Definisi Operational Variabel	95

3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	96
3.6.1	Teknik Tes	96
3.6.2	Teknik Non Tes	97
3.6.3	Instrumen Pengumpulan Data	99
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	99
3.7.1	Uji Kelayakan	99
3.7.2	Uji Validitas	.00
3.7.3	Uji Reliabitas1	.03
3.7.4	Taraf Kesukaran	.05
3.7.5	Daya Beda	.06
3.8	Teknik Analisis Data	.08
3.8.1	Analisis Data Produk 1	.08
3.8.2	Analisis Data Awal	.09
3.8.3	Analisis Data Akhir1	. 11
3.8.3.1	Uji t-test	.11
3.8.3.2	Uji N-Gain 1	.12
BAB	IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	.13
4.1.1	Perancangan Produk 1	.13
4.1.2	Hasil Pengembangan Produk	.21
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	.39
4.1.4	Analisis Data	.43
4.2	Pembahasan 1	57

4.3	Pemaknaan Temuan	158
4.4	Implikasi Penelitian	173
4.4.1	Implikasi Teoretis	173
4.4.2	Implikasi Praktis	174
4.4.3	Implikasi Pedagogis	174
BAB	V PENUTUP	176
5.1	Simpulan	176
5.2	Saran	177
DAF	ΓAR PUSTAKA	179

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media
Tabel 2.3 KI dan KD IPS Kelas IV Sekolah Dasar
Table 2.4 Materi Rumah Adat di Indonesia
Tabel 2.5 Kemampuan Berfikir71
Tabel 2.6 Tingkatan Sikap
Tabel 2.7 Kemampuan Belajar Psikomotorik
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel
Tabel 3.2 Instrumen Pengumpulan Data
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Ahli
Tabel 3.4 Pedoman Interprestasi Terhadap Koefisien Korelasi
Tabel 3.5 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen
Tabel 3.7 Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Soal
Tabel 3.8 Klasifikasi Indeks Kesukaran
Tabel 3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda
Tabel 3.10 Klasifikasi Dava Pembeda

Tabel 3.11 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda
Tabel 3.12 Kriteria Interpretasu Validasi Ahli
Tabel 3.13 Kriteria Nilai N-Gain
Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru terhadap Media Komik Digital Radari 114
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa terhadap Media Komik Digital Radari 116
Tabel 4.3 Rencana Desain Media Pembelajaran
Tabel 4.4 Ketentuan Penilaian Ahli Materi
Tabel 4.5 Perolehan Skor oleh Ahli Materi
Tabel 4.6 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media
Tabel 4.7 Revisi Komponen Media Pembelajaran Komik Digital Radari
Tabel 4.8 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Praktisi
Tabel 4.9 Ketentuan Penilaian Ahli Praktisi
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi Oleh Ahli Praktisi
Tabel 4.7 Revisi Komponen Media Pembelajaran
Tabel 4.8 Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Praktisi
Tabel 4.9 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Kelompok Kecil
Tabel 4.10 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Kelompok Besar
Tabel 4.11 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil
Tabel 4.12 Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil

Tabel 4.13 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Kelompok Kecil
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk
Kelompok Kecil14
Tabel 4.15 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil
Tabel 4.16 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar
Tabel 4.17 Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar
Tabel 4.18 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Kelompok Besar
Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Pemakaian
Produk Kelompok Besar154
Tabel 4.20 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Pemakain Produk Kelompok
Besar

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerucut Pengalaman Dale	16
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir dengan Bayes-Fish Bones	83
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development	
(R&D)	86
Gambar 3.2 Prosedur Penelitan dan Pengembangan	87
Gambar 4.1 Halaman Pembuka Media	122
Gambar 4.2 Halaman Menu Utama	123
Gambar 4.3 Tampilan Menu Informasi	123
Gambar 4.4 Tampilan Menu Petunjuk	124
Gambar 4.5 Tampilan Menu Profil Pembuat	124
Gambar 4.6 Tampilan Menu Kompetensi	125
Gambar 4.7 Tampilan Menu Materi (Komik)	125
Gambar 4.8 Tampilan Menu Peta	126
Gambar 4.9 Tampilan Menu Sampul Komik	126
Gambar 4.10 Tampilan Isi Komik	127
Gambar 4.11 Tampilan Isi Komik	127
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Awal Menu Kuis	128
Gambar 4.13 Tampilan Soal	128
Gambar 4.14 Tampilan Menu Skor	129
Gambar 4.15 Diagram Penilaian Ahli Materi	133
Gambar 4.16 Diagram Penilaian Ahli Media	135

Gambar 4.17 Diagram Hasil Penilaian Ahli Praktisi
Gambar 4.18 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Uji Coba Produk Kelompok
Kecil
Gambar 4.19 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk Kelompok
Kecil
Gambar 4.20 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk Kelompok
Kecil
Gambar 4.21 Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar pada Uji Coba Pemakaian Produk
Kelompok Besar
Gambar 4.22 Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coa Pemakaian
Produk Kelompok Besar
Gambar 4.23 Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk
Kelompok Besar

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran 187
Lampiran 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Guru
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Siswa
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi
Lampiran 7 Instrumen Validasi Oleh Ahli Materi
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Komponen Kelayakan Media 203
Lampiran 9 Instrumen Validasi Oleh Ahli Media
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Komponen Kelayakan208
Lampiran 11 Instrumen Validasi Oleh Ahli Praktisi
Lampiran 12 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
Lampiran 13 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media
Lampiran 14 Hasil Instrumen Validasi Ahli Praktisi
Lampiran 15 Perangkat Pembelajaran <i>Pretest</i>
Lampiran 16 Perangkat Pembelajaran <i>Posttest</i>
Lampiran 17 Hasil Penilaian Sikap
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Sikap/ Afektif
Lampiran 19 Hasil Penilaian Keterampilan
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterampilan
Lampiran 21 Kisi-Kisi Soal Uji Coba

Lampiran 22 Soal Tes Uji Coba	330
Lampiran 23 Kunci Jawaban Tes Uji Coba	342
Lampiran 24 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	343
Lampiran 25 Hasil Tes Uji Coba	344
Lampiran 26 Analisis Data Awal	345
Lampiran 27 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	352
Lampiran 28 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	353
Lampiran 29 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest	360
Lampiran 30 Pedoman Penilaian Pretest dan Posttest	361
Lampiran 31 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	362
Lampiran 32 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Besar	363
Lampiran 33 Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Kecil	365
Lampiran 34 Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	366
Lampiran 35 Rekapitulasi Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Kecil	367
Lampiran 36 Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Besar	368
Lampiran 37 Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Besar	369
Lampiran 38 Rekapitulasi Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Besar	370
Lampiran 39Uji Normalitas <i>Pretest</i> Pada Kelompok Kecil	372
Lampiran 40 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Pada Kelompok Kecil	373
Lampiran 41 Uji Normalitas <i>Pretest</i> Pada Kelompok Besar	374
Lampiran 42 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Pada Kelompok Besar	375
Lampiran 43 Uji Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Kecil	376
Lampiran 44 Uii Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Besar	377

Lampiran 45 Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Kecil 379
Lampiran 46Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Besar 380
Lampiran 47 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru
Lampiran 48 Angket Tanggapan Guru
Lampiran 49 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa
Lampiran 50Angket Tanggapan Siswa
Lampiran 51 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Kecil
Lampiran 52 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil 388
Lampiran 53 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Kecil 389
Lampiran 54 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil 390
Lampiran 55 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Besar
Lampiran 56 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar 392
Lampiran 57 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Besar 393
Lampiran 58 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar 394
Lampiran 59 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Kecil 395
Lampiran 60 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Besar 396
Lampiran 61 Surat Keterangan Pra Penelitian
Lampiran 62 Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Kecil
Lampiran 63 Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Besar
Lampiran 64 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Lampiran 65 Dokumentasi

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini pendidikan adalah hal penting dan mendasar pada kehidupan manusia. Setiap bangsa selalu berupaya untuk meningkatkan tingkat pendidikannya, karena pendidikan sangat mempengaruhi kualitas suatu negara (Aziziah Arisman dan Permanasari, 2015:179). Sebagaimana dijelaskan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagaamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan pasal tersebut, pendidikan membutuhkan proses yang bertahap dan terencana serta dilakukan untuk mencapain uatu tujuan yang diharapkan. Pendidikan dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Pada proses pembelajaran, diperlukan kurikulum yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Peraturan Pemerintah No.13 tahun 2015 Pasal 1 Ayat 16 menyebutkan bahwa kurikulum adalah

seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelalajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Pembelajaran tematik yaitu memadukan beberapa mupel pelajaran yang dilaksanakan dalam sebuah pembelajaran sehingga mupel-mupel tersebut saling terkait satu sama lain. Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyatakan ruang lingkup materi yang diterapkan dalam pembelajaran SD/MI memuat 8 pelajaran, salah satunya adalah mupel pelajaran IPS. Ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi aspek-aspek: (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan. (2) Waktu, Kerlanjutan, dan Perubahan. (3) Sistem Sosial dan Budaya. (4)Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Pelaksanaan proses pembelajaran di Indonesia diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standat Nasional Pendidikan yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian

kompetensi lulusan. Pada IPS, pembelajaran diharapkan dapat diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik sehingga peserta didik mampu berpastisipasi aktif.

Menurut Susanto (2016:138) untuk melahirkan warga negara yang baik dan memiliki tanggung jawab terhadap bangsa dan negara, maka perlu dikembangkan konsep pemikiran sesuai dengan kenyataan tentang kondisi sosial dalam lingkungan yang dihadapi oleh peserta didik. Tujuan pendidikan IPS menurut Gunawan (2016:48) yaitu untuk membentuk warga negara agar memliki kemampuan sosial dan prinsip dalam berkehidupan di masyarakat. Agar tujuan pembelajaran IPS berhasil maka diperlukan kemampuan untuk merancang proses pembelajaran yang berkualitas. Kualitas proses pembelajaran dilihat dari dua segi, yaitu segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian atau seluruh siswa aktif, semangat, dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Sedangakan dari segi hasil, pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan positif tingkah laku siswa, tercapainya tujuan pembelajaran, dan *output* yang bermutu tinggi (Susanto, 2016:53-56)

Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni 2012:106) siswa sekolah dasar berada ada tahap operasinal konkrit (7-15 tahun). Pada tahap ini anak mampu menggunakan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Anak belum mampu memecahkan masalah secara abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah penting bagi anak sekolah dasar agar anak dapat memahami materi dan memecahkan masalah dengan baik. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna,

memfasilitasi pendidik proses interaksi antara pendidik dan peserta didik maupun sesama peserta didik, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Hal ini dapat mengubah pembelajaran yang pasif menjadi aktif, siswa aktif berdiskusi dan mencari melalui sumber belajar yang tersedia dan pendidik berperan sebagai fasilitator. Adanya media dan teknologi pembelajaran bermakna bagi pendidik dan peserta didik. Karena media dan teknologi pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran (Asyhar, 2012:93-94)

Di era globalisasi, perkembangan informasi, teknologi dan komunikasi sangat pesat. Pada abad 21 ini manusia tidak bisa terlepas dari teknologi. Kemajuan teknologi saat ini memberikan inovasi baru untuk membantu manusia dalam mempermudah pekerjaannya (Mukmin dan Farida Zunaidah, 2018:146) . Karakteristik masyarakat pada abad ke-21 yaitu harus mampu mengembangkan keterampilan kompetitif yang diperlukan pada abad ke-21 yang berfokus pada pengembangan Higher Order Thingking Skill, seperti berfikir kritis, pemecahan masalah, melek TIK, teknologi informasi dan komunikasi, dan melek media (Sulistyori, Arini Estiastuti, dan Harmanto, 2018: 105). Dalam dunia pendidikan perkembangan informasi dan teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi dan informasi dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa pada perkembangan zaman yang semakin pesat. Siswa perlu dikenalkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi agar mempunyai bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat pesat (Asyar, 2012:17). Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi

merupakan strategi yang disukai siswa (Purnamasari, Setyarini; dan Herman, 2016:180). Model pembelajaran yang aktif dan mendorong siswa untuk menemukan sendiri konsep belajar adalah model yang dapat digunakan untuk menunjang pemahaman materi oleh siswa. Bruner dalam Susanto (2016:98) menyatakan bahwa suatu model pembelajaran menekankan pada pentingnya pemahaman materi dan perlunya belajar secara aktif sebagai dasar pemahaman sebenarnya, serta nilai dari berfikir secara induktif dalam belajar.

Hasil pra penelitian yang dilakukan di kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang menunjukkan bahwa ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Siswa belum berperan aktif memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru pernah menggunakan media berbasis teknologi yaitu video atau film dengan menampilkan menggunakan LCD. Namun penggunaan media tersebut tentunya tidak sering dilakukan, guru hanya pernah menggunakannya sekali saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan LCD yang disediakan oleh sekolah. Media yang sering digunakan guru adalah media gambar yang terdapat pada buku siswa dengan sumber belajar yaitu buku siswa sebagai sumber utama dan RPUL sebagai pendukung...Pada saat pembelajaran IPS, siswa lebih banyak menyimak teks pada buku siswa dan penjelasan yang sehingga siswa pasif dan kurang terdorong untuk berfikir kritis. Penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif memang sangat penting. Dengan demikian, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa maksimal.

Hal ini dibuktikan dengan nilai Akhir Semester tahun2017/2018 pada mupel IPS bahwa nilai mata pelajaran IPS di kelas IV C kurang baik yaitu dengan rata- rata 68,7 sedangkan nilai KKM adalah 70. Dari 36 siswa terdapat 16 (44,4 %) siswa yang mendapat nilai di atas KKM., sedangkan 20 (55,5 %) siswa nilainya dibawah KKM.

Permasalahan yang sering muncul dalam dunia pendidikan, yaitu kurangnya keterampilan guru dalam bidang teknologi. Selain itu, ketersediaan alat teknologi yang kurang memadai sehingga guru terhambat untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil wawancara dengan guru, siswa dan guru sudah mengenal teknologi, seperti laptop, komputer, android, dan internet. Sangat disayangkan apabila teknologi ini belum mampu dimanfaatkan dengan maksimal, terutama dalam dunia pendidikan. Misalnya dalam penggunaan media yang berbasis teknologi. Dari keadaan tersebut, maka dapat dijadikan alternatif solusi permasalahan di SDN Petompon 02 Semarang, yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) dengan model pembelajaran yang menarik, yaitu *group investigation* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman rumah adat di Indonesia pada mupel IPS.

