



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS  
KARAKTER UNTUK MUATAN PEMBELAJARAN IPS  
MATERI KERAGAMAN EKONOMI INDONESIA  
KELAS IV B SDN PUDAKPAYUNG 02  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**Aulia Kharisma**

**1401415328**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang", karya

nama : Aulia Kharisma

NIM : 1401415328

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 4 Juli 2019

Mengetahui,  
Ketia Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Munisah', with a horizontal line underneath.

Dra. Munisah, M.Pd.  
NIP. 198506062009122007

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudaipayung 02 Semarang” karya,

nama : Aulia Kharisma

NIM : 1401415328

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 Selasa, 16 Juli 2019

Semarang, 16 Juli 2019

Panitia Ujian



Dra. Achmad Rifai RC, M.Pd.  
NIP. 195506211984031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.  
NIP. 196203121988032001

Penguji II,

Dra. Sumilah, M.Pd.  
NIP. 195703231981112001

Penguji III,

Dra. Munisah, M. Pd.  
NIP. 195506141988032001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Aulia Kharisma

NIM : 1401415328

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Muatan  
Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas  
IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis 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, 4 Juli 2019

Peneliti,



Aulia Kharisma

NIM 1401415328

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah” (HR. Turmudzi).

“Karakter tidak dapat diwariskan. Orang membangunnya dari demi hari dengan cara berfikir dan bertindak” (Helen Gahagan Doulgas)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Bapak Mashud dan Ibu Fatimah, kedua orangtua tercinta yang selalu memberikan doa, nasihat, dan dukungan kepada peneliti.

## ABSTRAK

**Kharisma, Aulia.** 2019. *Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang*. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Dra. Munisah, M.Pd. 175 Halaman.

Pembelajaran IPS berfungsi untuk membina karakter siswa terutama membekali mereka dalam menjalani kehidupan sosial di masyarakat sehingga siswa menjadi pribadi yang baik dan berguna bagi bangsa dan negara. Selain penanaman karakter, media pembelajaran juga memiliki kaitan yang erat dengan proses pembelajaran karena menarik minat peserta didik, memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran serta menjadikan pembelajaran lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini terjadi pada proses pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar IPS di kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang, dari 32 siswa terdapat 14 siswa yang tidak tuntas di bawah KKM (43,75%) dan 18 di atas KKM (56,25%), belum adanya media pembelajaran yang inovatif serta menarik perhatian siswa untuk belajar. Tujuan Penelitian ini yaitu mengembangkan desain media, menguji kelayakan media, dan menguji keefektifan media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik tes dan teknik non tes berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu analisis data produk, analisis data awal uji normalitas, dan analisis data akhir dengan uji-*t* dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan media komik berbasis karakter dinyatakan memiliki kategori sangat layak oleh ahli materi dan ahli media dengan presentase kelayakan ahli materi yaitu 93,75%, dan komponen penyajian sebesar 92,3% dari ahli media. Hasil uji-*t* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,299 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,0422, maka media komik berbasis karakter efektif digunakan dalam muatan IPS dengan kriteria sedang. Peningkatan rata-rata *n-gain* 0,553618 termasuk dalam kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah media komik berbasis karakter efektif dan layak digunakan pada muatan pelajaran IPS materi keragaman ekonomi Indonesia. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu media komik berbasis karakter dapat digunakan sebagai media alternatif pada muatan pembelajaran lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** IPS; karakter; komik; media pembelajaran

## **PRAKATA**

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terealisasi tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan studi di jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Pembimbing, Validator Ahli Materi, dan Penguji 3, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji 1, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Dra. Sumilah, M.Pd., Penguji 2, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
7. Dr. Kustiono, M.Pd., Validator Ahli Media, yang telah memberikan bimbingan dan saran terhadap media pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk penelitian;
8. Endang Sri Wahyuni, S.Pd., Kepala SDN Pudakpayung 02 Semarang, yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.;

9. Dra. Sumarni, guru kelas IV A SDN Pudukpayung 02 Semarang, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.;
10. Suyana, guru kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang, yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.;
11. Siswa kelas IV A dan IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang, yang telah berpartisipasi selama penelitian;
12. Anam Mahasfin, kakak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat dalam menyelesaikan studi di PGSD;
13. Semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini.

Peneliti berharap skripsi ini bermanfaat untuk para pemerhati pendidikan. Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 4 Juli 2019

Peneliti,

Aulia Kharisma

NIM 1401415328



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.6.2 Manfaat Praktis .....	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Hakikat Pengembangan .....	13
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran.....	18
2.1.3 Komik .....	35
2.1.4 Hakikat Belajar .....	47
2.1.5 Hakikat Pembelajaran .....	54

2.1.6 Hakikat Pendidikan Karakter.....	56
2.1.7 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	59
2.2 Kajian Empiris .....	69
2.3 Kerangka Berpikir .....	77
2.4 Hipotesis .....	81
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>82</b>
3.1 Desain Penelitian .....	82
3.1.1 Jenis Penelitian .....	82
3.1.2 Model Pengembangan .....	83
3.1.3 Prosedur Penelitian .....	83
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	88
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	88
3.4 Variabel Penelitian.....	90
3.5 Definisi Operasional Variabel .....	91
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	93
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas .....	96
3.7.1 Uji Kelayakan .....	96
3.7.2 Uji Validitas.....	98
3.7.3 Uji Reliabilitas .....	101
3.7.4 Indeks Kesukaran.....	102
3.7.5 Daya Pembeda .....	104
3.8 Teknik Analisis Data .....	106
3.8.1 Analisis Data Awal .....	106
3.8.2 Analisis Data Akhir .....	107
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>110</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	110
4.1.1 Perancangan Produk Media Komik Berbasis Karakter .....	110
4.1.2 Hasil Produk .....	122
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk.....	139
4.1.4 Analisis Data.....	148
4.2 Pembahasan .....	153

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian.....	153
4.2.2 Implikasi Penelitian .....	164
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>166</b>
5.1 Simpulan.....	166
5.2 Saran .....	167
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>168</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>176</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kemampuan Berpikir .....	52
Tabel 2.2	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV .....	63
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel.....	91
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli.....	97
Tabel 3.3	Kriteria Tanggapan Guru dan Tanggapan Siswa .....	98
Tabel 3.4	Koefisien Korelasi pada Uji Validitas.....	99
Tabel 3.5	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	100
Tabel 3.6	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	102
Tabel 3.7	Rentang Indeks Kesukaran.....	103
Tabel 3.8	Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba.....	104
Tabel 3.9	Kriteria Daya Pembeda .....	105
Tabel 3.10	Hasil Uji Daya Beda Butir Soal Uji Coba.....	105
Tabel 3.11	Interpretasi Gain pada Peningkatan Hasil Belajar.....	109
Tabel 4.1	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru terhadap Media Komik Berbasis Karakter Materi Keragaman Ekonomi Indonesia.....	111
Tabel 4.2	Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Komik Berbasis Karakter Muatan IPS .....	114
Tabel 4.3	<i>Prototype</i> Media Komik Berbasis Karakter Materi Keragaman Ekonomi Indonesia .....	118
Tabel 4.4	Desain Media Komik Berbasis Karakter Materi Keragaman Ekonomi Indonesia.....	122
Tabel 4.5	Komponen Komik Berbasis Karakter Materi Keragaman Ekonomi Indonesia.....	125
Tabel 4.6	Rekapitulasi Validasi Kelayakan Isi oleh Ahli Materi.....	136
Tabel 4.7	Rekapitulasi Validasi Kelayakan Komponen Penyajian oleh Ahli Media.....	137
Tabel 4.8	Hasil Belajar Siswa Uji Coba Produk Skala Kecil.....	140
Tabel 4.9	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	141

Tabel 4.10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Komik Berbasis Karakter Materi Keragaman Ekonomi Indonesia.....	142
Tabel 4.11 Hasil Belajar Siswa Uji Coba Pemakaian Kelompok Besar.....	144
Tabel 4.12 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Terhadap Uji Coba Pemakaian Medai Komik Berbasis Karakter Materi Keragaman Ekonomi Indonesia.....	145
Tabel 4.13 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media Komik Berbasis Karakter Materi Keragaman Ekonomi Indonesia.....	146
Tabel 4.14 Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Muatan IPS.....	149
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	150
Tabel 4.16 Hasil Uji <i>t-test</i> .....	151
Tabel 4.17 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata ( <i>N-Gain</i> ).....	152

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	14
Gambar 2.2	Langkah-langkah penggunaan Model <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .....	17
Gambar 2.3	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	20
Gambar 2.4	Diagram <i>Fishbone</i> .....	79
Gambar 2.5	Bagan Kerangka Berpikir Fishbone Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter.....	80
Gambar 3.1	Bagan Langkah-langkah Model Pengembangan <i>Research and Development Borg and Gall</i> .....	83
Gambar 3.2	Skema Prosedur Penelitian.....	83
Gambar 4.1	Bagian Depan Komik.....	125
Gambar 4.2	Bagian Dalam Komik.....	125
Gambar 4.3	Sampul Depan Komik.....	126
Gambar 4.4	Petunjuk Penggunaan Komik.....	126
Gambar 4.5	Petunjuk Penggunaan Komik.....	126
Gambar 4.6	Daftar Isi.....	127
Gambar 4.7	Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran.....	127
Gambar 4.8	Peta Konsep.....	127
Gambar 4.9	Pengenalan Tokoh.....	128
Gambar 4.10	Materi 1.....	128
Gambar 4.11	Materi 2.....	129
Gambar 4.12	Materi 3.....	129
Gambar 4.13	Materi 4.....	129
Gambar 4.14	Materi 5.....	129
Gambar 4.15	Materi 6.....	130
Gambar 4.16	Materi 7.....	130
Gambar 4.17	Materi 8.....	130
Gambar 4.18	Materi 9.....	131
Gambar 4.19	Materi 10.....	131