Komik menurut Daryanto (2016:127) didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mencakup karakter dan suatu cerita dalam suatu urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada

pembaca. Smith dalam Nursiwi Nugraheni (2017:112) mengemukakan bahwa salah satu kelebihan komik yaitu siswa tidak hanya fokus pada menghafal, namun dapat berimajinasi dengan gambar yang ada pada komik tersebut. Sementara Yuliana, dkk (2017:137) menjelaskan bahwa komik digital merupakan cerita bergambar yang menyajikan informasi dengan tokoh karakter tertentu yang disampaikan melalui media elektronik.

Media komik digital Radari (Rumah Adat di Indonesia) merupakan media pembelajaran yang menggabungkan media gambar, teks, animasi, dan audio dalam satu media yang bisa dikenal dengan istilah multimedia. Sesuai dengan pendapat Rustini (2014:166) menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media. Media komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) merupakan media bersifat interaktif karena dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) akan lebih optimal apabila ditunjang dengan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan penerapan pendekatan saintifik dalam Kurikulum 2013 salah satunya adalah model pembelajaran group investigation. Suprijono (201: 78) mengemukakan bahwa dalam model group investigation, setiap kelompok memilih masalah sesuai keinginannya dan melakukan investigasi sesuai masalah yang mereka pilih. Dalam model group investigation, siswa dituntut untuk mempunyai kemampuan berinteraksi dengan sekelompoknya. teman (Khoirunisyah, Purwanti, dan Yanuarita, 2016: 74). Kemampuan bekerjasama dalam kelompok mempunyai hubungan dengan tujuan pembelajaran IPS yaitu menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik dan bagian utuh dari masyarakat Jongsermtrakoon dalam M.Sai (2017: 39). Maka, dengan menggunakan model *group investigation*, anak akan mencoba melakukan investigasi secara mandiri sehingga akan membangun sendiri konsep belajar yang dipelajari sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Penelitian yang mendukung penelitian pengembangan media ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Achmad Buchori dan Rina Dwi Setyawati tahun 2015 Volume 3 No. 9 dalam International Journal of Education and Research dengan judul "Development Learning Model Of Character Education through EComic In Elementary School" pada penelitian tersebut menyimpulkan bahwa nilai karakter siswa meningkat setelah menerapkan pembelajaran dengan e-komik. Sebelum diberi perlakuan nilai disiplin yaitu 35%, setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 88%. Sedangkan karakter mandiri meningkat dari 30% menjadi 81%; kerjasama meningkat dari 23% menjadi 82%; dan karakter menerima pendapat orang lain meningkat dari 35% menjadi 88%. Maka, pembelajaran dengan menggunakan e-komik sukses dan layak untuk digunakan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sopiah Sangadji tahun 2016 Volume 6 No 1 dalam International Journal of Learning & Development dengan judul "Implementation of Cooperative Learning with Group Investigation Model to Learning Achievement of Vocational School Students in Indonesia". Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Prestasi belajar mata pelajaran Ekonomi setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan model GI

meningkat di mana pra tes prestasi belajar siswa naik rata-rata 49,83, sedangkan pada post tes siklus 1 naik rata-rata 62,72 (naik 25,87%), pada post test siklus 2 nilai rata-rata adalah 79,78 meningkat 27,20%. Evaluasi pada pengamatan sikap siswa dalam kelompok keterampilan proses pada siklus 1 mendapatkan rata-rata 67,3, dan pada siklus 2 mendapatkan rata-rata 80,27, atau meningkat 19,27%. Penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih, Winarno, dan Nuryadi tahun 2016 Vol 3 No.2 dalam Jurnal Profesi Pendidik, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM", menunjukkan hasil bahwa kelas yang diajar dengan menerapkan media komik digital memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak diajar dengan menggunakan media komik digital. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen sebesar 79,80 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 74,84.

Penelitian yang mendukung penelitian pengembangan model ini adalah penelitian dari Andiny Nur C, Haryono, dan Masykuri Vol. 3 No. 2 Tahun 2014 dalam Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) dengan judul penelitian "Model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* Dilengkapi Media Peta Pikiran pada Materi Pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013" pada penelitian tersebut menemukan bahwa penerapan model *Group Investigation* pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dapat meningkatkan kerjasama siswa. Pada siklus I presentase kerjasama siswa adalah

78,27 % dan meningkat menjadi 80,46% pada siklus II. Penerapan model tersebut juga meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Pada siklus I presentase siswa yang tuntas adalah 30,56% dan meningkat menjadi 91,67% pada siklus II. Sedangkan aspek afektif, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pencapaian indikator dari 71,22% pada siklus I menjadi 72,44% pada siklus II.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Radari dengan Model *Group Investigation* Mupel IPS Kelas IV C SDN Petompon 02 Semarang".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan data dokumen peneliti di kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang, maka identifikasi masalah yang ditemukan antara lain:

- 1.2.1 Model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru, serta belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran.
- 1.2.2 Kurangnya sumber belajar yang digunakan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di kelas IVC. Sumber belajar berupa buku tematik.
- 1.2.3 Terbatasnya media pembelajaran yang ada di SDN Petompon 02 Semarang dalam pembelajaran IPS.

1.2.4 Masih terdapat lebih dari 50% siswa yang belum mencapai ketuntasan nilai KKM untuk mupel IPS.

Dari penelitian yang dijelaskan di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran komik digital dan model *Group Investigation* memiliki potensi untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan pelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah difokuskan pada pada poin 1.2.1, yaitu penggunaan model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru, serta belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran di kelas IVC SD Negeri Petompon 02. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dalam penerapan pembelajaran mupel IPS dengan model *Group Investigation* yang diberi pengembangan media pembelajaran komik digital Radari.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimanakah cara mengembangkan media pembelajaran komik digital Radari dengan model *group investigation* (gi) pada mupel IPS kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang?

- 1.4.2 Apakah media pembelajaran komik digital Radari dengan model group investigation (gi) layak digunakan pada mupel IPS kelas IVC SDN Petompon 02 Semarang?
- 1.4.3 Apakah media pembelajaran komik digital Radari dengan model group investigation (gi) efektif digunakan pada mupel IPS kelas IV C SD Negeri Petompon 02 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.5.1 Mendeskripsikan cara mengembangkan media komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) dengan model *group investigation* (gi) pada mupel IPS kelas IVC SD Negeri Petompon 02 Semarang.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) dengan model *group investigation (gi)* pada mupel IPS di kelas IVC SD Negeri Petompon 02 Semarang.
- 1.5.3 Menguji keefektifan media komik digital radari (Rumah Adat Republik Indonesia) dengan model group investigation (gi) pada mupel IPS kelas IVC SD Negeri Petompon 02 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai informasi pendidikan tentang media komik digital radari (Rumah Adat Republik Indonesia) dengan model *group* investigation (gi).

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perubahan terhadap penggunaan media dan model yang inovatif dalam pembelajaran. Salah satu media tersebut adalah komik digital. Supaya penggunaan media dapat menyesuaikan dengan kemajuan zaman, yaitu berbasis digital.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Penelitian ini diharakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang berupa:

- 1.7.1 Media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) mupel pelajaran IPS kelas IVC SD Negeri Petompon 02 Semarang dengan materi keragaman rumah adat di Indonesia.
- 1.7.2 Media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) merupakan media pembelajaran interaktif yang didesain dengan beberapa menu media pembelajaran berupa teks, gambar, animasi, dan audio menggunakan aplikasi *corel draw X7* dan *Adobe Photoshop cc2015* untuk membuat komik digital dan aplikasi *Adobe Flash Cs5* untuk menampilkan komik digital tersebut agar lebih menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran rumah adat Indonesia.
- 1.7.3 Media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) dilengkapi dengan berbagai pilihan menu seperti menu informasi, kompetensi, materi, dan kuis yang dibuat menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 1.7.4 Media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) dijalankan dengan perangkat komputer.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

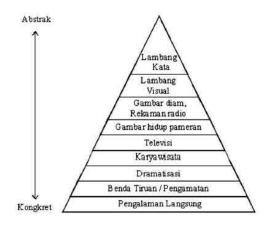
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Sudjana dan rivai (2017:1) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang berada di dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Anitah (2010:64) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah jembatan dari sebuah informasi yang disampaikan pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa) untuk mempermudah memahami pembelajaran dan tercapai tujuan pembelajaran. Sementara menurut Arsyad (2017:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bertujuan untuk menyampaikan materi atau informasi pembelajaran sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berguna dalam memberikan pesan dari suatu sumber, agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien (Asyhar, 2012:8). Sedangkan Hamdani (2011:243) mengemukakan bahwa media termasuk dalam komponen sumber belajar yang didalamnya terdapat materi instruksional di lingkungan siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar.

Edgar Dale (dalam Arsyad, 2017: 13-14) mengemukakan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu *Dale's Cone of Experience* atau

yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Gambar 2.1 menunjukkan hasil belajar seseorang didapatkan mulai dari pengalaman langsung (konkret), hal yang nyata dalam kehidupan seseorang kemudian melalui barang tiruan, sampai pada hal abstrak. Dalam kerucut pengalaman, media memiliki tingkatan yang berbeda, sesuai tahap perkembangan siswa. Semakin mengerucut ke atas maka media yang digunakan semakin abstrak. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkat ketiga dari atas, yaitu berupa lambang kata, lambang visual, gambar diam, dan rekaman audio yang berupa komik digital. Media yang dikembangkan berupa gambar diam, audio, kata atau kalimat yang disajikan dalam bentuk komik digital. Dengan media tersebut diharapkan siswa mengalami proses belajar melalui pengalaman langsung dengan menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang bertujuan untuk membantu menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran. Berkaitan atas penelitian yang dilakukan, komik digital Radari adalah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia mupel IPS Kelas IVC SDN Petompon 02.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2013:10) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya (1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau , (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar ditangkap langsung, (5) membantu membandingkan sesuatu dengan mudah, (6) dapat melihat ringkasan suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama, (7) dapat menjangkau *audience* yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara bersamaan, (8) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar (2012:29-40) adalah: (1) sebagai sumber belajar, yaitu penyalur, penyampai, (2) fungsi sematik, yaitu berfungsi memperjelas arti dari suatu kata, istilah, tanda atau simbol; (3) fungsi fiksatif, meliputi kemampuan media untuk menyimpan, menangkap, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian sehingga dapat digunakan kembali sesuai keperluan; (4) fungsi manipulatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan

media untuk menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan bermacammacam cara, teknik dan bentuk; (5) Fungsi distributif, yaitu dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang luas; (6) fungsi psikomotorik adalah fungsi media dalam meningkatkan keterampilan fisik peserta didik; (7) fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencangkup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/ emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar); (8) fungsi sosio-kultural, media berfungsi memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya adalah memperjelas penyajian materi pembelajaran, menarik perhatian siswa, dan membantu mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi. Terkait dengan penelitian ini, media yang dikembangkan berfungsi untuk menyampaikan materi secara jelas dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:29) manfaat media pembelajaran secara umum yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; (2) dapat mengarahkan perhatian anak; (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan model; (4) dapat memberikan pengalaman yang sama kepada setiap siswa mengenai peristiwa di lingkungannya.

Sedangkan menurut Aqib (2014:51) manfaat media pembelajaran yaitu: (1) membuat materi pembelajaran menjadi seragam; (2) memperjelas pembelajaran; (3) adanya pembelajaran yang interaktif; (4) efisiensi waktu dan tenaga; (5) kualitas hasil belajar meningkat; (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja; (8) menunbuhkan perilaku positif terhadap belajar; (9) menambah peran guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu memperjelas dan menyeragamkan materi pembalajaran, efisiensi waktu dan tempat belajar, merangsang siswa untuk berfikir kritis, dan menambah peran guru dalam suatu pembelajaran.

Media pembelajaran komik digital Radari dengan model group investigation dapat memberi manfaat yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran, memperjelas penyampaian materi keragaman rumah adat di Indonesia. Selain itu media pembelajaran komik digital Radari meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan dengan menarik.

2.1.1.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Sudjana dan rivai (2017:3) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat jenis. Pertama, media grafis seperti gambar, poster, foto, komik, dan lain-lain. Media grafis disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk model seperti model padat, model penampang, diorama, dan lain-

lain. Ketiga, media proyeksi seperti film strips, film, dan slide. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Aqib (2014:52) mengelompokan media kedalam tiga jenis, yaitu: (1) media grafis (simbol-simbol komunikasi visual, misalnya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik/graphs, kartun, poster, peta/globe, papan flannel, dan papan buletin); (2) media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran, misalnya radio dan alat perekam pita magnetik); (3) multimedia (dibantu proyektor LCD, misalnya file program komputer multimedia). Menurut Ahmadi, dkk (2017:128) media pembelajaran dapat berupa perangkat keras (hardware) seperti televisi dan koran ataupun perangkat lunak (software) yaitu media yang disajikan melalui perangkat keras seperti laptop atau televisi.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah media komik digital yang termasuk pada jenis multimedia, karena media tersebut melibatkan lebih dari satu jenis media dan indera yang meliputi visual diam, visual gerak, audio, dan teks.

2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sudjana dan rivai (2017:4-5) berpendapat bahwa dalam memilih media sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- Tepat dengan tujuan pengajaran, artinya memilih media sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dicapai.
- 2) Media menjadi bantuan terhadap bahan pelajaran sehingga mudah dipahami.

- Kemudahan memperoleh media; artinya media mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Tidak memerlukan biaya yang mahal, dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam penggunaannya. Guru harus terampil dalam menggunakan media yang telah dipilih. Guru harus bisa mentransferkan materi tanpa mengurangi nilai dan manfaat media tersebut. Apa pun bentuk dan jenis medianya hal yang paling penting adalah kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut.
- 5) Sesuai dengan taraf berfikir siswa; pemilihan media disesuaikan dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang yang terkandung dapat dipahami oleh siswa. Misal, media pembelajaran gambar dan poster cocok bagi siswa SD kelas rendah.