Gambar 4.20 Materi 11 .....	131
Gambar 4.21 Materi 12 .....	132
Gambar 4.22 Materi 13 .....	132
Gambar 4.23 Materi 24 .....	132
Gambar 4.24 Materi 15 .....	133
Gambar 4.25 Materi 16 .....	133
Gambar 4.26 Motivasi.....	133
Gambar 4.27 Kuis.....	134
Gambar 4.28 Daftar Pustaka .....	134
Gambar 4.29 Biodata Penulis .....	134
Gambar 4.30 Sampul Belakang Komik.....	135
Gambar 4.31 Diagram Hasil Validasi Penilaian .....	138
Gambar 4.32 Revisi Komik.....	139
Gambar 4.33 Diagram Nilai Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Produk .....	140
Gambar 4.34 Peningkatan Hasil Belajar .....	152

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter .....	177
Lampiran 2	Daftar Penilaian Tengah Semester Kelas IV B .....	181
Lampiran 3	Lembar Wawancara dengan Guru Kelas IV B .....	183
Lampiran 4	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media.....	187
Lampiran 5	Angket Kebutuhan Guru Terhadap Media .....	188
Lampiran 6	Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	193
Lampiran 7	Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media .....	194
Lampiran 8	Angket Kebutuhan Siswa Terhadap Media .....	195
Lampiran 9	Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	199
Lampiran 10	Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	200
Lampiran 11	Kisi-Kisi Penilaian Validasi Kelayakan Materi .....	202
Lampiran 12	Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Materi Terhadap Materi .....	205
Lampiran 13	Hasil Validasi Materi.....	209
Lampiran 14	Kisi-Kisi Validasi Kelayakan Media.....	210
Lampiran 15	Lembar Instrumen Penelitian Angket Validasi Ahli Media.....	214
Lampiran 16	Hasil Validasi Media .....	218
Lampiran 17	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru Terhadap Media .....	219
Lampiran 18	Instrumen Angket Tanggapan Guru Terhadap Media.....	220
Lampiran 19	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media .....	223
Lampiran 20	Instrumen Angket Tanggapan Siswa Terhadap Media .....	224
Lampiran 21	Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	226
Lampiran 22	Soal Uji Coba .....	227
Lampiran 23	Kunci Jawaban Soal Uji Coba.....	235
Lampiran 24	Pedoman Penilaian Soal Uji Coba.....	236
Lampiran 25	Penggalan Silabus Pertemuan 1.....	237
Lampiran 26	RPP Pertemuan 1 .....	245
Lampiran 27	Penggalan Silabus Pertemuan 2.....	286
Lampiran 28	RPP Pertemuan 2.....	291



Lampiran 29	Analisis Validitas, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba .....	335
Lampiran 30	Rekapitulasi Penilaian Kelayakan Media .....	343
Lampiran 31	Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	345
Lampiran 32	Hasil Angket Tanggapan Guru .....	347
Lampiran 33	Instrumen Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	349
Lampiran 34	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	357
Lampiran 35	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Produk.....	358
Lampiran 36	Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba .....	359
Lampiran 37	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba Pemakaian.....	360
Lampiran 38	Rekapitulasi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Uji Coba Pemakaian.....	361
Lampiran 39	Uji Normalitas Pretest dan Posttest .....	363
Lampiran 40	Hasil Perhitungan Uji <i>T-Test</i> .....	364
Lampiran 41	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata ( <i>Gain</i> ) .....	366
Lampiran 42	Surat Keterangan Melaksanakan Uji Coba Soal .....	368
Lampiran 43	Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .....	369
Lampiran 44	Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi .....	370
Lampiran 45	Dokumentasi Uji Coba Soal .....	371
Lampiran 46	Dokumentasi Uji Coba Produk.....	372
Lampiran 47	Dokumentasi Uji Coba Pemakaian.....	373

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Peran pendidikan sangat penting untuk kelangsungan hidup suatu bangsa. Setiap individu mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan. Dalam mencapai tujuan pendidikan tidak terlepas dari kurikulum yang digunakan sebagai landasan menjalankan kegiatan pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat yang strategis dalam menentukan tujuan pendidikan adalah kurikulum karena kedudukannya yang sangat berpengaruh untuk seluruh proses pendidikan. (Hernawan, dkk., 2014: 1.1)

Jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang memuat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang diatur dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Melalui kompetensi ini karakter kepribadian peserta didik dapat dibentuk dalam proses pembelajaran. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menjabarkan tingkat kompetensi terhadap tuntutan pembelajaran dan penilaian, semakin tinggi tingkat kompetensi, semakin kompleks intensitas belajar peserta

didik, proses pembelajaran serta penilaian. Proses pembelajaran yang berkualitas mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 (1) tentang Standar Nasional Pendidikan, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Setiap kegiatan pembelajaran tematik terdapat berbagai muatan pembelajaran (mupel) yang dapat di organisasikan dalam satu atau lebih mata pelajaran sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan dan program pendidikan (Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013), salah satunya adalah muatan IPS yang memuat semua disiplin Ilmu-ilmu Sosial menjadi bidang studi secara utuh (Hidayati, dkk., 2008: 1-7). IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan (Sumantri, 2001:89). IPS merupakan hasil kombinasi dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik (Saidiharjo, 1996:4). IPS mempunyai tujuan melatih dan menolong peserta didik dalam mengenali dan menganalisis berbagai permasalahan yang ada (Supardan, 2015: 17). Peserta didik dapat menjadi warga negara Indonesia maupun warga dunia yang bertanggung jawab dan demokratis, serta mencintai kedamaian melalui pembelajaran IPS (Kemendikbud, 2013).

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Media pembelajaran termasuk bagian dalam proses pembelajaran, hal ini berarti media memiliki kaitan yang erat dengan proses pembelajaran.

Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat diefektifkan menggunakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dan teknik dalam pembelajaran (Ega Rima Wati, 2016: 3). Suasana belajar di kelas lebih aktif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Salah satu bentuk media visual yang menyenangkan adalah komik. Selain menyenangkan, komik juga mendidik. Komik merupakan bentuk kartun yang menggambarkan karakter yang berperan dalam suatu cerita bergambar dengan alur yang urut (Sudjana dan Rivai, 2017: 64). Komik dapat membuat siswa menjadi mandiri karena dengan membaca komik, siswa menemukan sendiri konsep pengetahuan tanpa bantuan guru, selain itu komik membantu pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran serta memberikan motivasi dalam meningkatkan prestasi belajar sehingga pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan. Karakter siswa dapat dibentuk melalui membaca komik, mengingat sekarang ini sedang terjadi krisis karakter anak bangsa, dengan media komik anak dapat menanamkan nilai karakter yang terdapat dalam komik tersebut.

Hasil refleksi diri dalam kegiatan praktik pengalaman lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan oleh peneliti tanggal 30 Juli 2018 s.d 14 September 2018 di SD Negeri Pudukpayung 02 Semarang menunjukkan bahwa masih terdapat masalah yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas IV antara lain kurang efektifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, serta media yang digunakan dalam pembelajaran termasuk muatan IPS masih kurang. Media pembelajaran yang digunakan untuk muatan IPS hanya berupa peta dan gambar pahlawan. Pada saat peneliti mengajar tidak menggunakan media, keadaan di kelas tidak kondusif, siswa tidak fokus pada pembelajaran, siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta semangat belajar siswa kurang. Sedangkan, ketika peneliti menggunakan media pembelajaran berupa wayang kertas dan gambar makhluk hidup sebagai pendukung, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dan suasana kelas berubah menjadi lebih kondusif.

Media pembelajaran membuat siswa menjadi lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan, sehingga lebih mudah untuk mengelola kelas menjadi lebih kondusif dan aktif dalam belajar. Hal ini berarti siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran. Peneliti memperoleh beberapa permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti lakukan di kelas IV B SD Negeri Pudukpayung 02 Semarang. Masalah yang ditemukan peneliti yaitu belum optimalnya hasil belajar siswa kelas IV B pada muatan pelajaran IPS dibuktikan dengan data hasil Penilaian Tengah Semester, bahwa dari 32 siswa terdapat 14 siswa tidak tuntas

(43,75%) dan 18 siswa tuntas (56,25%) dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Presentase ketidaktuntasan pada muatan pembelajaran IPS lebih besar dibandingkan dengan muatan pelajaran lain. Dari hasil wawancara siswa, ada beberapa siswa yang kurang menyukai pembelajaran IPS karena cakupan materi yang luas, sulit dipahami, dan susah untuk diingat. Saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, selain itu media dan sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku siswa serta gambar peta dan pahlawan, belum ada media pembelajaran yang inovatif serta menarik perhatian siswa untuk belajar. Siswa sering merasa bosan dan tidak memperhatikan penyampaian materi di kelas kemudian mencari kesibukan lain dengan mengganggu temannya. Hal ini mencerminkan bahwa penanaman karakter pada diri siswa masih perlu ditingkatkan, siswa belum bisa menghargai guru, kerjasama kurang karena hanya beberapa siswa yang bekerja saat diskusi kelompok, siswa sering berbicara dengan temannya ketika guru menjelaskan, dan siswa kurang disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah agar siswa dapat: (1) lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab; (2) mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antar manusia (Hidayati, dkk., 2008: 1.12), maka mupel IPS selain berorientasi membina pengetahuan siswa, juga berfungsi membina karakter dan membekali mereka dalam menjalani kehidupan sosial di masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya media pembelajaran IPS yang dapat menarik perhatian siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi serta

mengandung nilai karakter. Media komik dirasa peneliti efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPS karena selain menarik, media komik menyajikan gambar-gambar lucu yang dapat membuat siswa semangat belajar dan lebih memahami materi yang disampaikan, di dalam gambar komik terkandung nilai karakter yang dapat dipelajari siswa sehingga dapat membentuk karakter kepribadian yang baik bagi siswa, motivasi belajar bertambah melalui membaca media komik ini.

Penelitian relevan yang sejenis telah dilakukan sebelumnya oleh Ashabul Khairi pada tahun 2016 dalam Jurnal PPKn dan Hukum dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar”, penelitian ini bertujuan mencerdaskan serta membentuk pribadi yang berkarakter bagi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan hasil analisis uji praktikalitas variabel minat siswa dinyatakan berkategori praktis dengan nilai 90%, variabel peningkatan keaktifan siswa bernilai 89%, variabel waktu memperoleh nilai 85%, dan variabel evaluasi memperoleh nilai 86%, melalui media pembelajaran komik minat belajar siswa untuk belajar sendiri serta minat membaca siswa meningkat.

Penelitian oleh Henggang Bara Saputro dan Soeharto pada tahun 2015 Jurnal Prima Edukasi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”, hasil penelitian menunjukkan presentase antara skor angket karakter sebelum dan sesudah diperoleh, karakter disiplin siswa meningkat 28% dari semula 71, 07% menjadi 89, 07%. Peningkatan karakter disiplin siswa termasuk kategori sedang dengan nilai *gain score* sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai *gain score* sebesar 0,66. Hasil uji coba siswa

meningkat 18,86% dari semula 71,59% menjadi 90,54%, analisis menggunakan *gain score* diperoleh 0,66.

Penelitian yang dilakukan oleh S Setiyani (2019) dalam *Journal of Physics* dengan judul “*Implementation of comic on linear program material to increase mathematical understanding for students of XI grade senior high school*”, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik pendidikan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa dengan nilai N-gain = 0,48 termasuk peningkatan kualitas tinggi, siswa tertarik belajar dengan menggunakan media komik pendidikan 77% dengan kriteria minat tinggi. Jadi media komik pendidikan telah sesuai dalam perkembangannya karena dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa dan minat siswa dalam belajar.

Peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yang memuat nilai-nilai karakter yaitu berupa komik. Media ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran muatan IPS khususnya materi keragaman ekonomi Indonesia di kelas IVB SD Negeri Pudakpayung 02 Semarang. Media komik dengan berbasis karakter ini merupakan solusi yang peneliti lakukan dalam mengatasi permasalahan di kelas pada pembelajaran muatan IPS.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian jenis *Research and Development* (R&D) dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Muatan Pembelajaran IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang”.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas IV B SD Negeri Pudukpayung 02 Semarang, dapat ditetapkan beberapa akar permasalahan yaitu:

1. Banyak siswa yang belum tuntas pada muatan pembelajaran IPS, dibuktikan dengan data hasil belajar dari 32 siswa, 14 siswa (43,75%) tidak tuntas dan 18 siswa (56,25%) tuntas mendapat nilai di atas KKM.
2. Siswa kelas IV B kesulitan dalam memahami materi muatan pembelajaran IPS.
3. Luasnya cakupan materi IPS.
4. Siswa kelas IV B kesulitan dalam menghafal dan memahami materi IPS.
5. Kelas IV B kurang kondusif saat pembelajaran berlangsung.
6. Kurangnya penanaman karakter dalam diri peserta didik karena siswa belum disiplin dalam mengikuti pembelajaran, siswa belum bisa menghargai gurunya, serta belum adanya media pembelajaran yang mengandung nilai pendidikan karakter di kelas IV B.
7. Kurangnya variasi media pembelajaran karena guru hanya menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran berupa gambar dalam buku siswa.
8. Belum adanya media pembelajaran yang menarik untuk muatan pembelajaran IPS.
9. Media yang ada di kelas jarang digunakan untuk pembelajaran.
10. Metode ceramah yang diterapkan dalam pembelajaran belum banyak menggunakan variasi.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini membatasi pada 3 masalah dari identifikasi masalah, yaitu nomor (1) masih banyak siswa yang belum tuntas pada muatan IPS, (6) Kurangnya penanaman karakter dalam diri peserta didik karena siswa belum disiplin dalam mengikuti pembelajaran, siswa belum bisa menghargai gurunya, serta belum adanya media pembelajaran yang mengandung nilai pendidikan karakter di kelas IV B, dan (8) belum ada media pembelajaran yang menarik untuk muatan pelajaran IPS. Peneliti mengembangkan media pembelajaran IPS yaitu komik berbasis karakter materi keragaman ekonomi Indonesia di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Batasan masalah yang dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran komik berbasis karakter untuk muatan pembelajaran IPS materi keragaman ekonomi Indonesia layak digunakan di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang?
2. Apakah media pembelajaran komik berbasis karakter untuk muatan pembelajaran IPS materi keragaman ekonomi Indonesia efektif digunakan di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menguji kelayakan media komik berbasis karakter untuk muatan pembelajaran IPS pada materi keragaman ekonomi Indonesia kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang.
2. Menguji keefektifan media komik berbasis karakter untuk muatan pembelajaran IPS pada materi keragaman ekonomi Indonesia kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat yang diharapkan antara lain:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Media komik berbasis karakter dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran komik berbasis karakter sebagai salah satu keberhasilan dalam belajar serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada muatan pembelajaran IPS sehingga hasil belajar muatan IPS akan meningkat.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

##### **1.6.2.1 Bagi Guru**

Media komik berbasis karakter dapat mempermudah guru dalam mengajarkan materi keragaman ekonomi Indonesia serta menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan selama proses pembelajaran.

#### 1.6.2.2 Bagi Siswa

Media komik berbasis karakter dapat mempermudah siswa dalam memahami materi tentang keragaman ekonomi Indonesia, menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa, menambah pengalaman belajar dan hasil belajar siswa meningkat.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Media komik berbasis karakter memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan media pembelajaran muatan IPS serta dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran, menambah pengalaman peneliti dalam melaksanakan penelitian.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Komik yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan komik bermuatan edukasi atau pembelajaran yang mengandung nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa selain belajar membaca dan memahami materi, siswa secara tidak langsung diajarkan nilai karakter yang terdapat dalam setiap adegan cerita komik ini.

2. Komik yang dikembangkan peneliti menggunakan teknik *hybrid* atau gabungan cara tradisional dan digital yang kemudian dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw* dan *Photoshop*.
3. Komik yang dikembangkan dibuat dalam bentuk cetak berukuran kertas A5 (14,8 cm x 21 cm) *full color* dengan warna yang cerah berbentuk *potrait* menggunakan kertas CTS 150 gr untuk *cover* maupun isi.
4. Pembahasan materi dalam komik yang dikembangkan peneliti adalah tentang materi keragaman ekonomi Indonesia, komik ini menceritakan tentang keragaman aktivitas di berbagai bidang ekonomi.
5. Terdapat beberapa bagian dalam komik ini diantaranya sampul komik, petunjuk penggunaan, daftar isi, kompetensi yang akan dicapai, alur cerita komik tentang keragaman ekonomi Indonesia, kuis, biodata penulis, dan daftar pustaka.
6. Komik ini di dalamnya terdapat panel-panel bagian komik, balon kata yang digunakan untuk percakapan tokoh.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Hakikat Pengembangan**

###### **2.1.1.1 Pengertian Pengembangan**

Pengembangan merupakan suatu ide dari bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadikan teori ilmu pengetahuan yang ada untuk menghasilkan atau menciptakan teknologi yang baru (Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002). Sugiyono (2016:5) penemuan, pembuktian, serta pengembangan merupakan sifat dari tujuan penelitian, pengembangan memiliki arti memperdalam, memperluas ilmu pengetahuan yang telah ada. Borg dan Gill (1985) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang biasa digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk baru dalam pembelajaran di dunia pendidikan.

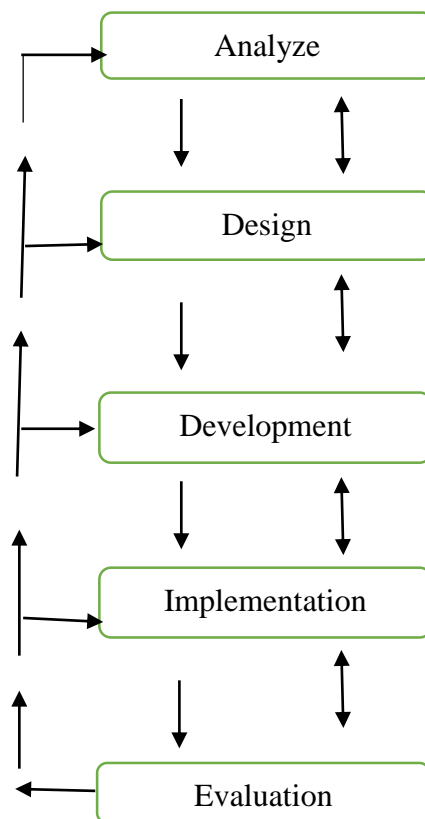
Dari teori tersebut, dapat dijelaskan bahwa pengembangan merupakan metode yang digunakan dalam membuat atau mengembangkan suatu produk yang baru untuk kemajuan dalam ilmu pengetahuan.