Daryanto (2013:18) menyatakan bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan, dan karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Sependapat dengan Hamdani (2011:257) kriteria yang paling penting yaitu media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran patut mempertimbangkan beberapa kriteria pemilihan media, kriteria tersebut diantaranya: (1) media sesuai dengan tujuan pembelajaran; (2) sepadan dengan taraf berfikir siswa; dan (3) media harus menarik perhatian dan minat siswa.

Berkaitan dengan penelitian ini, media yang akan dikembangkan pada materi rumah adat, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media tersebut dilengkapi gambar yang mempunyai urutan dan teks, yang memuat sebuah cerita sehingga memungkinkan dapat menarik perhatian dan minat siswa serta meningkatkan keaktifan siswa.

2.1.2 Media Komik Digital

2.1.2.1 Pengertian Komik

Menurut Sudjana dan rivai (2017:64) komik merupakan urutan suatu gambar berbentuk kartun yang memiliki karakter tertentu dan memerankan suatu cerita dan dirancang untuk memberikan hiburan. Gumelar (2011:2) menjelaskan komik merupakan gambar yang diurutkan sesuai cerita dan keinginan pembuatnya agar mudah dibaca, dan dapat dilengkapi dengan balon text, *text effects*, teks sebagai pengganti suara. Daryanto (2013:127) berpendapat bahwa komik merupakan gambar kartun yang mempunyai watak dalam sebuah cerita dan bertujuan untuk menghibur pembaca.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah kartun yang menggambarkan karakter berupa kumpulan gambar yang mempunyai urutan dan membentuk sebuah cerita. Kini penggunaan komik banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk membantu proses pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media komik digital yang digunakan pada mupel IPS agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi dan melatih keterampilan membaca pemahaman siswa.

2.1.2.2 Pengertian Komik Digital

Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu Lamb & Johnson dalam Yuliana (2017:137). Menurut Rasiman (2014:537-538) komik digital adalah komik yang terdapat ilustrasi cerita yang mempunyai alur tertentu dalam format digital yang terdapat di elektronik berperan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Komik digital juga dapat didefinisikan sebagai komik yang diterbitkan/disajikan dalam website, webcomics, online comics, atau internet comics (Yunus, dkk., 2010:63). Sedangkan menurut Nurinayati dalam Styaningsih, dkk., (2016:131-132) perbedaan utama komik cetak dan digital adalah format komik digital telah diubah menjadi digital sehingga mampu dibaca dengan meng-gunakan peralatan elektronik tertentu, seperti LCD yang telah tersedia di sekolah-sekolah. Sependapat dengan hal tersebut, Yuliana, dkk. (2017:137) menjelaskan bahwa komik digital merupakan cerita bergambar yang menyajikan informasi dengan tokoh karakter tertentu yang disampaikan melalui media elektronik.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi/ pesan melalui media elektronik. Penyajian komik digital Radari membuat cerita komik lebih menarik karena menggunakan konsep media interaktif yaitu siswa dapat menjalankan media sesuai keinginannya.

2.1.2.3 Langkah Membuat Komik Digital

Menurut Gumelar (2011:38) 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 trdisional sama sekali, misalnya menggunakan tablet, lamptop, dan computer.

Gumelar (2011: 39-81) tahap untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

- Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang masih murni atau belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- 2) Menentukan *Story Making*, *story* adalah alur atau jalur cerita, dari awal hingga akhir. *Story* disebut juga dengan *storyline*, dapat berupa rangkuman cerita atau sinopsis.
- 3) Menentukan *Theme (Genre)*, setelah membuat *storyline*, selanjutnya menetukan kategori atau jenis cerita yang akan dibuat, yaitu (1) *fiction story* (cerita fiksi), (2) *hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (3) *non fiction story/report* (cerita non fiksi).
- 4) Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan *genre* komik langkah selanjutnya menentukan kelompok usia pembacanya.
- 5) Membuat *Plot*, yaitu kerangka jalan cerita dari awal sampai akhir secara rinci.
- 6) Membuat *Script*, yaitu naskah yang lengkap dengan keterangan waktu, tempat, jarak, *angels*, dan tokoh 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 protagonis, antagonis atau tritagonis.
- 8) Menggambar karakter sesuai dengan script yang telah dibuat

Dalam penelitian ini, peneliti membuat komik menggunakan aplikasi Corel Draw x7 untuk menggambar sketsa, Photoshop cc2015 dan Adobe Flash C5 untuk menampilkan komik agar lebih menarik. Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi dengan gambar, video, teks, bagan, dan suara. Adobe Flash dipilih karena hasil akhir file mempunyai ukuran yang kecil, dan animasi pada file tersebut dapat dijalankan dan dikontrol (Andi Pramono dalam Rahmaibu., Ahmadi ,dkk 2016:2). Langkah-langkah pembuatan sebagai berikut: (1) membuat narasi komik (2) membuat sketsa secara manual (3) buka aplikasi Corel Draw x7 pada laptop; (4) buat lembar kerja baru; (5) Siapkan gambar yang akan dijadikan karakter dalam komik; (6) edit posisi dan karakter yang dimunculkan sesuai dengan kreasi dan alur cerita menggunakan icon dan tool yang ada pada aplikasi Corel Draw x7; (7) buat dialog pada balon teks (8) beri warna pada gambar yang telah dibuat menggunakan tool yang ada pada aplikasi coloring cc2015; (9) simpan gambar komik yang telah selesai dibuat; (10) masukkan atau tampilkan komik dengan media Adobe Flash C5.

2.1.2.4 Kelebihan dan Manfaat Komik

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:68) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, komik mampu menciptakan minat baca para siswa. Sementara menurut Daryanto (2013:128) kelebihan komik, yaitu penyajian visual yang kuat

sehingga menarik perhatian, serta meningkatkan kemampuan membaca dan menambah perbendaharaan kosa kata. Sedangkan menurut Daryanto (2013:146) kelebihan komik antara lain (1) kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak; (2) penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai; (3) siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar sehingga komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Pramadi dalam Panjaitan, dkk (2016: 1380) mengungkapkan bahwa komik terdiri dari *image* (gambar), *text* (teks), dan *story* (cerita). Komik dapat dijadikan sebagai hiburan, namun komik juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memberikan informasi kepada para pembacanya.

Menurut Ahmad Hafiz dalam Kustianingsari (2015:3) kelebihan komik yang berbentuk digital yaitu memiliki kemampuan borderless (tidak dibatasi ukuran dan format), sehingga bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, sementara komik digital yang berbentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sependapat dengan Mc.Cloud dalam Nurinayati, dkk (2014: 131-132) komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses.

Dari penjelasalan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dengan penyajian materi yang banyak mengandung gambar atau visual. Maka peneliti akan mengembangkan media komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) yang berisi tentang cerita dengan gambar-gambar dan audio yang menarik dengan harapan siswa lebih mudah memahami dan menghafal rumah adat yang ada di Indonesia.

2.1.2.5 Media Komik Digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia)

Media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) adalah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan komponen teks, gambar, animasi, dan audio. Media ini dibuat dengan aplikasi corel draw x7 untuk membuat desain dan gambar komik, aplikasi photoshop cc2015 untuk teknik pewarnaan komik, dan aplikasi adobe flash c5 untuk menampilkan komik agar menjadi lebih menarik dan interaktif. Media komik digital Radari terdiri dari beberapa menu, yaitu halaman awal, menu utama dan menu pendukung. Menu utama pada komik digital Radari yaitu menu kompetensi, informasi, komik, dan kuis. Sementara menu pendukung merupakan menu yang mendukung adanya menu utama yaitu terdapat menu KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran pada menu utama kompetensi. Terdapat menu petunjuk penggunaan dan menu profil pembuat pada menu utama informasi. Terdapat menu komik dan peta pada menu utama komik, dan tedapat 10 soal pilihan ganda pada menu utama kuis. Media komik digital Radari sajikan melalui media elektronik yaitu komputer, karena membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiqon dalam Irawati dan Rokhmani, Lisa (2016:32) yaitu media pembelajaran

berbasis komputer sangat diperlukan karena media komputer memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran. Hakim dan Windaya (2015:74) menyatakan bahwa komputer merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat membantu menyampaikan informasi materi melalui program-program yang ada di dalamnya. Program dalam komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang menarik dan aplikasi yang mudah dipahami. Media pembelajaran komik digital ini merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi keberagaman rumah adat di Indonesia. Komik digital Radari menampilkan komik dengan karakter Dayu dan Edo yang sedang belajar bersama mengenai 34 rumah adat di Indonesia dengan mempelajari asal, bentuk, bahan pembuat, dan ciri khas rumah adat tersebut. Dengan menyajikan materi keberagaman rumah adat di Indonesia dalam bentuk komik, maka siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS materi keberagaman rumah adat di Indonesia.

2.1.3 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Radari (Rumah Adat Indonesia)

Media pembelajaran komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memenuhi beberapa aspek penilaian. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Pemberian skor sebagai berikut:

- 1) skor 1 = Sangat Tidak Setuju;
- 2) skor 2 = Tidak Setuju;

- 3) skor 3 = Ragu-Ragu;
- 4) skor 4 = Setuju;
- 5) skor 5 = Sangat Setuju (Sugiyono, 2016:165).

Indikator masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut.

2.1.3.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Validasi Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor	
	Aspek Kompetensi Materi		
Media sesuai dengan	esuaian materi	eri keberagaman rumah adat sesuai	
tujuan yang ingin	dengan	dengan KI	
dicapai.	kompetensi	eri keberagaman rumah adat sesuai	
(Arsyad, 2015:74)	yang akan		
	dicapai	eri keberagaman rumah adat sesuai	
		dengan indikator	
		eri keberagaman rumah adat sesuai	
		dengan tujuan pembelajaran	
		eri yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif	
		eri yang disampaikan dapat	
		mengembangkan ranah kognitif	
		eri yang disampaikan dapat	
		mengembangkan ranah afektif	
	Aspek Keses	uaian Materi	
Media relevan dengan	Kesesuaian Materi keragaman rumah adat di		
topik yang diajarkan.	materi	Indonesia disajikan runtut dari yang	
(Asyhar, 2012:81)			
	media	Penyampaian materi keragaman	
Media pembelajaran		rumah adat di Indonesia dalam media	
dapat mengatasi		komik digital Radari mudah dipahami	
keterbatasan indera,		Gambar yang disajikan sesuai dengan	
ruang, dan waktu.		materi keragaman rumah adat di	
(Arsyad, 2013:29)		Indonesia	
		Gambar terlihat jelas, membantu	
Media pembelajaran		siswa memahami materi keragaman	
dapat meningkatkan		rumah adat di Indonesia	
dan mengarahkan		Cerita yang disajikan menarik, dan	

nonhation		mammanialas matani
perhatian peserta		memperjelas materi.
didik sehingga dapat		Media pembelajaran menumbuhkan
menimbulkan	rasa ingin tahu siswa terhadap materi	
motivasi belajar.		yang dipelajari
(Arsyad, 2013:29)		
Media harus	Kesesuaian	Game yang disajikan sesuai dengan
disesuaikan dengan	materi	materi keragaman rumah adat di
tujuan, materi, serta	dengan	Indonesia
kemampuan dan	evaluasi	Soal evaluasi sudah sesuai dengan
karakteristik	pembelajaran	indikator pencapaian kompetensi
pembelajaran, karena		
akan sangat		
menunjang efisiensi		
dan efektivitas proses		
dan hasil		
pembelajaran		
(Daryanto, 2016:18)		
	Aspek	Bahasa
Penggunaan kalimat	Kejelasan	Penggunaan bahasa dalam media
dan pemilihan kosa	bahasa	komik gidital Radari (Rumah Adat
kata dalam media	Republik Indonesia) mudah dipaha siswa	
harus disesuaikan		
dengan tingkat		Bahasa yang digunakan dalam media
pengetahuan siswa.		Radari (Rumah Adat Republik
(Asyhar, 2012:82)		Indonesia) sederhana.
		Narasi dalam media Radari (Rumah
Interaktif yaitu		Adat Republik Indonesia) jelas,
mampu menghadirkan		singkat dan informatif.
komunikasi dua arah		Penggunaan bahasa dalam media
(Hamdani, 2011:257),		komik gidital Radari (Rumah Adat
		Republik Indonesia) sesuai kaidah
		bahasa yang baik dan benar.
		Kalimat yang digunakan dapat
		memperjelas gambar dalam media
		Radari (Rumah Adat Republik
		Indonesia)
		muonesia)

2.1.3.2 Kriteria Kelayakan Media

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator				
-		Deskriptor			
	Aspek Kompetensi Materi				
Relevan dengan					
topik yang	media	Menampilkan indikator pencapaian			
diajarkan. (Asyhar,	dengan	kompetensi			
2012:81)	kompetensi	Menampilkan tujuan pembelajaran yang			
	yang akan	ingin dicapai			
	dicapai	Kombinasi teks, gambar dan audio saling			
		terpadu dan berkaitan dengan materi			
		keragam rumah adat di Indonesia			
	Aspe	k Tampilan			
Pengembangan	Desain	Desain tampilan media komik digital			
visual memenuhi	tampilan	Radari (Rumah Adat Republik Indonesia)			
persyaratan teknis	visual yang	sesuai dengan karakter siswa kelas IV			
tertentu, misalnya	menarik	Kombinasi warna yang disajikan dalam			
visual harus		media komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) menarik Tampilan background, penempatan			
jelas dengan					
informasi yang					
ingin disampaikan		gambar tidak mengganggu isi materi			
(Arsyad, 2015:76)		Tata letak menu sudah tepat			
Media jelas dan	Kejelasan	Teks yang disajikan dalam media Media			
rapi, artinya jelas	komponen	komik digital Radari (Rumah Adat			
dan rapi	media	Republik Indonesia)terbaca dengan jelas			
penyajiannya yang	komik	Gambar yang disajikan jelas dan sesuai			
mencakup layout	digital	materi keragaman rumah adat di			
atau format	Radari	Indonesia			
penyajiannya	(Rumah	Cerita yang disajikan menarik, dan			
(Asyhar, 2012:81)	Adat	memperjelas materi.			
	Republik				
	Indonesia)				
	Aspel	 k Pemakaian			
Guru terampil	Media	Media komik digital Radari (Rumah Adat			
menggunakanya	mudah	Republik Indonesia) mudah digunakan			
(Arsyad, 2015:75)	digunakan	oleh guru maupun siswa			

	oleh siswa	Petunjuk penggunaan media jelas dan	
	dan guru	lengkap	
		Tombol navigasi mudah di operasikan	
		Media komik digital Radari (Rumah Adat	
		Republik Indonesia) dapat digunakan	
		untuk menjelaskan materi keragaman	
		rumah adat di Indonesia	
Aspek Interaktifitas			
Interaktif adalah	Media	Media komik digital Radari (Rumah Adat	
komunikasi dua	komunikatif	Republik Indonesia) mampu memancing	
arah yang akan	dengan	respon siswa	
menciptakan situasi	pengguna	Media komik digital Radari (Rumah Adat	
dialog antara dua		Republik Indonesia) dapat memotivasi	
atau lebih siswa.		siswa mempelajari materi rumah	
(Munir, 2015:110)		keragaman rumah adat di Indonesia	
		Media komik digital Radari (Rumah Adat	
		Republik Indonesia) mampu	
		memberikan komunikasi dua arah secara	
		interaktif	
		Informasi atau pesan dalam media komik	
		digital Radari (Rumah Adat Republik	
		Indonesia) dapat diterima dengan mudah.	