###### **2.1.1.2 Model-model Pengembangan**

Ada berbagai macam model-model pengembangan, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Model ADDIE

ADDIE merupakan model yang mengadaptasi prinsip desain pembelajaran yang dijabarkan oleh Gagne, Wager, dan Keller dalam Januszewski dan Molenda (2008) yang berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation* merupakan langkah-langkah dalam pengembangan media model ADDIE. Berikut adalah langkah-langkah model pengembangan ADDIE (Suryani, dkk., 2018).



Gambar 2.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

## 2) Model Alessi dan Trollip

Suryani dkk. (2018:151) model pengembangan ini dirumuskan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip terdiri dari 3 tahapan dan 3 atribut yang ada dalam setiap tahap yaitu *planning*, *design*, dan *development*, sedangkan komponen atribut meliputi dari model Alessi dan Trollip meliputi standar, evaluasi berkelanjutan atau *ongoing evaluation*, dan manajemen proyek yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan media.

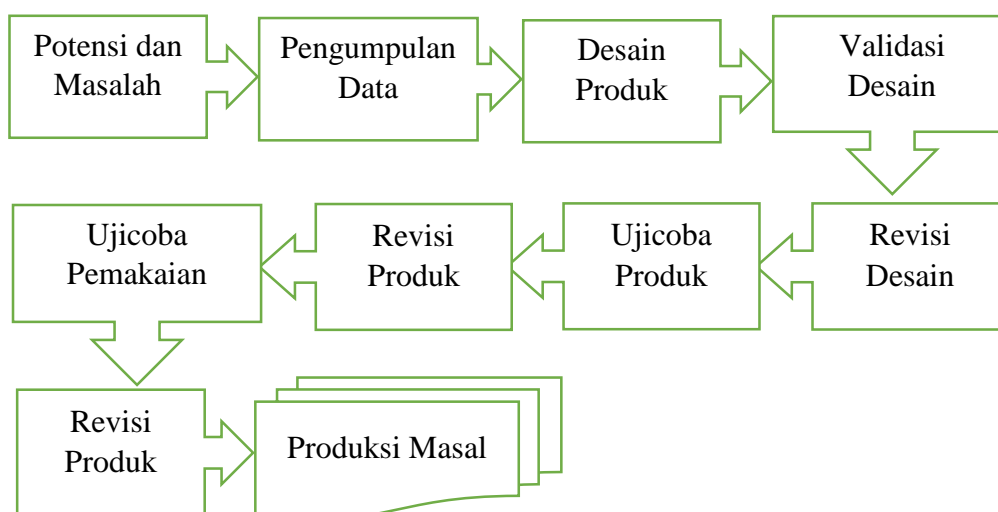
## 3) Model Borg dan Gall

Sugiyono (2016: 409) Model Borg dan Gall memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

- (1) Potensi dan Masalah, berisikan identifikasi masalah yang akan digunakan sebagai penelitian dengan mencantumkan data yang empirik;
- (2) Mengumpulkan Informasi, mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk yang dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang diambil dalam penelitian;
- (3) Desain Produk, membuat desain produk yang dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Desain diwujudkan dalam gambar atau bagan untuk mempermudah dalam membuat dan menilainya.
- (4) Validasi Desain, merupakan proses validasi penilaian terhadap rancangan produk yang dikembangkan, dilakukan oleh pakar atau ahli dari bidang produk tersebut;



- (5) Perbaikan Desain, desain yang telah divalidasi kemudian direvisi dengan berpedoman pada saran dari pakar atau ahli untuk memperbaiki kekurangan produk;
- (6) Uji Coba Produk, produk diujicobakan setelah di validasi dan direvisi, produk di ujicobakan pada kelompok yang terbatas untuk mendapatkan informasi tentang keefektifan produk.
- (7) Revisi Produk, produk direvisi setelah diterapkan pada uji coba kelompok kecil untuk diuji coba pada kelompok yang lebih luas;
- (8) Ujicoba Pemakaian, merupakan uji coba produk pada kelompok yang lebih luas untuk mengetahui kekurangan produk agar dapat direvisi oleh peneliti;
- (9) Revisi Produk, dilakukan jika dalam uji coba pemakaian terdapat kekurangan yang terjadi pada produk tujuannya adalah agar produk bisa lebih baik dan layak untuk digunakan;
- (10) Pembuatan Produk Masal, produk yang sudah dinyatakan layak serta efektif untuk digunakan kemudian di produksi dalam jumlah banyak.



Gambar 2.2 Langkah-langkah penggunaan Model *Research and Development (R&D)*

#### 2.1.1.3 Model Pengembangan yang digunakan

Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan model Borg and Gall dalam Sugiyono dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Muatan IPS Materi Keragaman Ekonomi Indonesia Kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang”. Langkah dalam model Borg and Gall antara lain: (1) Potensi dan masalah, (2) Mengumpulkan informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaiki Desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal. Produk yang peneliti kembangkan merupakan sebuah produk edukasi yang bernilai karakter yaitu media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia, harapannya produk ini dapat meningkatkan kualitas serta keefektifan pembelajaran.

#### 2.1.1.4 Kelebihan Model Pengembangan yang digunakan

Kelebihan model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah penelitian R&D digunakan untuk mengatasi masalah pendidikan, penelitian R & D dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan penelitian dilakukan oleh peneliti yaitu dalam bidang pendidikan. Peneliti menggunakan model R&D karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan produk media pembelajaran komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia sehingga menciptakan media yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai solusi permasalahan di kelas IV B.

## **2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari kata *medius* yang memiliki arti perantara, tengah, atau pengantar dalam bahasa Latin dan memiliki arti yang sama dalam bahasa Arab menurut Azhar Arsyad (2017: 3). Media merupakan suatu bagian dari komunikasi yang digunakan sebagai pembawa pesan atau informasi dari pihak yang mengirimkan pesan kepada penerima pesan menurut Criticos (1996) dalam Daryanto (2016: 4). Rusman, dkk. (2015:60) Media dalam pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang terdapat pada materi pembelajaran.

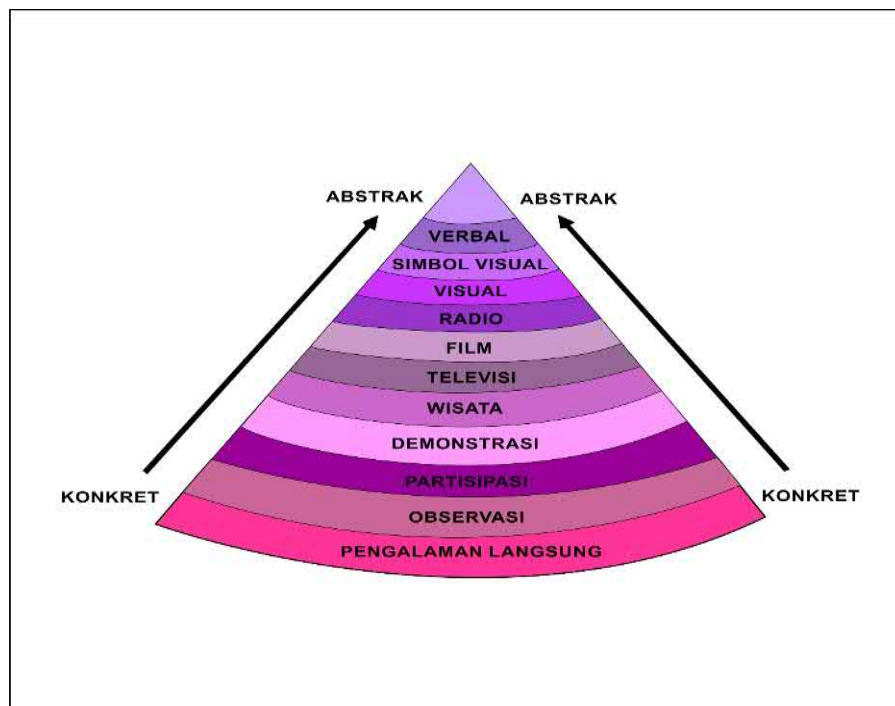
Ega Rima Wati (2016: 2) Media dapat memberikan keyakinan pada diri siswa, memberikan rangsangan pada siswa untuk berpikir dan menarik perhatian siswa sehingga penggunaan media dapat mendorong keinginan dalam diri siswa untuk belajar. Gagne dan Briggs menyebutkan bahwa media yang digunakan dalam

pembelajaran antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, rekaman video, film, *tayangan*, foto dan gambar, grafik, televisi, komputer.

Jadi, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam berkomunikasi antara kedua pihak dengan tujuan menyampaikan secara lebih rinci informasi yang terdapat dalam muatan materi pelajaran sehingga dapat mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.

#### 2.1.2.2 Landasan Teori Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengklasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Azhar Arsyad (2017:14) pesan dalam media akan semakin cepat tersampaikan apabila disertai dengan bagan, grafik, maupun kata-kata. Edgar Dale membuat suatu jenjang dari konkret ke abstrak suatu media dalam bentuk kerucut pengalaman atau *cone of experiment*, dalam kerucut ini yang pertama siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata atau pembelajaran yang bermakna, setelah itu siswa sebagai observer terhadap peristiwa yang nyata, kemudian siswa mengamati peristiwa yang disajikan dalam media yang digunakan, selain mengamati peristiwa dalam media yang paling akhir adalah siswa mengamati simbol yang disajikan (Daryanto, 2016: 14).