2.1.4 Model Pembelajaran Group Investigation

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Group Investigation

Group investigation (investigasi kelompok) merupakan salah satu tipe dari model cooperative learning (Kurniasari, 2018:135). Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang menekankan aktifitas kelompok siswa dalam pembelajaran yang terbentuk dalam kelompok kecil untuk memperoleh tujuan yang sama dengan menggunakan variasi aktifitas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Sunhaji, 2016:143). Pada tipe group investigation ini menekankan ada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran

yang akan dipelajari melalui sumber bahan yang tersedia.(Kurniasari, 2018:135). Suprijono (2011:76) mengemukakan bahwa model *group investigation*, menerapkan model berkelompok yang melibatkan siswa bekerja melakukan investigasi sesuai dengan masalah yang telah mereka pilih. Hamdani (2011: 90) berpendapat bahwa dalam model *group investigation*, siswa dilibatkan dari tahap perencanaan pembelajaran, baik dalam menentukan topik maupun cara mempelajari topik tersebut melalui investigasi. Model GI umumnya diterapkan dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5-6 siswa heterogen. (Widhiatmoko, 2014:123).

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model group investiation merupakan model pembelajaran inovatif yang dilakukan dengan membagi kelompok yang heterogen dan melibatkan siswa dalam proses perencanaan pembelajaran sampai penentuan topik.

2.1.4.2 Kelebihan Model Pembelajaran Group Investigation

Menurut Shoimin (2017:81-82), group investigation mempunyai kelebihan secara pribadi, sosial dan akademis. Secara pribadi, model group investigation dapat menumbuhkan kreatifitas dan antusiasme siswa. Model ini juga memberikan kebebasan bekerja dalam proses belajar, karena siswa diberikan kebebasan untuk menentukan subtopik yang akan dipelajari. Siswa akan memecahkan masalah bersama kelompokknya sehingga memunculkan rasa percaya diri dan semangat siswa dalam pembelajaran. Secara sosial, model group investigation akan meningkatkan kerjasama sama siswa, menghargai pendapat orang, meningkatkan peran siswa dalam membuat suatu keputusan, dan

meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa secara sistematis baik dengan teman sendiri , maupun guru. Sedangkan secara akademis, siswa dapat bekerja secara sistematis, yaitu dengan dari merencanakan dan mengorganisasikan pekerjaannya. Siswa juga mampu mempertanggungjawabkan hasil investigasi yang didapatkan dan selalu berfikir kritis tentang cara yang digunakan untuk melakukan investigasi sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan.

Dari pendapat para ahli ditatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model gi antara lain, menumbuhkan antusiasme siswa dalam melakukan pembelajaran karena siswa diberi kebebasan untuk memecahkan masalah yang ada, siswa dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dalam kelompok, yang mana kemampuan tersebut mempunyai kaitan erat dengan pembelajaran IPS yaitu menjadi warga negara yang baik dalam masyarakat.

2.1.4.3 Sintaks Model Pembelajaran Group Investigation

Aris Shoimin (2017:81) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran group investigation, sebagai berikut: (1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen; (2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan; (3) Guru mengundang ketua-ketua kelompok untuk membagi materi secara kooperatif dalam kelompoknya; (4) Masing-masing kelompok membahas materi secara kooperatif; (5) Masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok menyampaikan hasil diskusinya; (6) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan dari hasil pembahasan; (7) Guru memberikan penjelasan singkat bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan; (8) Evaluasi.

Sedangkan menurut Aqib (2017: 26) mengemukakan bahwa terdapat 8 langkah model *group investigation*, yaitu : (1) Guru membagi siswa dalam berberapa kelompok heterogen; (2) guru menjelaskan maksut pembelajaran dan tugas masing-masing kelompok; (3) Guru memanggil setiap ketua kelompok untuk membagikan satu materi yang berbeda pada setiap kelompok; (4) masing-masing kelompok membahas materi yang sudah dibagi; (5) Setelah berdiskusi, setiap juru bicara kelompok menyampaikan hasil diskusinya; (6) guru memberikan penjelasan singkat dan memberikan simpulan; (7) evaluasi; (8) penutup.

Menurut Slavin (2015:218-228) group investigation dilakukan dengan enam tahap, yaitu: (1) mengidentifikasi topik dan mengatur murid ke dalam kelompok; (2) merencanakan tugas yang akan dipelajarai; (3) melaksanakan investigasi; (4) menyiapkan laporan akhir; (5) mempresentasikan laporan akhir; (6) evaluasi. Dari pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkahlangkah model pembelajaran group investigation adalah (1) membagi kelas menjadi beberapa kelompok; (2) merencanakan tugas yang akan dilakukan; (3) melaksanakan tugas (investigasi); (4) menyiapkan laporan dari kerja kelompok; (5) mempresentasikan laporan kerja kelompok; (6) evaluasi.

Dari pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *group investigation* adalah (1) membagi kelas menjadi beberapa kelompok; (2) merencanakan tugas yang akan dilakukan; (3) melaksanakan tugas (investigasi); (4) menyiapkan laporan dari kerja kelompok; (5) mempresentasikan laporan kerja kelompok; (6) evaluasi.

2.1.5 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Belajar

Slameto (2010:2) menyebutkan bahwa belajar adalah sebuah rangkaian tindakan untuk mendapatkan sebuah perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, dan merupakan hasil pengalaman sendiri maupun interaksi dengan orang lain.Sementara menurut Arsyad (2017:1) belajar merupakan suatu proses yang terjadi sepanjang hayat pada setiap orang. Terjadinya proses belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya hal ini terjadi karena adanya sebuah interaksi dengan lingkungan. Dengan begitu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses menuju lebih baik yang ditunjukkan dengan adanya perubahan pengetahuan, keterampilan atau sikap yang membutuhkan waktu seumur hidup.

2.1.5.2 Faktor Belajar

Menurut Slameto (2010:54) faktor- faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

1) Faktor Intern

(Slameto,2010:54) Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor intern meliputi faktor jasmaniah, yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor kelelahan, terdiri dari kelelahan rohani dan jasmani. Sedangkan Rifa'i dan Anni (2015: 78-79)

menyebutkan faktor intern yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan serta kebiasaan siswa.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti intelektual, motivasi, bakat, kesehatan, emosional dan lain-lain.

2) Faktor Eksternal

Menurut Slameto (2010:60-72) faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor eksternal tersebut meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Sedangkan faktor sekolah terdiri dari kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah, metode mengajar, dan keadaan gedung. Sedangkan faktor masyarakat terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Rifa'i dan Anni (2015:79) mengemukakan bahwa faktor eksternal terdiri dari : variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (respon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan dan budaya masyarakat, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari diri individu yang dapat berasal dari keluarga,

masyarakat, ataupun sekolah. Faktor ini dapat berupa cara mendidik, kesulitan materi belajar, budaya masyarakat, tempat belajar, dan lain-lain.

2.1.5.3 Teori Belajar

1) Teori Belajar Behavioristik

Menurut Skinner (dalam Rifa'i dan Anni, 2012:106) teori behavioristik merupakan proses perubahan perilaku yang tampak, seperti menulis, menggambar, menendang dan perilaku yang tidak tampak seperti berkhayal dan berfikir. Sementara Suprijono (2014:17) berpendapat bahwa berlajar menurut behariorisme merupakan suatu proses pembentukan hubungan antara rasangan dan respon, dan perilaku yang terlihat merupakan hasil dari rangsangan tersebut. Behaviorisme mengacu pada perlunya perilaku (*behavior*) yang dapat diamati.

Pada proses pembelajaran, siswa sebagai objek pasif yang selalu membutuhkan motivasi dan penguatan dari guru. Teori ini menerapkan sistem *rewards and punishmen* atau pemberian yang menyukai pemberian hadiah dan hukuman terhadap perilaku siswa (Suyono dan Hariyanto, 2015:70-73).

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme merupakan teori yang menekankan pada perubahan perilaku yang bersifat permanen, kearah yang lebih sempurna melalui pengalaman lingkungan. Peserta didik dianggap sebagai objek yang pasif dan harus mendapatkan bimbingan dari guru. Guru merupakan objek penting dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, teori behariorisme memberikan pengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran yang

memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

2) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori kontruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang dialami siswa, oleh sebab itu belajar menurut teori ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif) dan keterampilan mekanik/otot (psikomotorik) (Aqib 2014:66).

Sedangkan Suprijono (2014:30)berdasarkan menurut teori konstruktivisme, pengetahuan merupakan hasil konstruksi dari suatu tindakan atau kegiatan seseorang. Rifa'i dan Anni (2012:106) dalam teori konstruktivisme, peserta didik harus membangun pengetahuannya sendiri tanpa diberikan pengetahuan terlebih dahulu oleh pendidik. Sedangkan menurut Hamdani (2011:64-65) teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar sebagai konstekstual. Siswa menemukan pengetahuannya sendiri, tidak hanya menerima pengetahuan sehingga dapat menerapkan informasi yang didapat secara luas. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan kegiatan yang aktif dimana individu yang sedang belajar membangun sendiri pengetahuannya sehingga dapat menerapkan pengetahuannya secara luas. Dalam pembelajaran, peserta didik berperan sebagai kunci utama dan guru sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu proses belajar siswa.

3) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif menekankan pada cara menggunakan pikirannya untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif. Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu (Rifa'i dan Anni, 2012:106)

Sedangkan menurut piaget, kognitif merupakan suatu proses genetik, suatu proses berdasarkan perkembangan sistem saraf secara biologis. Semakin bertambahnya usia, semakin kompleks susunan sel sarafnya dan semakin meningkat kemampuannya. Kemampuan berfikir anak berkembang sesuai tahapan yang teratur. Proses berfikir anak merupakan aktivitas yang sistematis, tahap demi tahap dari fungsi intelektual konkret menuju abstrak (Suyono dan Hariyanto, 2016:82)

Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Rifa'i dan Anni 2012:106) adalah sebagai berikut:

- Tahap Sensimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasi penalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengarkan) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai dan menyentuh).
- 2. Tahap praoperasional (2-7). Terbagi dalam sub-tahap, yaitu sub tahap simbolis dan sub-tahap intuitif. Sub tahap simbolis terjadi pada umur 2-4 tahun dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan objek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa sudah mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap

bermain. Sedangkan sub-tahap intuitif terjadi pada umur 4-7 tahun, anak memliki rasa ingin jawaban dari semua pertanyaan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.

- Tahap operasinal konkrit (7-15 tahun). Anak mapu menggunakan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum mampu memecahkan masalah secara abstrak.
- 4. Tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah mamp menyusun rencana untuk memecahkan masalah secara sistematis menguji solusinya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar teori menurut belajar kognitif adalah akfitivitas belajar berupa proses berfikir siswa dalam memahami pengetahuan yang di dapat sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing individu. Pada teori ini, pengetahuan bersifat genetik atau bawaan dari lahir. Teori kognitivisme dalam penelitian ini berupa kegaitan belajar mengajar yang dilaksanakan secara sistematis sesuai tingkat perkembangan siswa. Pada usia sekolah dasar anak berada dalam taham perkembangan kognitif operasional konkrit dimana anak mampu mengoperasikan logikanya dalam situasi konkrit. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak. Siswa dalam penelitian ini diharapkan memiliki pengalaman belajar yang bermakna sehingga materi yang disampaikan dapat tersimpan baik dalam memori ingatannya, karena siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran melalui media yang dapat

digunakan siswa secara langsung agar siswa dapat menemukan suatu konsep materi.

Dari uraian mengenai teori-teori belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital Radari yang peneliti kembangkan didasarkan pada teori belajar behavioristik, konstruktivisme, dan kognitivisme, yaitu media pembelajaran komik digital Radari sesuai dengan teori behavioristik yaitu membuat perubahan tingkah laku siswa yang pasif menjadi aktif. Berdasarkan teori konstruktivisme yaitu pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran komik digital Radari merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk mencari tahu dan membangun sendiri pengetahuan yang mereka dapatkan. Berdasarkan teori kognitivisme yaitu pembelajaran menggunakan media komik digital Radari dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.5.4 Pengertian Pembelajaran

Asyhar (2012:7) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah sesuatu proses penyampaian informasi dan pengetahuan antara pendidik dengan peserta didik. Menurut Hamdani (2011:71-72) pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang baik. Pembelajaran adalah upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan teradap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antarsiswa.

Berdasarkan uraian tersebut, padat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik dan

sumber belajar yang dilakukan 2 orang atau lebih untuk menyampaikan pengetahuan dan memiliki tujuan tertentu.

Dalam penelitian ini pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman bermakna dalam proses pembelajaran karena siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Hal ini disesuaikan dengan peraturan pemerintah pusat dalam pelaksanaan Kurikulum 2013.

2.1.5.5 Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2015: 87-88) mengemukakan bahwa komponen pembelajaran terdiri dari: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; dan (6) penunjang.

Menurut Hamdani (2011:48), komponen-komponen pembelajaran yang saling terkait satussama lain, yaitu: (1) tujuan, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran; dan (6) penunjang, dalam sistemppembelajaran adalah fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, subjek yaitu siswa, materi, strategi pembelajaran, media, dan penunjang.

2.1.6 Hakikat IPS di Sekolah Dasar

2.1.6.1 Pengertian IPS

Sapriya, dkk (2006: 3) menjelaskan IPS merupakan perpaduan dari pilihan konsep ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, budaya dan sebagainya yang diperuntukkan sebagai pembelajaran pada tingkat persekolahan. Sependapat dengan Sapriya, Taneo (2008:6) menjelaskan bahwa IPS bagi pendidikan dasarmmerupakan hasil perpaduan dari mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi.nPerpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut memiliki objek material kajian yang sama yaitu manusia.

Sumantri dalam Sapriya (2009:11) menyatakan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manuasia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, dkk., 2006: 7) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsipprinsip pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa IPS merupakan bidang ilmu yang mengkaji tentang aktivitas manusia dan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu dengan menampilkan kegiatan manusia dan lingkungan sosial dengan masalah sehari-sehari di sekitar masyarakat yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan

sikap tentang pemecahan masalah sosial di sekelilingnya sehingga menjadi masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan kepekaan sosial peserta didik dalam lingkungan masyarakat, dapat memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari baik masalah individu ataupun masyarakat, dan memiliki mental positif dalam setiap masalah yang dihadapi. (Susanto, 2016:145). Tujuan utama IPS yaitu mengembangkan dan memperkaya peserta didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya, melatih anak dalam menempatkan diri di lingkungan masyarakat, dan menjadikan negaranya menjadi lebih tempat hidup yang lebih baik (Taneo, 2010:27). Menurut Gunawan (2016:48), pembelajaran IPS bertujuan untuk membentuk warga negara agar memliki kemampuan sosial dan prinsip dalam berkehidupan di masyarakat, memiliki kekuatan fisik dan lingkungan sosial sehingga menjadi warganegara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan untuk membentuk tenaga ahli di bidang ilmu sosial.

Sedangkan menurut Yustisia dalam Munisah, Arini dkk (2018:191) tujuan utama IPS yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat dan lingkungan. Oleh karena itu, perlu adanya melatih

sikap siswa agar menjaga sekolah menjadi sekolah yang hijau, asri, rindang, indah, dan bersih.

Berdasarkan penjabaran para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS yaitu mengembangkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik dalam menghadapi masalah sosial yang ditemukan di kehidupan sehari-hari sehingga menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

2.1.6.3 Ruang Lingkup IPS

Dalam Permendikbud (2016:3) ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam kurikulum, yaitu (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Sependapat dengan Gunawan (2016:51) ruang lingkup IPS meliputi aspek aspek, sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (5) IPS SD sebagai pendidik Global.

Taneo (2010:1.36) mengemukakan bahwa ruang lingkup IPS berkaitan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dalam kehidupan sosial. Sedangkan dalam dunia pendidikan, IPS berhungungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat mulai dari anggota keluarga hingga masyarakat yang disesuaikan dengan karakteristik dan nilai dalam pendidikannya.

Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS mencakup manusia, tempat, waktu, keberlanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan IPS sebagai

pendidik global. IPS berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat, dimulai dari keluarga hingga masyarakat yang lebih luas. Dari masa sekarang, masala lampau, dan masa yang akan datang.

2.1.6.4 Keterampilan Dasar IPS

Taneo (2010: 3-147 – 3-158) mengemukakan bahwa pengetahuan dan keterampilan IPS membantu guru dalam melaksanakan tugas kependidikan di sekolah dan di masyarakat. Keterampilan dasar IPS meliputi.

1) Keterampilan Mental

Mental seseorang meliputi sistem nilai atau pandangan hidup dan sikap (value system and attitude). Sistem nilai adalah pendapat yang abstrak yang dianut oleh sebagian warga masyarakat mengenai sesuatu yang baik dan buruk, penting dan sepele, berharga dan kurang berharga. Seperti yang dikemukakan oleh Kuncaraningrat terdapat beberapa sikap mental yang menghambat pembangunan, diantaranya sikap mental penerobosan (mengambil jalan pintas), sikap mental priyayi, sikap mental mengagungkan masa lalu dan sikap mental yang cepat puas.

Sikap mental yang mendorong pembangunan merupakan keterampilan IPS yang dapat diterapkan dengan memandang bahwa hidup ini dapat diperbaiki, menghargai usaha manusia dalam mencapai hasil yang lebih baik, menghargai waktu, mampu menyatakan pendapat/gagasan dan menghargai pendapat/gagasan orang lain.

2) Keterampilan Personal

Kepribadian sudah terbentuk sejak lahir, dan dari pengaruh lingkungan tempat tinggal. Jadi, kepribadian merupakan kombinasi dari warisa bilogis dan

kehidupannya. Maka, dikatakan tidak ada seseorang yang mempunyai kepribadian yang sama, karena kehidupan yang dijalani setiap orang berbeda-beda dan tidak ada yang sama. Namun demikian,sebagian kelompok/masyarakat ataupun bangsa dapat memiliki karakteristik atau ciri khas tertentu sehingga memiliki dapat dibedakan dengan bangsa atau kelompok lainnya.

Kepribadian seseorang akan dibina oleh lingkungan. Selanjutnya, kepribadian itulah yang akan mempengaruhi lingkungan tersebut.Dengan berbekal pengetahuan IPS, akan memberi ciri/karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian.

3) Keterampilan Sosial

Masyarakat merupakan kelompok manusia yang tinggal pada wilayah tertentu dan terikat oleh suatu norma dan sistem nilai yang dimilikinya dan selalu mengalami perubahan. Menurut Nursid Sumaatmadja perubahan sosial merupakan perubahan yang terjadi di masyarakat, yang meliputi berbagai aspek kehidupan, sebagai akibat adanya dinamika anggota masyarakat, dan telah didukung oleh mayoritas anggota masyarakat, merupakan tututan kehidupan dalam mencari kestabilannya.

Dengan berbekal pengetahuan IPS, seseorang akan berperan aktif untuk memecahkan masalah dan meningkatkan taraf hidup dalam berbagai kejadian dan masalah yang terjadi di masyarakat .

4) Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik merupakan salah satu keterampilan manusia yang paling nyata. Keterampilan motorik dapat dikembangkan dengan berlatih, berbuat,

dan koordinasi indera dan anggota tubuh. Dalam proses belajar mengajar keterampilan motorik tampak dalam kegiatan menggambar, membuat peta, menggaris, menggunting, dan sebagainya. Penggunaan berbagai media pembelajaran yang menggali kenyataan hidup, merupakan sebuah sarana yang baik dalam melatih kemampuan motorik siswa dalam belajar IPS. Dalam hal ini guru dapat memberi tugas mengumpulkan berbagai sumber, seperti artikel, berbagai gambar, berbagai potret, dan bahkan membuat suatu alat peraga yang digunakan dalam poses belajar mengajar IPS.

5) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep.Keterampilan intelektual harus diperoleh melalui latihan-latihan yang terarah. Pengajaran IPS, yang mengajarkan segala hal yang berhubungan dengan hidup dan kehidupan bermasyarakat, merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sosial siswa.

2.1.6.5 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Karakteristik mata pelajaran IPS menurut Susanto (2016:10-25) ditinjau dari berbagai asperk, antara lain:

1) Karakteristik Ditinjau dari Aspek Tujuan

Pada karakteristik ini, IPS lebih IPS lebih mengarah ke pemberdayaan intelektual, sehingga pembelajaran IPS menggunakan pendekatan kontekstual. IPS melatih siswa untuk melakukan aktifitas secara mandiri, membangun pengetahuannya sendiri. Fokus pembelajaran IPS adalah membentuk sikap sosial

siswa, yang mempunyai keterampilan, dan intelektual yang tinggi sehingga dapat berperan dalam masyarakat untuk menciptakan masyarakat yang lebih baik sesuai dengan nilai dan ide yang berlaku.

2) Karakteristik Ditinjau dari Aspek Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi IPS, yaitu: (a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas; (b) menggunakan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang sejenis; (c) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama; (d) mampu memotivasi siswa untuk aktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan tingkat perkembangan anak; (e) mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berfikir dan memperluas cakrawala. Dengan kata lain, bidang kajian IPS mencakup ilmu bumi, ekonomi, pemerintah dan lingkungan sosial.

3) Karakteristik Ditinjau dari Aspek Pendekatan Pembelajaran

Bidang studi IPS menggunakan pendekatan integratif yang cenderung bersifat praktik dalam masyarakat, keluarga dan antar teman di sekolah. Karakteristik materi yang tergolong dalam ilmu sosial dalam IPS dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok umum, yaitu: (1) struktur ilmu pengetahuan yang bersifat sosial. Semua materi dalam disiplin ilmu sosial bermula dari kenyataan, fakta dan realitas sosial,perubahan dan pergeseran sosial yang dialami setiap individu; (2) struktur ilmu pengetahuan yang bersifat generalisasi dengan produk akhir berupa kemampuan untuk dapat menerapkan, dan mengkonstruksi kembali apa yang harus dikembangkan dalam ilmu sosial.

Sedangkan menurut Gunawan (2016: 50) menyatakan bahwa pendidikan IPS di SD disajikan dalam bentuk *synthetic science* karena berbasis ilmu yang menerapkan pembelajaran sesuai dengan fenomena di dunia nyata yang telah diamati.

Berdasarkan penjabaran para ahli dapat disimpulkan bahwa karateristik IPS ditinjau dari aspek tujuan, aspek ruang lingkup materi dan aspek pendekatan belajar. IPS di SD disajikan dengan bentuk *synthetic science* yang mempelajari ilmu yang ada di dunia nyata dan telah diobservasi.

2.1.6.6 Materi Ajar Rumah Adat

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV sebagai berikut:

Tabel 2.3 KI dan KD IPS Kelas IV Sekolah Dasar

KOMPETENSI INTI 3	KOMPETENSI INTI 4	
(PENGETAHUAN)	(KETERAMPILAN)	
1. Memahami pengetahuan faktual	2. Menyajikan pengetahuan faktual	
dengan cara mengamati dan menanya	dalam bahasa yang jelas,	
berdasarkan rasa ingin tahu tentang	sistematis dan logis, dalam karya	
dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan	yang estetis, dalam gerakan yang	
kegiatannya, benda-benda yang	mencerminkan anak sehat, dan	
dihumpainya di rumah, di sekolah dan	dalam tindakan yang	
tempat bermain.	mencerminkan perilaku anak	
	beriman dan berakhlak mulia.	
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang	4.1 Menyajikan hasil identifikasi	
dan pemanfaatan sumber daya alam	karakteristik ruang dan	
untuk kesejahteraan masyarakat dari	pemanfaatannya sumber daa	
tingkat kota/ kabupaten sampai	untuk kesejahteraan masyarakat	
tingkat provinsi.	dari tingkat kota/kabupaten	
	sampai tingkat provinsi.	

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, 4.2 hasil identifikasi Menyajikan ekonomi, budaya, etnis, dan agama mengenai keragaman sosial, provinsi setempat sebagai ekonomi, budaya, etnis, dan identitas bangsa Indonesia; serta provinsi setempat agama di hubungannya dengan karakteristik sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya ruang. dengan karakteristik ruang. 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi 4.3 Menyajikan hasil identifikasi dan hubungannya dengan berbagai kegiatan ekonomi dan bidang pekerjaan, serta kehidupan hubungannya dengan berbagai sosial dan budaya di lingkungan bidang pekerjaan, serta kehidupan sekitar sampai provinsi. sosial dan budaya di lingkunan sekitar sampai provinsi. 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/ 4.4 Menyajikan hasil identifikasi atau Buddha dan/atau Islam di kerajaan Hindu dan/ atau Buddha lingkungan daerah setempat, serta dan/ atau Islam di lingkungan pengaruhnya pada kehidupan daerah setempat, serta masyarakat masa kini. kehidupan pengaruhnya pada masyarakat masa kini.

Dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar diatas, materi Rumah adat Indonesia sesuai dengan Kompetensi Inti 3 dan 4 pada Kompetensi Dasar 3.2 dan 4.2. Penelitian ini menembangkan media komik digital dengan model *group investigation* pada mupel IPS Tema 7 (Indahnya Keberagaman Negeriku) Subtema 2 (Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku) Pembelajaran 3.

Tabel 2.4 Materi Rumah Adat di Indonesia

Tabel 2.4 Water Ruman Adat di Indonesia					
1	Asal daerah dan Rumah Adat	Gambar			
1.	Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam	a os a financia			
	nah Krong Bade	The state of the s			
	Dikenal dengan sebutan Rumoh Aceh. Rumah	K-36 Aller			
	ini berbentuk persegi panjang dan memanjang				

dari timur ke barat. Dindingnya terbuat dari kayu enau yang dihiasin lukisan dan atapnya terbuat dari daun rumbia.

sholat). Pintu rumah Aceh biasanya lebih rendah dari tinggi orang dewasa yaitu sekitar 120-150 cm.

2. Provinsi Sumatera Utara

Rumah Bolon

Rumah ini berbentuk empat persegi panjang yang biasanya dihuni 4-6 keluarga Batih. Merupakan jenis rumah panggung yang hampir seluruhnya dibuat dengan bahan alam. Tiang penompang tingginya 1,75 meter. Bagian bawah rumah berfungsi sebagai kandang hewan ternak. Atap rumah bolon mengambil bentuk punggung kerbau yang melengkung. Atapnya terbuat dari ijuk dan dianggap sebagai sesuatu yang suci sehingga digunakan untuk menyimpan benda pusaka.