Gambar 2.3 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Media menurut Rusman (2015:171) harus dimanfaatkan secara terencana dan berurutan dengan menyesuaikan pada tujuan pembelajaran karena media sangat membantu dalam pemahaman suatu konsep yang sulit dijelaskan secara verbal, oleh karena itu media harus menyesuaikan pada karakteristik media dan kemampuan mengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut sehingga media tersebut dapat berguna dan bisa dikembangkan.

Daryanto (2016:15) menjelaskan bahwa Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati. Media menurut Sumantri (2015:304) sebagai alat yang digunakan guru dalam memperjelas penyampaian materi pembelajaran, mengingatkan siswa pada poin penting dalam materi, memberikan inovasi dan kreasi dalam pembelajaran, memperjelas konsep pembelajaran, dan menambah motivasi belajar.

Jadi, media pembelajaran harus menyesuaikan dengan materi, tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Peneliti memilih media komik berbasis karakter dalam penelitian ini tujuannya adalah agar siswa dalam memahami materi lebih mudah dan menambah motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, selain itu media komik berbasis karakter ini dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter yang ada dalam diri siswa melalui pesan yang tersirat dalam cerita komik.

### 2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik menyatakan media pembelajaran memiliki kegunaan serta peran yang penting untuk memperlancar proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi serta rancangan kegiatan belajar, media memberikan pengaruh psikologis dalam diri siswa. Media pembelajaran menurut Sumantri (2015:304) dapat mempertinggi proses belajar siswa, diantaranya: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami siswa dan tujuan pembelajaran dikuasai dengan lebih baik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi; (4) siswa banyak melakukan kegiatan belajar karena melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi.

Media pembelajaran mempunyai empat menurut Levie dan Lentz (Arsyad, 2017: 20) yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual dapat menarik perhatian siswa untuk fokus pada materi pelajaran, fungsi afektif memberikan siswa kesenangan dalam serta membangkitkan emosi dan sikap ingin tahu siswa dalam belajar menggunakan

teks maupun gambar yang terdapat pada media pembelajaran, fungsi kognitif menekankan pada kemudahan siswa dalam memahami informasi yang terdapat pada gambar media visual, dan fungsi kompensatoris membantu siswa yang kurang dalam membaca untuk mengumpulkan informasi dalam teks kemudian mengingat ulang informasi tersebut.

Menurut Kemp dan Dayton (1985: 3-4) media pembelajaran mempunyai peranan yang positif bagi kelancaran pembelajaran, media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih baku karena mengurangi perbedaan pemahaman siswa dalam mencerna materi sehingga informasi yang didapat siswa akan relatif sama, penggunaan media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik dan memperhatikan pembelajaran, selain itu media pembelajaran membuat siswa lebih interaktif dengan adanya partisipasi, *feedback*, dan penguatan yang diterima oleh siswa membuat siswa bersikap lebih positif dalam menerima pelajaran, waktu pembelajaran akan lebih efektif dan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, jelas, serta lebih spesifik sehingga mempermudah guru dalam mengelola kelas. Media dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa, menyajikan informasi yang jelas, dan memberikan instruksi jika media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.

Rusman, dkk. (2015:177) media pembelajaran dapat membuat konsep yang semula abstrak menjadi lebih konkret atau nyata, memperjelas objek pesan dan membawa objek yang aman, berintegrasi dengan lingkungan, media dapat memunculkan motivasi, kreatifitas, inovatif siswa serta memberikan kesamaan pada pengamatan dan fokus siswa dalam memahami materi, media mengatur arah serta kecepatan belajar siswa. Nilai dan manfaat media pembelajaran menurut

Dina Indriana (2011: 48) membuat konkret berbagai konsep yang abstrak, menghadirkan objek susah dicari ke dalam media untuk bahan belajar, menampilkan objek dengan berbagai ukuran, memperlihatkan gerakan yang cepat maupun lambat.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai fungsi media pembelajaran selain untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran, juga dapat meringankan beban guru dalam penjelasan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, media komik berbasis karakter disesuaikan dengan karakteristik siswa serta tujuan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Komik ini memuat untuk muatan pelajaran IPS materi keragaman ekonomi Indonesia. Diharapkan media komik berbasis karakter untuk muatan IPS ini dapat membuat siswa lebih paham dengan materi khususnya tentang keragaman ekonomi di Indonesia, pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga siswa akan terus mengingat materi tersebut. Dalam komik berbasis karakter ini disajikan nilai-nilai karakter, penokohan, dialog, alur cerita, serta pemilihan warna yang sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang.

#### 2.1.2.4 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan Ega Rima Wati (2016:5) berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik media tersebut, setiap media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

##### 1) Media visual

Merupakan media yang didalamnya terdapat beberapa bagian yang membangun seperti warna, bentuk, tekstur, dan garis, media visual bisa



disajikan dalam bentuk gambar atau simbol diam maupun gambar atau simbol yang bergerak. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan.

2) Audio Visual

Merupakan media yang menggabungkan komponen berupa gambar dan suara atau audio dengan tujuan untuk menyampaikan suatu informasi, contoh dari media audio visual yaitu proyektor dan *tape recorder*.

3) Komputer

Merupakan sebuah perangkat keras yang berisi aplikasi yang membantu proses pembelajaran.

4) *Microsoft Power Point*

Merupakan *software aplikasi* yang digunakan untuk presentasi dengan praktis, tujuannya adalah mempermudah audiens dalam memahami materi yang ada dalam *slide power point* yang memadukan gambar, video, suara, teks, dan lain sebagainya.

5) Internet

Sangat membantu siswa dalam meningkatkan wawasan siswa pada materi yang diajarkan.

6) Multimedia

Merupakan gabungan elemen informasi yang dimaksud teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

Gerlach dan Ely (Daryanto, 2016:18-19) mengelompokkan media menurut ciri fisiknya yaitu benda yang sebenarnya, presentasi secara verbal dan grafis,

gambar yang diam, gambar yang bergerak, suara rekaman, program pengajaran serta simulasi, disajikan dalam bentuk titik, gambar, tulisan atau simbol visual lain untuk menggambarkan suatu peristiwa. Sketsa, grafik, bagan, poster, kartun dan karikatur, komik, peta datar, transparasi OHP merupakan jenis media grafis yang mempunyai ruang, warna, tekstur, bentuk, garis, bidang yang dapat dilihat secara fisik.

#### 2.1.2.5 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (Rusman, 2015: 174) sebagai berikut:

##### 1) Ciri Fiksatif

Media mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, menjaga, menyorankan, menyusun kembali suatu kejadian atau objek sehingga dapat digunakan kapanpun.

##### 2) Ciri Manipulatif

Media menyajikan suatu peristiwa dalam kurun waktu lama menjadi lebih singkat menggunakan teknik gambar *time-lapse*, perlu ketelitian dalam menyajikan media agar pesan dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

##### 3) Ciri Distributif

Media mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang kemudian secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa mempunyai pengalaman yang sama.

#### 2.1.2.6 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa prinsip yang digunakan dalam memilih media pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016: 16) di antaranya sebagai berikut.

1) Pemilihan Media Pembelajaran

Guru dalam memilih media pembelajaran harus menyadari bahwa setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan, guru harus menyesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan kondisi fisik lingkungan agar menciptakan pembelajaran yang efektif.

2) Objektivitas Media Pembelajaran

Guru dalam memilih media pembelajaran harus secara objektif dan matang agar dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

3) Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga perlu pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan.

4) Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran

Seorang guru sebaiknya mengenal ciri-ciri dari masing-masing media yang ada. Karena, hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan pembelajaran.

#### 2.1.2.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media menurut Mc. M. Connel (Indriana, 2011: 27) harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, model dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran serta materi yang akan diajarkan. Daryanto, (2016: 175) menentukan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan syarat-syarat tertentu

sebagai bahan pertimbangan diantaranya: (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; (2) sesuai dengan karakteristik atau ciri-ciri siswa; (3) pemberian stimulus dalam belajar; (4) memperhatikan lingkungan yang ada di sekitar; (5) mempertimbangkan luasnya jangkauan yang akan dilayani. Pemilihan media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016: 18) adalah sebagai berikut: (1) Tujuan pembelajaran harus tersampaikan dalam media; (2) Menyesuaikan adanya ketersediaan bahan media; (3) Memperhatikan biaya yang ada; (4) Memperhatikan kualitas dan mutu teknik dalam memilih media; (5) Tujuan dan materi pembelajaran harus terdapat dalam media dengan menyesuaikan tingkat pengetahuan siswa, bahasa yang digunakan siswa, dan jumlah siswa, (6) Guru harus mengenali karakteristik media sebelum menggunakan media dalam pembelajaran; (7) Media diorientasikan untuk belajar siswa, media harus digunakan untuk menambah aktivitas siswa; (8) Media disesuaikan dengan biaya yang ada, ketersediaan bahan yang akan digunakan untuk media, mutu media, dan lingkungan tempat belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2017:74) yaitu: (1) Memperhatikan kesesuaian media dengan tujuan yang hendak dicapai; (2) media memuat materi pelajaran yang bersifat fakta, terdapat konsep dalam materi tersebut, dan generalisasi sehingga mengefektifkan proses pembelajaran; (3) media praktis, luwes, dan bertahan sehingga dapat digunakan dimanapun; (4) Guru harus mahir dalam menggunakan media yang dipilih; (5) media dapat mengelompokkan sasaran yang efektif untuk digunakan pada perorangan, kelompok kecil, sedang, maupun besar; (6) mutu teknis media yang dipilih memenuhi syarat tertentu. Kriteria

pemilihan media pembelajaran menurut Akbar dan Sriwijaya (Suryani dkk., 2018) yaitu: (1) menyesuaikan antara media dengan tujuan pembelajaran; (2) menyesuaikan media dengan karakteristik atau ciri-ciri peserta didik; (3) media disesuaikan dengan lingkungan sekitar yang digunakan untuk belajar peserta didik; (4) memperhatikan kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media; (5) media dapat menjadi sumber belajar bagi siswa; (6) media mengefesienkan waktu, biaya, dan tenaga; (7) media aman digunakan oleh peserta didik; (8) media dapat mengaktifkan peserta didik; (9) media dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; (10) memperhatikan kualitas media.