Terdapat anak tangga yang berjumlah ganjil ditengah-tengah rumah. Terdapat hiasan yang dinamakan Ipon yaitu hiasan yang dipasang di



badan rumah yang berfungsi sebagai tolak bala.

3. Provinsi Sumatera Barat

Rumah Gadang.

Rumah Gadang berarti rumah besar. Atapnya berbentuk menyerupai tanduk kerbau dan dibuat dari bahan ijuk. Halaman depan rumah terdapat dua bangunan rangkiang yang digunakan untuk menyimpan padi. Bagian depan rumah dipenuhi ukiran berwarna — warni.



4. Provinsi Riau

Selaso Jatuh Kembar

Rumah salaso jatuh kembar merupakan rumah yang berfungsi sebagai musyawarah adat. Berbentuk seperti perahu. Ciri khas rumah adat ini adalah memiliki kolong atap biasa disebut dengan rumah panggung. Terdiri dari beberapa tiang berjumlah genap. Di puncak atap selalu ada hiasan kayu yang mencuat keatas bersilangan.



5. Provinsi Riau

Rumah Lancang artinya rumah perahu karena dindingnya miring keluar mirip sebuah perahu. Disebut juga rumah lontik karena atapnya melentik ke atas. Rumah lancang merupakan rumah panggung yang mempunyai jumlah tangga ganjil, yaitu 5.

Rumah Lancang atau Rumah Lontik



6. Provinsi Jambi

Rumah Kejang Lako

Rumah yang memiliki struktur punggung bentuk persegi panjang yang terbuat dari kayu. Bentuk atapnya bertumpuk dan ujungnya melengkung keatas. Bentuk atap menggambarkan bentuk perahu, yang disebut lipat kajang. Dinding rumah adat ini tterbuat dari papan. Rumah ini awalnya merupakan rumah suku Batin, kemudian diresmikan menjadi rumah adat Jambi. Kejang Lako dihiasi ukiran motif aneka bunga untuk melambangkan wilayah jambi yang subur.



7. Provinsi Sumatera Selatan

Rumah Limas atau Bari

Atapnya berbentuk limas yang berarti lima dan emas yang melambangkan keagungan, kerukunan, kesopanan, keamanan, sentosa, dan kemakmuran. Rumah limas dibangun dari kayu dan sangat luas yang biasa digunakan untuk berlangsungnya hajatan atau acara adat.

Teras rumah biasanya sikelilingi pagar kayu berjeruji. Maknanya, untuk menjaga anak gadis dalam keluarga itu. Lantai rumah limas berjenjang lima yang menunjukkan adanya strata dalam masyarakat.



Rumah Nuwou Sesat

Rumah adat nowou sesat merupakan balai adat di Lampung yang digunakan para pemuka adat untuk bermusyawarah. Sebagian besar materialnya terbuat dari papan kayu.

Tangga masuk dilengkapi dengan atap yang disebut dengan rurung agung. Ciri khasnya yaitu hiasan mahkota dan tiga payung besar di atap berwarna merah, kuning, dan putih yang





melambangkan tingkat pemuka adat.

9. Provinsi Bengkulu

Rumah Lima

Nama rumah adat ini tergantung bentuk bubungan atapnya. Atap bisa terbuat dari ijuk, enau, atau rirap. Bagian depan rumah terdapat anak tangga yang jumlahnya ganjil. Bahan utama rumah adalah kayu medang kemuning atau surian balam. Lantainya terbuat dari papan atau bambu yang dibelah.



10. Kepulauan Bangka Belitung

Rumah Rakit

Rumah rakit adalah rumah yang dibangun diatas sungai Musi dan mirip seperti rakit.

Dibangun diatas sungai, karena sungai merupakan sumber mata pencaharian masyarakat setempat.

Bahan utama rumah rakit adalah bambu. Agar tidak hanyut, rumah ditambatkan dengan tali tambang kedaratan. Tapi apabila rumahnya jauh ditengah sungai, biasanya ada semacam jangkar. Bahan dinding rumah ini ialah papan kayu, sedangkan atapnya terbuat dari kulit,



semacam daun yang dianyam.

11. Provinsi Jawa Barat

Rumah Kasepuhan

Rumah adat kasepuhan disebut juga dengan keraton kasepuhan. Terdapat dua pintu gerbang, yang pertama terletak disebelah utara dan yang kedua diselatan kompleks. Dahulu rumah ini merupakan tempat tinggal raja-raja.



12. Provinsi Banten

Rumah Baduy

Rumah Baduy bentuknya sederhana terbuat dari bambu dan hanya terdiri dari dinding dan lantai, tanpa jendela. Atapnya terbuat dari ijuk dan daun kelapa. Karena keadaan tanahnya yang tidak rata, masyarakat Baduy menggunakan batu kali untuk menompang rumah mereka. Tinggi rendahnya tumpukan batu tergantung tinggi rendahnya tanah.

Seluruh rumah baduy menghadap ke utara dan selatan. Secara adat, masyarakat Baduy tidak diperkenankan membangun rumah menghadap ke timur maupun barat.

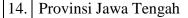


13. DKI Jakarta

Rumah Kebaya

Rumah kebaya memliki bentuk atap yang menyerupai pelana yang dilipat. Apabila dilihat dari samping akan nampak seperti lipatan kebaya. Pondasi rumah dibangun menggunakan batu, dinding dan tiangnya menggunakan kayu, atapnya menggunakan genting atau atep (alangalang yang disusun).

Keunikan rumah kebaya adalah terasnya yang luas. Teras tersebut berguna untuk menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Pintu dan jendela berbentuk jalusi (susunan bilah kayu) dan diberi warna hijau dan kuning.



Rumah Joglo

Rumah adat joglo terbuat dari kayu jati.

Bangunannya berbentuk persegi panjang,
memiliki tiga pintu depan dan atapnya
berbentuk tajug yang menyerupai benuk
gunung, ditopang oleh 4 tiang utama yang
disebut soko guru. Rangka atapnya bertumpuk
tumpuk, mulai dari 3 sampai 9 tumpuk.





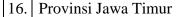
Biasanya dilengkapi dengan pendopo untuk bersantai.

15. Daerah Istimewa Yogyakarta

Rumah Joglo

Bentuk rumah adat joglo yogyakarta tidak jauh beda dengan rumah joglo Jawa Tengah., karena masih ada keterikata budaya.

Bangunan rumah ini berbentuk persegi yang terdiri dari pendapa, pringgitan, omah jero. Ciri khas dari bangunan joglo adalah menggunakan blandar bersusun melebar keatas yang disebut blandar timpangsari.



Rumah Joglo Situbondo

Rumah joglo Situbondo memiliki kemiripan dengan rumah joglo Jawa Tengah dengan DIY. Dalam rumah adat ini terdapat dua ruang utama yaitu ruang pendopo dan ruang belakang saja. Rumah ini umumnya terbuat dari kayu jati. Sebelum memasuki rumah terdapat hiasan yang menurut kepercayaan dapat mengusir hal-hal negatif.





17. Provinsi Bali

Gapura Candi Bentar

Pintu masuk rumah ditandai dengan adanya gapura yang disebut gapura candi bentar. Biasanya dihiasi dengan ukiran yang indah dan patung-patung yang berfungsi sebagai simbol ritual. Rumah ini biasanya dikelilingi dengan tembok.

Bahan bangunan yang digunakan tergantung pada tingkat kemapanan pemiliknya. Masyarakat biasa menggunakan popolan (terbuat dari tanah liat), golongan raja dan brahmana menggunakan tumpukan bata-bata.

18. Kalimantan Barat

Rumah Panjang

Rumah ini berbentuk rumah panggung.

Ukurannya sangatlah besar, terdapat sekitar 50 ruangan didalamnya. Ruang itu dihuni oleh banyak keluarga. Keseluruhan rumah ini dibuat dengan menggunakan kayu ulin, yaitu kayu khas pulau Kalimantan.

rumah panjang terbuat dari ijuk dan genting tanah.





19. Kalimantan Tengah

Rumah Betang

Panjang rumah Betang mencapai 150 meter. Ketinggian rumah ini dari tanah adalah 3-5 meter. Rumah ini dihuni oleh 40-50 keluarga. Tiap keluarga menempati satu ruangan.Di depan kamar terdapat satu ruangan terbuka yang digunakan untuk kegiatan bersama, seperti musyawarah, upacara adat dan bersantai. Dibelakang tiap kamar terdapat dapur.

Di halaman rumah biasanya terdapat sanding (tempat menyimpan jenazah), sapundu (patung untuk mengikat hewan sesembahan), dan petahu (tempat tulang belulang).

20. Kalimantan Selatan

Rumah Banjar atau Rumah Baanjung

Baanjung berarti memiliki anjungan yaitu bangunan tambahan di samping kiri dan kanan belakang rumah.

Rumah ini memiliki lantai yang berjenjang. Di depan lantainya semakin naik sampai tengah rumah, lalu menurun lagi. Lantai berundak ini





mencerminkan tata krama masyarakat Banjar.

21. Kalimantan Timur

Rumah Lamin

Panjang rumah ini mencapai 200 meter. Rumah Lamin merupakan rumah panggung yang memiliki tinggi kolong sekitar 3 meter.

Di atap rumah terdapat banyak ukiran-ukiran. Rumah lamin dicat dengan warna kuning, merah, biru, dan putih. Rumah ini dihuni oleh 10-20 keluarga atau dapat menampung hingga 100 orang. Rumah ini terbuat dari kayu ulin.



22. Provinsi Kalimantan Utara

Rumah Baloy

Rumah Baloy merupakan rumah adat yang berbentuk rumah panggung dengan bahan keseluruhan dari kayu ulin. Rumah ini dilengkapi dengan berbagai macam ukiran khas daerah pesisir. Bangunan rumah Baloy menghadap ke utara dengan pintu utamnya yang menghadap ke selatan.



23. Provinsi Nusa Tenggara Barat

Rumah Dalam Loka Samawa

Rumah ini terdiri dari bangunan bertingkat yang terbuat dari kayu jati. Rumah dalam loka samawa digunakan sebagai hunian raja dan ketua adat. Di rumah ini terdapat ukiran khas pulau Sumbawa yang bermotif bunga dan daun-daunan. Jalan masuk rumah ini menanjak dengan atap bersusun yang rendah. Tiang penopang rumah berjumlah 99 buah, melambangkan Asmaul Husna atau nama-nama Allah.



24. Nusa Tenggara Timur

Rumah Mbaru Niang

Rumah adat ini berbentuk kerucut. Rumah adat ini hanya bisa ditemukan di Desa Wae Rebo, di Kabupaten Manggarai Barat, Flores. Rangka rumah ini dibuat dengan metode pasak dan diikat dengan rotan Rumah lalu diisi dengan daun lontar yang ditutupi ijuk atau ilalang.



25. Sulawesi Utara

Rumah Wawelangko

Rumah wawelangko juga disebut rumah pewaris. Rumah ini merupakan rumah panggung yang memiliki dua tangga pada bagian depan rumahnya. Tangga sebelah kiri untuk keluar dan sebelah kanan untuk masuk. Rumah wawelangko dihiasi dengan ornamen ular hitam sebagai simbol kewaspadaan dan ornamen burung manguni yang dipercaya dapat meramal peristiwa alam.



26. Gorontalo

Rumah Dolohupa

Rumah adat Dolohupa biasanya digunakan untuk musyawarah. Struktur rumah ini adalah rumah panggung dengan beberapa tiang atau tiang yang berukir. Atap rumah dibuat dari jerami berkualitas yang dianyam, sedangkan dindin pagar, lantai, dan tengga terbuat dari papan kayu atau bilah.



27. Sulawesi Tengah

Rumah Tambi

Rumah tambi apabila dilihat dari depan berbentuk seperti segitiga. Atap rumah tambi berfungsi sebagai dinding rumah. Tidak ada ruangan khusus di dalamnya. Penghuni tidur dan menyimpan barang di sepanjang tepi dinding. Dapurnya terletak di tengah rumah.tambi. Rumah ini menghadap ke arah utara- selatan. Rumah ini terbuat dari daun rumbia atau ijuk.



28. Sulawesi Barat

Rumah Mamuju

Rumah mamuju berfungsi untuk pameran budaya. Biasanya berlokasi di tengah kota. Rumah mamuju disebut juga rumah Bandar



29. Sulawesi Selatan

Rumah Tongkongan

Tongkongan adalah rumah adat suku Toraja yang melelngkung seperti bentuk perahu atau tanduk kerbau. Semua rumah Tongkonan berjejer menghadap ke utara. Ditambah dengan bentuk atapnya yang meruncing ke atas, rumah



mereka melambangkan bahwa leluhur mereka berasal dari utara.

Di depan rumah terdapat kepala-kepala kerbau bekas upacara adat. Semakin banyak tandung kerbau dipasang semakin ysng tinggi kedudukan pemilik rumah. Ornamen rumah Tongkonan terdiri dari 4 warna dasar, yaitu hitam yang melambangkan kematian dan kegelapan, melambangkan kuning yang anugerah, melambangkan merah yang kehidupan manusia, putih yang melambangkan kesucian.

30. Sulawesi Tenggara

Rumah Banua Tada

Pada rumah Banua tada terdapat tiang yang terbuat dari kayu bulat yang ditumpangkan dibagian atas pondasi batu. Bagian lantai rumah terbuat dari papan kayu jati yang disusun dengan menggunakan teknik kunci tanpa dipaku. Atapnya terbuat dari daun rumbia. Rumah ini terbuat dari kayu pohon nangka, jati dan bayent.

Rumah banua tada terdiri dari beberapa



jenis, salah satunya malige yang dipakai oleh sultan. Rumah banua tada malige memiliki 4 tingkat lantai. Lantai pertama berfungsi sebagai ruang tamu dan kamar tidur keluarga sultan. Lantai kedua untuk kegiatan administrasi kerajaan. Lantai ketiga untuk aula. Lantai keempat berfungsi sebagai tempat penjemuran

31. Maluku

Rumah Baileo

Rumah Baileo merupakan rumah panggung yang tidak berdinding. Atapnya terbuat dari daun sagu atau daun kelapa. Rumah adat ini ukurannya besar, digunakan untuk musyawarah atau acara hiburan saja. Ciri khas rumah ini adalah adanya batu pamali si depan pintu masuk. Batu ini merupakan tempat untuk menyimpan sesaji.



32. Maluku Utara

Rumah Sasandu

Rumah ini digunakan untuk tempat pertemuan, menyelesaikan masalah, melaksanakan upacara adat dan tempat merayakan panen raya. Rumah



ini juga tidak memiliki dinding. Atapnya terbuat dari daun sagu. Tiang penopang terbuat dari batang kayu sagu. Ujung atap rumah dibuat pendek agar orang masuk dengan menundukkan kepala dan membungkukkan badan yang menandakan setiap orang harus patuh dan hormat kepada adat.

33. Provinsi Papua

Rumah Bujang

Rumah Bujang adalah rumah suku Asmat.
Rumah ini dihuni oleh para bujang, yaitu
pemuda yang belum menikah, rumah ini
didirikan menghadap ke sungai . Rumah ini
sangat panjang mencapai 50 meter. Rumah ini
terdapat banyak pintu yang disetiap pintunya
terdapat patung Mbis, yaitu patung yang
dipercaya dapat menjaga seisi rumah.



34. Provinsi Papua

Rumah Honai

Berdasarkan dari fungsinya sendiri, rumah Honai bisa dibedakan menjadi 3, yaitu rumah untuk pria (Honai), rumah untuk wanita (Ebei), serta rumah yang khusus digunakan bagi



kandang hewan atau babi (Wamai).

Rumah honai berbentuk bulat dengan atap berbahan daun jerami. Pintunya hanya ada satu dan tidak ada jendela. Tujuannya untuk menahan udara dingin pegunungan Papua. Di bagian tengah rumah terdapat perapian untuk mengahangatkan badan.

2.1.7 Hakikat Hasil Belajar

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada diri siswa, sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2016:5). Sementara menurut Suprijono (2017:7) hasil belajar adalah berubahnya perilaku seseorang yang mencakup keseluruhan aspek. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara terpisah, melainkan komprehensif.

Rifa'i dan Anni (2015:67) menyatakan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belaja.

Dari penjabaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar yang dipengaruhi oleh hal-hal yang dipelajari ketika proses kegiatan belajar.

2.1.7.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom dalam (Rifa'i dan Anni 2012: 68) menyampaikan terdapat tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

1) Ranah kognitif mengembangkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terjadi atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori tersebut yang sesuai dengan tuntutan jaman dan tingkat kemampuan siswa untuk mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel 2.5 (Permendikbud, 2014:8).

Tabel 2.5 Kemampuan Berfikir

Kemampuan Berfikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kefsimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya

Mengevaluasi	Menentukan	nilai	suatu	benda	a atau	informasi
	berdasarkan suatu kriteria					
Mencipta	Menghasilkan produk yang i					
	yang pernah ac		,	1	, ,	

2) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Terdapat 5 kategori dalam ranah afektif, yaitu penerimaan (receiving), pemberian respons (responding), pemberian nilai atau penghargaan (valuing), dan pengorganisasian (organization), pembentukan pola hidup (organization by a value complex. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap spiritual dan sikap sosial yang dijabarkan dalam tabel 2.6 (Permendikbud, 2014:6).

Tabel 2.6 Tingkatan Sikap

Tingkatan Sikap	Deskripsi					
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan					
	perhatian terhadap nilai tersebut					
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas					
	dalam membicarakan nilai tersebut					
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai					
	tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut					
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem					
	nilai dirinya					
Mengamalkan nilai	Menjadikan suatu nilai sebagai ciri khas dalam diri					
	dalam melakukan sesuatu.					

3) Ranah psikomotor , tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan, yakni : a) gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), b) keterampilan pada gerakan- gerakan dasar, c) kemampuan perseptual, termasuk didalamnya

membedakan visual, membedakan audiktif dan motoris, d) kemampuan di bidang fisik, e) gerakan-gerakan *skill*, melalui dari keterampilan sederhana sampai dalam keterampilan yang komplek, f) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative (Sudjana dan rivai, 2017:30-31).

Dalam pembelajaran kurikumum 2013 penilaian ranah psikomotor diasimilasikan menjadi 6 kompetensi yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan, dan mencipta. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang mereduksi 6 kategori menjadi 5 kategori dengan memindahkan kategori mencipta ke ranah pengetahuan karena mencipta merupakan satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari proses sebelumnya. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam tabel 2.7 (Permendikbud, 2014:9).

Tabel 2.7 Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan	Deskripsi				
Belajar					
Mengamati	Memperhatikan suatu objek saat pengamatan,				
	membaca teks, ataupun mendengarkan penjelasan.				
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan				
	hipotetik)				
Mengumpulkan	Kuantitas dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan,				
informasi/mencoba	kelengkapan informasi, validitas informasi yang				
	dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan				
	untuk mengumpulkan data.				
Menalar/mengasos	Mengembangkan tafsiran, alasan dan kesimpulan				
iasi	mengenai hubungan antar informasi dari dua fakta,				
	konsep atau teori, menggabungkan interpretasi dan				
	argumentasi serta kesimpulan keterkaitan				
	antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat dar				
	dua sumber yang berpendapat sama atau berbeda.				
Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai				

menalar)	dalam	bentuk	tulisan,	grafis,	media
elektronik, multi media dan lain-lain.					

Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar menurut Permendikbud nomor 23 tahun 2016 meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Jadi, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dalam penerapan pembelajaran mupel IPS dengan model *Group Investigation* yang diberi pengembangan media pembelajaran komik digital Radari. Hasil belajar pada perolehan nilai *pretest* dan *posttest* diukur dengan memberikan soal tes pilihan ganda terkait dengan materi keragaman rumah adat di Indonesia.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakah hasil penelitian yang relevan yang berkaitan dengan media pembelajaran komik digital dengan model *group investigation* pada mupel IPS materi rumah adat Indonesia. Penelitian-penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi dan Nisda Yunia tahun 2017 dalam Jurnal Biodik Volume 3 Nomor 2 dengan judul "Integrasi Sikap Ilmiah pada Media Komik Digital untuk Pembelajaran Biologi di SMP" dalam penelitian ini menemukan bahwa media komik digital berbasis nilai karakter dengan kategori layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran biologi. Media

- komik digital terintegrasi sikap ilmiah hasil pengembangan daparr menguatkan nilai karakter siswa.
- 2. Penelitian yang dilakukan oleh I Nengah Suka Widana, N.Putri Sumaryani, dan Ni Luh Wayan Ayuning Pradnyawati tahun 2018 dalam Jurnal Emasains volume VII No. 1 dengan judul penelitian "Memicu Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi melalui Model Blended Learning Berbantuan Komik Digital" pada penelitian menemukan bahwa Model blended learning berbantuan komik digital dapat memicu kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar.
- 3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadiya, Haris Rosdianto, dan Eka Mutiara tahun 2016 dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika Volume 1 Nomor 2 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Group investigation* (gi) untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X" pada penelitian menemukan bahwa pembelajaran *Group investigation* yang diterapkan pada siswa dapat menggambarkan peningkatan keterampilan berfikir kritis siswa pada indikator menyimpulkan sebesar 0,65 dengan kategori sedang, penyelidikan sebesar 0,48 dengan kategori sedang, menganalisis sebesar 0,52 dengan kategori sedang, pemecahan masalah sebesar 0,48 dengan kategori sedang dan membuat keputusan sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Respon siswa terhadap indikator keterampilan berpikir kritis memiliki persentase 83,6% dengan kategori positif.
- 4. Penelitian yang dilakukan oleh Andiny Nur C, Haryono, dan Masykuri tahun 2014 dalam Jurnal Pendidikan Kimia (JPK) Vol.3 No.2 dengan judul " Model

pembelajaran *Group investigation* (GI) Dilengkapi Media Peta Pikiran pada Materi Pokok Kelarutan dan Hsil Kali Kelarutan untuk Meningkatkan Kerjasama dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013" pada penelitian tersebut menemukan bahwa penerapan model *Group investigation* pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan dapat meningkatkan kerjasama siswa. Pada siklus I presentase kerjasama siswa adalah 78,27 % dan meningkat menjadi 80,46% pada siklus II. Penerapan model tersebut juga meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Pada siklus I presentase siswa yang tuntas adalah 30,56% dan meningkat menjadi 91,67% pada siklus II. Sedangkan aspek afektif, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pencapaian indikator dari 71,22% pada siklus I menjadi 72,44% pada siklus II.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Widyanto tahun 2017 dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Volume 3 Nomor 1 dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran *Group investigation* Berbantuan Media Flanel Graf untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA" penelitian ini menemukan bahwa metode *group investigation* berbantuan media flanel graf dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD N Jetak 01 pada mata pelajaran IPA. Hasil belajar siswa meningkat dari Prasiklus ke siklus I . Rata-rata nilai Prasiklus sebesar 71 dengan presentase ketuntasan belajarnya 73% (19 siswa). Rata-rata nilai

- siswa meningkat pada siklus I Mencapai 81 dengan presentase ketuntasan belajarnya 85% (22 siswa).
- 6. Penelitian yang dilakukan oleh Renika Arisinta, Bayu Hendro Wicaksono, dan Ima Wahyu Utami tahum 2017 dalam Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD Vol 5 No 2 dengan judul "Pengembangan Group investigation dengan Permainan "Aku Seorang Detektif: Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Malang" penelitian tersebut menemukan bahwa model pembelajaran GI dengan permainan :aku seorang detektif" menghasilkan kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan. Pada hasil kevalidan sebesar 89% pada validasi buku pedoman, 98% pada validasi RPP dan 92% pada validasi media. Skor tersebut menunjukkan bahwa permainan tersebut sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Pada hasil keefektifan sebesar 86% pada respon guru selama PBM. Skor tersebut menunjukkan bahwa permainan tersebut sangat efektif dan sangat layak untuk digunakan. Pada hasil kemenarikan sebesar 95 % siswa yang setuju, 5 % siswa yang tidak setuju terhadap angket respon siswa dari 10 pernyataan yang dibuat oleh peneliti pada respon siswa. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan dengan permainan dinyatakan sangat menarik. Pada beberapa data diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran GI dengan permainan "aku seorang detektif" dalam materi gaya dan gerak pada kelas IV SD Muhammadiyah 1 Malang dinyatakan sangat layak.
- Penelitian yang dilakukan oleh Retno Puspitorini, dkk tahun 2014 dalam
 Cakrawala Pendikan Vol.2 No.3 dengan judul "Penggunaan Media Komik

Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif' hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik IPA memberikan dampak yang positif terhadap motivasi, hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik. Pada ranah kognitif dibuktikan dengan perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara sebelum dan setelah menggunakan komik di mana hasil belajar kognitif setelah menggunakan komik semakin baik Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 yang berarti bahwa sig < 0,05 maka H0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara sebelum (pretes) dan setelah (postes) menggunakan komik.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Septi Adeliyanti, Suharto, dan Hobri tahun 2018 dalam Kadikama Vol. 9 No. 1 dengan judul "Pengembangan *e-Comic* Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat" penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *e-Comic* matematika berbasis teknologi menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif,dan praktis ditunjukkan pada tahap validasi yang memperoleh persentase 95.3% dari validator I, 89% dari validator II, dan 96% dari validator III dengan koefisien korelasi sebesar 0,94 dikategorikan sangat tinggi tingkat interprestasi valid. Efektif ditunjukkan dari ketuntasan kelas dengan persentase 81.25% dari 32 siswa tuntas. Praktis ditunjukkan dengan perolehan data angket respon pengguna dengan persentase 94% dan menjadikan media pembelajaran dikategorikan sangat baik.

- 9. Penelitian yang dilakukan oleh Joko Daryanto dan Karsono tahun 2019 dalam EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 11 No.1 dengan judul "Interactive Multimedia on Local Language Learning of Elementariy School in Surakarta" penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa meningkatan pemahaman bahasa Jawa kualitas proses pembelajaran.
- 10. Penelitian yang dilakukan Margaretha Sri Yuliariatiningsih tahun 2019 dalam EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 2 No.2 dengan judul " Media Komik pada Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Multiple Intelligences Siswa SD" penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Jawa meningkatan pemahaman bahasa Jawa kualitas proses pembelajaran.
- 11. Penelitian yang dilakukan oleh Irwan N dan Sani RA tahun 2015 dalam Jurnal Pendidikan Fisika Vol.4 No.1 dengan judul " Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group investigation* dan Teamworks Skills Terhadap Hasil Belajar Fisika" hasil penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan hasil belajar siswa melalui model *group investigation* dengan direct intruction dalam pembelajaran fisika. Nilai rata-rata tipe gi lebih tinggi dibannding model di . Dengan perbandingan 70,25 dan 40,09.
- 12. Penelitian yang dilakukan oleh Irawati dan Lisa Rokhmani tahun 2016 dalam JPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol.9 No.1 dengan judul "Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas IX di SMAN 7 Malang Pokok Bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran" hasil

- penelitian tersebut adalah media e-comic layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam proses belajar di kelas.
- 13. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Latip dan Anna Permanasari tahun 2015 dalam Edusains Vol.7 No.2 dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SMP pada Tema Teknologi" hasil penelitin tersebut adalah multimedia pembelajaran berbasis literasi sains layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPA di kelas dengan ditunjukkan dengan adanya peningkatkan literasi sains siswa SMP pada materi IPA tema teknologi sebesar 65,64% (kategori sedang). Peningkatan pada domain kompetensi sains sebesar 70,1% (kategori tinggi), pada domain pengetahuan sains sebesar 63,7% (kategori sedang) dan pada domain sikap siswa terhadap sains sebesar 60,12% (kategori sedang).
- 14. Penelitian yang dilakukan oleh M.Sai tahun 2017 dalam Jurnal Pendidikan IPS Vol.4 No.1 dengan judul "Pengaruh Model *Group Investigation* Berbasis Internet terhdap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa" dalam penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *group investigation* berbasis internet dapat meningkatkan kemampuan digital literasi siswa. Hal ini dtunjukkan dari hasil tes akhir (*posttest*) dan hasil tes kemampuan digital literasi. Dari hasil tes akhir kelas (*posttest*) kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata 75,8125, sedangkan kelas kontrol sebesar rata-rata 67,375. Sedangkan dari hasil tes ke-mampuan digital kelas eksperimen mendapat-kan skor rata-rata 44, 5, sedangkan kelas kon-trol sebesar rata-rata 29,8125...