Media pembelajaran sebelum digunakan harus ada pertimbangan terlebih agar pemilihan media tersebut tepat menurut Rusman, dkk. (2015: 178) yaitu: (1) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi yang akan dipelajari; (2) Mengidentifikasi ciri-ciri media pembelajaran dengan menyesuaikan tingkat kompetensi siswa, media tersebut dapat dikuasai dengan baik oleh guru, media tersebut ada di sekolah, media dengan mudah dapat digunakan, tidak memerlukan banyak waktu, dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas siswa; (3) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran yang utuh; (4) Melakukan evaluasi terhadap pemakaian media pembelajaran sebagai bahan *feed back* dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Faktor yang menentukan harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Indriana (2011: 28) yaitu menyesuaikan dengan tujuan pengajaran, menyesuaikan media dengan materi yang diajarkan, menyesuaikan

media dengan fasilitas yang mendukung pembelajaran, memperhatikan lingkungan sekitar, memperhatikan waktu pembelajaran, menyesuaikan media dengan karakteristik siswa, gaya belajar siswa, dan teori yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang dipilih Daryanto (2016: 18) menyesuaikan antara tujuan, materi, kemampuan dan karakteristik pembelajaran sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan tujuan, sasaran, dan manfaat penggunaan media yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat mengefektifkan proses pembelajaran.

#### 2.1.2.8 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran dari berbagai kondisi dan prinsip psikologis menurut Azhar Arsyad (2017: 71) sebagai berikut:

- 1) Motivasi. Media pembelajaran yang akan dipilih harus dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga motivasi dalam diri siswa untuk belajar akan tumbuh dan siswa semangat dalam mengerjakan tugas.
- 2) Perbedaan individual. Media yang dipilih disesuaikan dengan tingkat pemahaman serta perbedaan karakteristik setiap siswa yang belajar, sehingga media tersebut efektif untuk digunakan.
- 3) Tujuan pembelajaran. Sebelum menggunakan media pembelajaran, siswa dijelaskan dahulu mengenai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai sehingga siswa lebih fokus untuk belajar.

- 4) Organisasi isi. Media disusun secara sistematis sesuai dengan urutan materi pelajaran sehingga siswa akan lebih cepat dalam menguasai materi pembelajaran.
- 5) Persiapan sebelum belajar. Sebelum menggunakan media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran menggunakan media yang dipilih, media akan sukses digunakan jika siswa mempunyai pengalaman dasar terhadap materi yang akan dipelajari.
- 6) Emosi. Media pembelajaran yang dipilih dapat membangkitkan emosional siswa dalam merespon pembelajaran.
- 7) Partisipasi. Partisipasi siswa diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran karena dengan siswa yang aktif, materi akan lebih mudah dipahami.
- 8) Umpan balik. Pemberian umpan balik berpengaruh besar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa karena dengan pemberian umpan balik siswa dapat mengetahui perkembangan belajarnya.
- 9) Penguatan (*reinforcement*). Pemberian penguatan dapat membuat siswa terdorong untuk belajar sehingga siswa lebih percaya diri dan memiliki perilaku yang positif.
- 10) Latihan dan pengulangan. Siswa akan memiliki pengetahuan serta keterampilan dan kompetensi intelektual apabila sering melakukan latihan yang berkelanjutan.
- 11) Penerapan. Siswa dapat menerapkan hasil belajarnya dalam permasalahan yang baru.

### 2.1.2.9 Pengembangan Media Pembelajaran

Sumantri (2015:312) media pembelajaran dapat dipilih apabila mudah diperoleh serta memberikan dukungan pada materi pembelajaran, tapi jika media yang diinginkan tidak tersedia atau belum sesuai keinginan, maka upaya untuk mengembangkan media sendiri diperlukan, media yang dapat dikembangkan meliputi media berbasis visual seperti gambar, *chart*, grafik, transparansi, dan tayangan slide, media berbasis audiovisual seperti video dan *audio tape*, dan media berbasis komputer dan video interaktif.

#### 1) Media Berbasis Visual

Merupakan media yang bisa dikembangkan, seperti foto, gambar atau ilustrasi, garis, grafik, bagan, maupun *chart* yang berguna sebagai penyampai informasi secara visual kepada siswa. Keberhasilan penggunaan media visual akan terjadi apabila informasi yang disampaikan memperhatikan kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual sehingga dengan mudah dipahami oleh siswa, terang dan dapat dibaca, menarik perhatian siswa.

Azhar Arsyad (2017: 103) dalam menata elemen-elemen visual perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain berikut: (1) kesederhanaan; (2) keterpaduan; (3) penekanan; (4) keseimbangan. Prinsip kesederhanaan mengacu pada sedikitnya jumlah elemen yang menyusun suatu media sehingga siswa dengan mudah memahami informasi yang disajikan. Prinsip keterpaduan mengacu pada ketersesuaian antar elemen pada media visual yang disajikan. Prinsip penekanan memberi penekanan pada unsur-unsur penting dalam media seperti ukuran, pewarnaan, hubungan antar unsur yang dijadikan



pusat perhatian siswa dalam pembelajaran. Prinsip keseimbangan yaitu mengatur keseimbangan media agar dapat menarik perhatian siswa, untuk menyeimbangkan visual membutuhkan ketelitian serta imajinasi yang tinggi, keseimbangan yang tidak menyeluruh memberikan kesan yang dinamis serta dapat menarik perhatian siswa dalam memperhatikan pelajaran, keseimbangan menyeluruh merupakan keseimbangan yang mempunyai sifat statis.

Pemilihan bentuk pada media visual, semakin aneh bentuk media akan semakin menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Grafis berfungsi menghubungkan unsur-unsur media yang secara sistematis membantu siswa untuk belajar suatu materi pembelajaran. Teksur memberi tekanan pada setiap unsur media seperti warna, warna adalah unsur terpenting karena dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran, dalam penggunaan warna perlu memperhatikan penggunaan warna khusus seperti warna merah, kuning, biru dan sebagainya, intensitas warna akan memberikan kesan yang diinginkan.

## 2) Media Grafis (Grafika)

Media grafis memadukan kata dan gambar secara jelas dengan tujuan untuk menyampaikan informasi berupa fakta dan gagasan yang disampaikan melalui diagram, sket, maupun grafik. Kata berfungsi sebagai penjelas suatu grafik, bagan, poster, komik, dan kartun, dengan menggunakan kata, pesan yang disampaikan melalui media grafis akan lebih jelas dan mudah dipahami, sedangkan sket, simbol, dan foto digunakan untuk menyampaikan suatu gagasan, fakta, maupun pendapat secara grafis melalui presentasi.

- a. Bagan. Bagan mempunyai jenis yang beraneka ragam yaitu bagan tabel, bagan pohon, bagan alir, dan bagan alur, namun yang sering digunakan adalah bagan pohon, bagan arus, dan bagan tabel.
- b. Diagram. Merupakan gambaran tentang hubungan timbal balik berupa garis-garis yang disusun secara sederhana. Diagram yang baik hanya menunjukkan bagian penting saja.
- c. Grafik. Merupakan penyajian data berangka. Beberapa macam grafik yaitu grafik berbentuk garis, grafik berbentuk batang, grafik berbentuk lingkaran, dan grafik bergambar.
- d. Poster. Merupakan kombinasi visual yang dirancang dengan kuat menggunakan warna dan pesan bertujuan menarik perhatian orang melalui pesan berarti yang terandung dalam poster yang bisa diingat orang yang melewatinya agar lebih menghayati (Sudjana, 2007).
- e. Kartun. Merupakan lukisan dan karikatur yang menggambarkan manusia, gagasan, atau kejadian yang dirancang untuk memberikan pendapat kepada masyarakat, dalam pembelajaran kartun penting untuk menjelaskan materi secara sistematis dan bermakna. Kartun yang dipilih untuk diterapkan dalam pembelajaran harus sederhana dan memiliki fisik yang jelas pada sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.
- f. Komik. Merupakan bentuk kartun yang di dalamnya terdapat cerita diperankan oleh karakter dalam urutan yang sistematis dihubungkan melalui gambar dan didesain sebagai hiburan para pembaca. Cerita dalam komik merupakan cerita yang bersambung, komik dapat menciptakan

minat belajar dalam diri siswa, penggunaan metode yang tepat dan penggunaan komik dapat mengefektifkan pembelajaran.

3) Media Proyeksi

*Over Head Projector* merupakan media proyeksi yang digunakan untuk memproyeksikan gambar untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

4) Media Berbasis Audio Visual

Penggunaan media berbasis visual membuat siswa lebih terampil dalam mendengarkan dan mengulas kembali apa yang didengarkan, mempermudah siswa menyampaikan pendapat ahli melalui diskusi kelompok, memotivasi siswa dan memberikan variasi yang menarik dalam pembelajaran, selain itu media ini menyesuaikan dengan tingkat kecepatan siswa dalam menghadapi permasalahan belajar.

5) Media Berbasis Komputer

*Computer assisted learning-CAL* atau pembelajaran berbantuan komputer memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, komputer banyak digunakan dalam pembelajaran karena komputer menyajikan berbagai materi dengan bentuk tutorial, simulasi belajar, permainan yang edukatif, *drills and practice*.

2.1.2.10 Media Pembelajaran yang digunakan

Media Jenis media pada penelitian ini yaitu media visual berupa komik, peneliti dalam penelitian ini mengembangkan media komik berbasis karakter yang di dalamnya memuat unsur garis, bentuk, tekstur, warna yang menarik disesuaikan

dengan karakteristik siswa kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.

#### 2.1.2.11 Kelebihan Media Pembelajaran yang digunakan

Kelebihan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran visual yang direalisasikan dalam bentuk komik dapat menyalurkan pesan secara jelas, memberikan variasi yang berbeda dari media yang biasa digunakan dalam pembelajaran di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang, media yang digunakan dapat menarik perhatian siswa, memperjelas materi yang sedang diceritakan, media pembelajaran visual dapat mengilustrasikan atau menghiasi fakta sehingga lebih mudah untuk diingat siswa.

### 2.1.3 Komik

#### 2.1.5.1 Pengertian Komik

M.S. Gumelar (2011: 2) mengartikan komik memiliki arti lucu, lelucon dalam etimologi bahasa Indonesia atau kata komikos dari komos "revel" ang muncul pada abad ke-16 dalam bahasa Yunani. Komik menurut Scott McCloud dari buku *Understanding Comics: the Invisible Art, 1993* dalam Gumelar merupakan gambar yang berurutan secara sejajar yang berfungsi menyampaikan pesan atau respon yang estetik bagi pembaca. Menurut M.S. Gumelar (2011: 7) komik merupakan gambar yang mempunyai urutan yang teratur menyesuaikan tujuan dan filosofi pembuat komik sehingga cerita dalam komik dapat tersampaikan kepada pembaca, pemberian lettering pada komik menyesuaikan dengan kebutuhan. Komik menurut Sudjana dan Rivai (2017: 64) merupakan bentuk kartun diperankan oleh karakter

melalui cerita yang berurutan dan memiliki hubungan yang erat dengan gambar. Peneliti menyimpulkan dari pendapat ahli bahwa komik merupakan sebuah cerita bergambar yang di perankan beberapa tokoh secara berkelanjutan. komik disukai hampir dari berbagai kalangan. Dalam penelitian ini mengembangkan media komik berbasis karakter untuk muatan IPS dengan materi keragaman ekonomi Indonesia dengan tujuan agar siswa dapat memahami dan mengingat materi keragaman ekonomi Indonesia dengan mudah.

#### 2.1.5.2 Gaya-gaya Menggambar dalam Komik

Komik mempunyai beberapa aliran gaya gambar utama menurut Gumelar, yaitu: (1) *Cartoon Style*; (2) *Semi Cartoon Style* atau *Semi Realism Style*; (3) *Realism Style*; (4) *Fine Art Style*. *Cartoon style* merupakan gaya menggambar yang lucu, *Semi Cartoon Style* (*Semi Realism Style*) merupakan gabungan dari gambar kartun dan gambar seperti karikatur. *Realism Style* merupakan menggambar dengan gaya realis yaitu gambar sengaja dibuat mirip dengan anatomi tubuh, postur tubuh, wajah dan ras dari manusia, binatang, tumbuhan dan makhluk hidup lain. *Fine Art Style* merupakan gaya gambar menggambar yang menyesuaikan dengan pemikiran seniman tanpa melihat latar belakang seniman yang membuatnya, hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak dan mempunyai tujuan seni sendiri tanpa terikat oleh bentuk kartun, *semi kartun*, dan realis maupun aturan perspektif serta *pencahayaan* dan *pemberian bayangan* yang ada.

Penelitian ini menggunakan gaya menggambar kartun atau *cartoon style* untuk penggambaran dalam media komik berbasis karakter yang dikembangkan peneliti. Gambar dalam komik ini lucu dan menyesuaikan dengan karakteristik

anak-anak mulai dari tokoh, latar, hingga pewarnaan komik, sehingga anak-anak akan merasa senang serta tertarik untuk belajar menggunakan media komik berbasis karakter yang dikembangkan peneliti.

#### 2.1.5.3 Karakteristik Komik

Komik didesain untuk menghibur pembaca, cerita dalam komik saling bersambung dan berpusat pada perhatian masyarakat sekitar, cerita dalam komik tentang diri sendiri sehingga pembaca dapat mengenali dirinya melalui perasaan dan perwatakan tokoh utama. Cerita dalam komik dilengkapi dengan aksi, ceritanya singkat dan dapat menarik perhatian, pewarnaan dalam komik yang dimuat dalam buku komik maupun surat kabar diwarnai secara bebas.

#### 2.1.5.4 Jenis Cerita Komik

Ignas, dkk. (2014:3) membagi komik berdasarkan jenis ceritanya yaitu:

- 1) Komik edukasi. Merupakan komik yang memberikan manfaat yang cukup besar dalam artistik seni dan intelektual. Gambar yang beragam dalam cerita komik dijadikan sebagai media yang dapat menyampaikan pesan dari masyarakat. Selain sebagai hiburan, komik juga dimanfaatkan untuk tujuan edukasi.
- 2) Komik promosi (komik iklan). Merupakan komik yang dapat mengembangkan imajinasi anak sehingga komik ini dipakai untuk mempromosikan suatu produk.
- 3) Komik wayang. Merupakan komik bercerita tentang wayang
- 4) Komik silat. Merupakan komik yang bertema silat, didominasi adegan laga dan disesuaikan dengan budaya negara penerbit komik.

Dari berbagai macam jenis cerita dalam komik menurut ahli, penelitian ini akan menggunakan jenis komik edukasi pada media komik berbasis karakter. Tujuan penggunaan jenis komik edukasi ini adalah selain siswa membaca komik, siswa sekaligus menerima nilai karakter dan nilai pendidikan dalam bacaan komik tersebut, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa dalam memahami pembelajaran.

#### 2.1.5.5 Tema dalam Komik

Ada berbagai macam tema dalam komik. Tema-tema atau genre adalah hal yang sama, tapi tema sekarang lebih cenderung ke jenis desain secara gambar, sedangkan genre lebih ke cerita dan atau musik menurut M.S. Gumelar (2011: 48) untuk genre *fiction* yang ada diantaranya sebagai berikut.

##### 1) Horror

Cerita mistik yang berorientasi untuk membangkitkan rasa takut pada hal-hal mistik, tahayul, paranormal, *supernatural*, *superstition*, pengetahuan yang negatif dan suatu hal yang belum tentu ada.

##### 2) *Science Fiction (Scifi)*

Cerita ini dibuat dengan mengandalkan teknologi yang telah ada kemudian dikembangkan hingga menjadi cerita fiksi yang mempunyai pedoman logika seperti mesin waktu dan teknologi yang canggih mengikuti perkembangan zaman.

##### 3) *Action*

Cerita aksi merupakan cerita yang di dalamnya terdapat banyaak adegan berkelahi, berpetualang, saling kejar yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang.

4) *Drama*

Cerita yang di dalamnya mengisahkan tentang kejadian di kehidupan sehari-hari yang mulai dari percintaan, kehidupan yang menyedihkan, perjuangan meraih cita-cita dan dibuat menyesuaikan imajinasi dan kisah nyata dari seseorang.

5) *Komedi*

Komedi adalah kisah lucu dan konyol, mengobral lelucon yang bahkan leluconnya terkesan dipaksakan.

6) *Wizardry/ Witchcraft/ Magic*

Dalam ceritanya mengisahkan tentang makhluk yang terevolusi lebih tinggi hingga terkesan seperti punya magis, biasanya hidup di kerajaan dengan masa lalu yang kelam dan pengorbanan seorang pahlawan yang mengupayakan keselamatan kerajaan dari kekuatan lawan yang ingin menguasai kerajaan, atau menyelamatkan raja dan ratu di masa itu.

7) *Misteri*

Cerita yang lebih menjurus pada permainan logika, karena banyak teka-teki yang harus dipecahkan, kebanyakan cerita misteri ini dipakai dalam cerita detektif atau kepolisian, spionase, di mana tokoh hero atau tokoh baik akan berjuang memecahkan teka-teki pembunuhan yang telah dilakukan oleh tokoh antagonis.



8) *Based on True Story*

Pengambilan cerita dalam tema ini diambil dari cerita nyata dan imajinasi pembuat komik.

9) *Myth/ Saga/ Legend/ Falklore*

Cerita ini tentang kehebatan manusia yang mempunyai kemampuan super dan secara turun-temurun dianggap religius oleh kalangan masyarakat tertentu.

10) *Epos (epic)*

Cerita yang teknik penulisannya pusisi yang panjang untuk menceritakan keberhasilan seorang pahlawan di masa lalu.

11) *History/ Based on History*

Cerita yang menjadikan sejarah sebagai referensi, menggunakan beberapa tokoh sejarah dalam ceritanya.

## 12) Fabel

Cerita pendek dan mengandung pesan moral yang diperankan oleh binatang, tanaman, maupun benda lain yang dibuat dapat berbicara.

## 13) Sex

Cerita tentang seks dan dibuat untuk dibaca orang dewasa.