15. Penelitian yang dilakukan oleh Miko Priambada, Hardi Suyitno, dan St. Budi Waluya tahun 2019 dalam *Journal of Primary Education* Volume 8 No.3 dengan judul "Development of Mathematics Learning of Group Investigation (GI) Model with Characters Contain to Increase Critical Thinking Ability" dalam penelitian ini menemukan bahwa pengembangan alat pembelajaran matematika model GI dengan pendekatan ilmiah mengintegrasikan antar indikator pencapaian kompetensi dengan disertai indikator kemampuan berpikir kritis oleh karakter kerja keras. Alat belajar dengan pendekatan ilmiah karakter model GI terkandung untuk meningkatkan kemampuan kritis siswa.Rejoagung 01 tahun ajaran 2013/2014 adalah 65.

2.3 Kerangka Berfikir

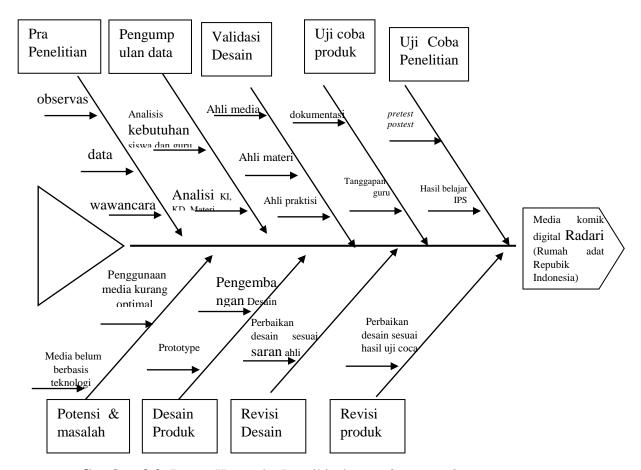
IPS merupakan salah satu mupel pembelajaran yang pokok diajarkan di sekolah dasar. Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Petompon 02 Semarang menunjukkan hasil pelajaran IPS masih rendah dengan persentase ketuntasan dibawah 50%. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya kurangnya minat siswa, selama ini guru masih menggunakan model pembelajaran yang belum bervarisi dan masih menekankan pada pemahaman konsep sehingga siswa merasa bosan.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya melalui penggunaan media komik digital. Media komik digital adalah suatu kumpulan gambar yang membentuk sebuah cerita, yang dilengkapi dengan

teks dan audio dan dapat diakses dengan media digital atau elektronik. Media komik digital dapat membantu siswa dalam memahami dan menambah kosa kata siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga mendapat pengalaman yang menyenangkan, karena belajar dengan cara yang berbeda. Melalui penggunaan komik digital diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam pembelajaran IPS.

Untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital, maka digunakan kerangka berfikir dalam bentuk *fishbone* yang mengadopsi dari model penelitian Sugiyono yang disusun melalui teori *bayes-fishbone*. *Fishbone* adalah kerangka berfikir yang bentuknya mirip dengan tulang ikan, yaitu meliputi kepala, sirip, duri, dan ekor. Kerangka berfikir ini memiliki kelebihan yaitu secara visual menjelaskan urutan penyebab masalah dan kemungkinan terjadi secara detail (Yuniarto dkk, 2014:221-222).

Pada penelitian ini, kerangka berpikir peneliti apabila digambarkan dengan menggunakan bagan *bayes-fishbone* sebagai berikut:



Gambar 2.2: Bagan Kerangka Berpikir dengan bayes-Fish Bone

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis, kajian empriris dan kerangka berfikir tersebut, maka dapat disusun sebagai berikut.

Ho: Penggunaan media komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) tidak efektif terhadap hasil belajar IPS kelas IVC SD Negeri Petompon 02 Semarang.

Ha: Penggunaan media komik digital Radari (Rumah Adat Republik Indonesia) efektif terhadap hasil belajar IPS kelas IVC SD Negeri Petompon 02 Semarang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa,

- 1. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa. Pengembangan media pembelajaran komik digital Radari dengan model *Group Investigation (GI)* menggunakan beberapa *software*, yaitu *corel draw x7* untuk mendesain gambar, *photoshop cc2015* untuk mengabungkan gambar, dan *software Adobe Flash CS6* untuk menampilkan komik. Dilaksanakan melalui beberapa tahap berpedoman pada langkah-langkah pengembangan menurut Borg dan Gall meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5)revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.
- 2. Media komik digital Radari dengan model *group investigation* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia yang dikembangkan, menurut ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi memenuhi kriteria kelayakan pada komponen isi, kebahasaan, dan tampilan. Dengan perolehan skor 92% dengan kriteria sangat layak untuk validasi **materi** oleh ahli materi, skor 94% dengan kriteria sangat layak untuk validasi media oleh ahli media, serta penilaian guru dengan skor 94% pada uji pemakaian produk.

3. Media komik digital Radari dengan model *group investigation* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia terhadap hasil belajar siswa dengan t_{hitung} sebesar 10,732 dan t_{tabel} sebesar 2,030 yang artinya t_{hitung} > t_{tabel} sehingga Ha diterima. Sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 0,395 termasuk dalam kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti maka saran yang direkomendasikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan media pembelajaran IPS yang bervariasi agar hasil belajar dan pemahaman siswa dapat meningkat serta dilakukan penelitian pengembangan serupa dengan materi dan kelas yang berbeda dengan model pembelajaran yang berbeda untuk menambah referensi media pembelajaran dan khasanah dunia pendidikan Indonesia.

2. Bagi Siswa

Media komik digital Radari dengan model *group investigation* dapat digunakan sebagai media belajar siswa kelas IV secara kelompok maupun mandiri.

3. Bagi Sekolah

Untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital Radari dengan model *group investigation* diharapkan pihak sekolah memfasilitasi alat yang

mendukung dalam proses pembuatan dan penggunaan multimedia agar pembejaran lebih menarik dan hasil belajar lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti, Septi,. Suharto., & Hobri. (2018). Pengembangaa E-Comic Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *Kadikma*, 9(1): 123-130
- Ahmadi, Farid, Sutaryono, Witanto, Yuli, & Ratnaningrum, Ika. (2017) Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2): 127-136
- Kunandar. 2013. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- 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*. Vol 8(1): 1238-1244
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisinta, Renika., Wicaksono, Bayu Hendro., Utami, Ima W.P. (2017). Pengembangan *Group investigation* dengan Permainan "Aku Seorang Detektif: Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 5(2): 732-742
- Arisman, Azizah., &Permanasari, Anna.(2015) Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Metode Praktikum dan Demonstrasi Multimedia Interaktif (MMI) dalam Pembelajaran IPA Terpadu untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Edusains*: 7(2): 179-184
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Artini, Pasaribu, Marungkil, dan. M. Husain Sarjan. 2015 . Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SD Inpres 1 Tondo. E-Jurnal Mitra Sains. Vol.3 No.1 ISSN 2302-2027
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2015. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.

- Buchori, Achmad dan Dwi Setyawati, Rina. 2015. Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic In Elementary School. International Journal of Education and Research. Volume 3 No. 9 ISSN 2411-5681
- Budi, Seno Setia, dkk. (2018). Pengembangan Komik pembelajaran Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2):65-78
- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto, Joko., & Karsono. (2019). Interactive Multimedia on Local Language Learning of Elementary School in Surakarta City. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1): 66-70
- Gumelar, M.S. 2011. Comic Making. Jakartaaa; PT. Indeks.
- Gunawan, Rudi. 2016. Pendidikan IPS. Bandung: Alfabeta.
- Hakim.Arif Rahman., & Windaya, Husen. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar SD. EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(2): 69-81
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Herlina, Monica. 2013. *Ensiklopedia Rumah Adat Indonesia*. Jakarta: Azka Mulia Media.
- Irawati., & Rokhmani, Lisa. (2016) . Pengembangan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas IX di SMAN 7 Malang Pokok Bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1): 31-40
- Irwan, Nova., & Sani, R.A.(2015). Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group investigation* dan Teamwork Skill Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1):41-48
- K,Dian. 2015. Ensiklopedia Negeriku Rumah Adat. Jakarta:Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia

- Khoirunisiyah, Siti., Purwanti, Eko., Yanuarita, Puteri. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran *Group Investigation* terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kreatif*: 7(1): 73-80
- Kurniasari, Ria. (2018). Peningkatan *Ecoliteracy* Siswa terhadap Sampah Organik dan Anorganik Melalui *Group investigation* pada Pembeajaran IPS. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2):133-139
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustianingsari, Nadia., & Dewi, Utari. (2015). Pengembangan Media *Komik Digital* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2): 1-9
- Latip, Abdul., & Permanasari, Anna. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SMP pada Tema Teknologi.. *Edusains*. 7(2): 161-171
- Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitan Pendidikan Matematika*. Bandung:Refika Aditama.
- Mukmin, Bagus Amirul., & Zunaidah, Farida Nurlaila.(2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2):145-158
- Munisah, dkk. (2018). Pendidikan Lingkungan melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2):180-190
- Nadiya,. Rosdiyanto, Haris., & Murdani, Eka.(2016). Penerapan Model Pembelajaran *Group investigation* (gi) untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Materi Gerak Lurus Kelas X. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 1(2): 49-51
- Nugraheni, Nurwisi.(2017).Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2):112-117
- Nupiksari, Sri. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation* Pada Siswa Kelas VI SDN Rejoagung 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Pancaran*, 4(4): 13-24
- Nur C, Andiny., Haryono., & Masykuri.(2014). Model Pembelajaran *Group investigation* (GI) Dilengkapi Media Peta Pikiran pada Materi Pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Meningkatkan Kerjasama dan

- Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2):1-6
- Nuriyanti, Fitri., Sartono, Nurmasari,. & Evriyani, Dian. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik Digital pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta. *BIOSFER*, 7(2): 47-52
- Panjaitan, Ruqiah, G.P., Savitri, Ely., & Titin. (2016). Pengembanan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Scice Education Juornal*, 5(1):1379-1387
- 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 RI Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Dasar.
- Purnamasari, Setyarini., & Herman, Tatang.(2016).Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis, serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora:Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2): 178-185
- Purwanto, 2016. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Puspitorini, Retno,dkk. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*: , 2(3):133-139
- Priambada, Miko., Suyitno, Hardi., & Waluya, Budi. (2018). Development of Mathematics Learning of Group Investigation (GI) Model with Characters Contain to Increase Critical Thinking Ability. Journal of Primary Education, 8(3): 323-339
- Rahmaibu, Farida Hasan., Ahmadi, Farid,. & Prasetyaningsih, Fitria Dwi.(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*: 7(1):1-10

- Rasiman., & Pramasdyahsari, Agnita Siska.(2014). Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. International Journal of Education and Research, 2(11):532-544
- Rifa'i, Achmad & Anni, T.C.. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.
- Rustini, Tin.(2014). Peningkatan Hasil Belajar IPS dan *Self Esteem* Siswa SD melalui Multimedia dalam Pembelajaran IPS. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(2): 115-124
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sai, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbasis Internet Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1): 37-54
- Sai, M. (2017). Pengaruh Model *Group Investigation* Berbasis Internet terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Digital Literasi Siswa. *Harmoni Sosial:Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1): 39-52
- Sangadji, Sopiah. (2016). Implementation of Cooperative Learning with Group Investigation Model to Learning Achievement of Vocational School Students in Indonesia. International Journal of Learning & Development, 6(1):91-103
- Sapriya. 2016. Pendidikan IPS.Bandung: Rosda Karya
- Saputro, Hengkang Bara., & Soehart. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1): 61-72
- Styaningsih, Winarno, Nuryadi. 2016 .Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia (ISPI) Jawa Tengah. Vol 3 No.2 ISSN 2442-6350
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruz Z Media.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faaktor-Faktor yang Mempenngaruhinya*. Jakart: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, Robin E. 2015. Cooperative Learning. Bandung: Nusamedia.
- Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. 2017. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

- Sudjana. 2005. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suka Widana, I Nengah, dkk. 2018. Memicu Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Biologi melalui Model Blended Learning Berbantuan Komik Digital. *Emasains*. Volume VII No. 1 ISSN 2302- 2124
- Sukmanasa, Elly., Windiyani, Tustiyana., & Novita, (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD*, 2(2): 171-185
- Sulistyorini, Estiastuti, Arini., & Harmanto. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Terpadu Model *Discovery Learning Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS)* Siswa SD di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(2)103-113
- Sunhaji. (2016). Implementation of Cooperative Learning Strategy in Forming The Student about Thinking Skill of The Whole Of State Islamic Senior High Schools in Purwokerto City Indonesia. International Journal of Education and Research, 4(10): 131-141
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperatif Learning Teori Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Prenadmedia Group.
- Supriyadi & Yunia, Nisda. 2017 .*Integrasi Sikap Ilmiah pada Media Komik Digital untuk Pembelajaran Biologi di SMP*. Jurnal Biodik Vol.3 No.2 ISSN 2460-2612
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto, 2015. *Belajar dan Pembelajaran*.Bandung:PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Taneo, S. P. (dkk). 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.2003. Jakarta: Depdiknas.

- Widhiatmoko, Iman., & Khafid, Muhammad. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Persamaan Akuntansi melalui Pendekatan Pendidikan Karakter menggunakan Metode *Group investigation.Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(2): 121-129
- Widyanto, Prasetyo.2017. Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanel Graf untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol.3 No.1 ISSN 2579-6461
- Yuliana., Siswandari., & Sudiyanto.(2017)Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2):135-146
- Yuliariatiningsih, Margaretha Sri. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar SD. Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2): 95-105
- Yunus, M., Salehi, H., Tarmizi, A., Idrus, SFS., Balaraman, S.S.A/P. (2010). Using Digital Comics in Teaching ESL Writing. Recent Researches in Chemistry, Biology, Environment and Culture: Universiti Kebangsaan Malaysia. 4(18): 53-58