14) *Mixed Themes/ Mixed Genres*

Cerita yang menggabungkan dua tema atau leboh seperti menggabungkan tema horror dengan *science fiction*, atau tema *komedi* dengan horror sekaligus *science fiction*.

Tema dalam media komik berbasis karakter materi keragaman ekonomi Indonesia yang dikembangkan peneliti yaitu tema yang menyesuaikan dengan

cerita nyata atau *based on true story* karena di dalam komik ini menceritakan tentang kenyataan beragam jenis pekerjaan yang ada di Indonesia serta penokohan dan latar dalam komik menyesuaikan dengan kehidupan nyata sehari-hari di lingkungan masyarakat Indonesia. Nilai karakter yang terdapat di media komik ini menyesuaikan dengan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat Indonesia. Jadi, melalui media komik berbasis karakter materi keragaman ekonomi yang dikembangkan peneliti, siswa dapat mengetahui beragam pekerjaan yang ada di Indonesia serta nilai karakter yang berkembang dalam kehidupan masyarakat di lingkungan sekitar.

#### 2.1.5.6 Elemen-elemen Desain dalam Komik

Elemen-elemen desain dalam komik yang diuraikan M.S. Gumelar (2011: 26) adalah bahan atau bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi yang dapat terpisah menjadi beberapa bagian kecil, elemen desain komik sebagai berikut.

- 1) *Space* atau Ruang. Komik adalah ruang seperti kertas, ruang di kanvas, ruang di media digital dan media lain, di dalam komik ada ruang tertentu yang sengaja dibuat kosong dengan tujuan supaya pembaca merasakan kelegaan pada panel tertentu. Ruang tertentu dalam komik sengaja dibuat kosong agar pembaca merasakan “kelegaan” dalam suatu panel tertentu.
- 2) *Image*. Dalam komik, *image* biasanya berupa gambar goresan tangan atau *hand drawing* atau *free hand* yang membentuk sebagian besar komik.
- 3) Teks. Sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Teks setiap bangsa berbeda sesuai dengan bahasa suatu bangsa tersebut.

- 4) *Point* dan *Dot*. *Point* atau titik tidak selalu harus bulat, bisa kotak kecil, oval kecil, berbentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk lain dalam ukuran kecil, tetapi *dot* lebih ke bentuk bulat kecil (bitnik).
- 5) *Line*. *Line* atau garis merupakan gabungan dari beberapa titik atau dot yang saling tindih menindih sedikit atau banyak dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus, bisa garis lurus yang biasa disebut dengan *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan *Curve Line*.
- 6) *Shape* (X dan Y). *Shape* adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar. *Shape* yang ada misal *circle*, *ellipse*, *star*, *octagon*, *splat*, *drips*, *ornament*, *zap dingbat*. *Shape* ada yang terbuka dan tertutup.
- 7) *Form*. Terdapat banyak *form* yang ada, mulai dari bentuk tak beraturan, sampai pada bentuk 3D yang tertata rapi.
- 8) *Tone/ Value* (*gradient*, *lighting*, dan *shading*). *Tone* adalah tekanan warna kearah lebih gelap atau lebih terang. *Tone* sebenarnya adalah penambahan warna hitam dan penghilangan warna hitam. *Tone* secara perlahan terjadi pengurangan dari gelap ke terang disebut dengan nama gradasi (*gradient*).
- 9) *Colour* (hue). *Colour* adalah *hue* (warna). Warna terbagi dari terbentuknya menjadi 3 kelompok besar yaitu: (1) *Light Color* (*Visible Spectrum*), (2) *Transparent Colour* (warna cat transparan), (3) *Oppaque Colour* (warna tidak trasnparan).
- 10) *Pattern*. Pola sangat rancu dengan arsir, sebab arsiran bila sudah teratur, berulang dan rapi, akan cenderung menjadi pola. Pola lebih kompleks disbanding arsir.

- 11) *Texture*. tekstur dalam komik lebih condong ke kertas yang kasar maupun kertas yang halus, menyesuaikan dengan kebutuhan komik. Ada tekstur yang memang hasil foto dari medium yang memang bertekstur yang terlihat seperti aslinya.
- 12) *Voice, Sound, dan Audio*. Dalam komik, semua suara menjadi teks dan setiap teks berbentuk berbeda disesuaikan dengan simbol umum dalam dunia komik dan sesuai dengan pemaknaan serta penafsiran yang sama menyesuaikan dengan konsistensi dan kebiasaan. *Voice* adalah hasil kata yang diucapkan oleh tokoh dalam komik, *sound* adalah hasil bunyi apapun tidak harus dikeluarkan dari mulut namun bisa dihasilkan dari suara benda, *audio* adalah hasil suara dari peralatan elektronik.
- 13) *Time* atau waktu. Waktu di dalam komik digambarkan dalam bentuk halaman. Halaman 1 merupakan halaman awal dari cerita dan berakhir sampai di halaman terakhir.

Menurut Ignas dkk. (2014: 7) elemen-elemen dalam komik, yaitu: (1) Panel, yaitu kotak berisi teks dan ilustrasi yang membentuk alur cerita komik; (2) Ukuran gambar dan sudut pandang panel; (3) Parit, yaitu ruang pembatas antar panel; (4) Balon kata, yaitu gambaran peristiwa yang sedang terjadi dalam komik, balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu: balon percakapan yang berbentuk seperti gelembung dengan petunjuk arah yang disebut ekor yang mengarah pada tokoh komik yang mengucapkan kata-kata tersebut, balon pikiran yang digunakan untuk mempresentasikan pemikiran tokoh dalam komik melalui kata batin, dan *captions* yang dipakai untuk memperjelas negatif non-dialog. Biasanya sebagai penjelas

adegan, situasi, atau setting lokasi; (5) Huruf bunyi atau *sound lettering* berfungsi untuk mendramatisasi suatu adegan; (6) Ilustrasi, yaitu seni menggambar yang digunakan untuk memperjelas maksud tertentu secara visual, ada dua jenis ilustrasi dalam komik yaitu kartun dan realis.

#### 2.1.5.7 Kelebihan Media Komik

Kelebihan komik adalah ceritanya kuat dan mengandung unsur visual, ekspresi dalam komik dapat membawa pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca akan membaca cerita komik tersebut sampai akhir. Daryanto, (2016: 146) komik yang berisi materi pembelajaran akan disukai oleh siswa karena warna dan gambar komik yang lucu, komik meningkatkan minat baca sehingga berdampak hasil belajar siswa akan meningkat. Farid Ahmadi (2010) membaca merupakan alternatif model pembelajaran (*learning program*) yang paling efektif, yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran dari seseorang tidak tahu menjadi tahu, membaca juga alternatif terbaik untuk mendapatkan informasi sebagai model belajar. Anwar Efendi Nasution dan M Wahyu Hidayat dalam jurnalnya (2019) menyatakan komik sebagai alat bantu pendidikan yang mampu menginformasikan secara efektif dan efisien materi pelajaran, komik dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca.

Kelebihan media komik berbasis karakter materi keragaman ekonomi Indonesia antara lain: (1) bentuknya yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana (2) *full color* sehingga menarik perhatian siswa, (3) mudah dibawa karena berukuran A5 (4) memuat contoh perilaku sehari-hari yang bisa dicontoh oleh siswa.

#### 2.1.5.8 Cara membuat Komik

Membuat komik secara garis besar dibagi menjadi 3 teknik, yaitu *traditional technique*, *hybrid technique* dan *digital technique*.

##### 1) *Traditional Technique*

Merupakan teknik membuat komik dengan menggunakan bahan dan peralatan tradisional seperti pensil, pena, tinta bak atau tinta cina, spidol berukuran kecil, penghapus, bolpoin, pensil, penghapus tinta, *screentone*, spidol berukuran besar *waterproof*, cat untuk mewarnai komik, kertas gambar dan HVS, *cutter*, *hairdryer* dan peralatan lain.

##### 2) *Hybrid Technique*

Merupakan teknik membuat komik dengan menggabungkan cara tradisional dan cara digital, hal yang pertama dilakukan adalah membuat sketsa gambar menggunakan peralatan tradisional kemudian di scanner untuk digambar kembali menggunakan komputer, grafik, dan *page layout*.

##### 3) *Digital Technique*

Membuat komik dengan cara digital, tanpa menggunakan alat dan bahan tradisional, misal menggunakan tablet, atau tablet computer (PC Tablet), semua proses dilakukan murni secara digital.

Langkah yang digunakan untuk membuat komik berbasis karakter materi keragaman ekonomi Indonesia dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Peneliti membaca materi tentang Keragaman Ekonomi Indonesia dari beberapa sumber referensi; (2) Menulis skenario alur cerita yang terdiri dari beberapa panel-panel yang akan digunakan dalam komik; (3) Membuat sketsa di *sketchbook* yang

berukuran A5 menggunakan pensil menyesuaikan dengan skenario yang telah ditulis; (4) Menebalkan gambar sketsa menggunakan *drawing pen*; (5) *Scan* gambar menggunakan aplikasi *scanner* yang ada di ponsel agar dirubah menjadi format *pdf*; (6) Membuka aplikasi *Corel Draw X6* kemudian mengatur ukuran kertas menjadi A5 dengan menggunakan menu *file – new – atur size A5*; (7) Membuka *file* sketsa yang sudah di *scan* dengan menu *file – open –* kemudian memilih *file – open*; (8) Menggambar ulang sketsa yang di *scan* menggunakan menu *pen tool*; (9) Pewarnaan gambar sesuai dengan imajinasi peneliti dan konsep skenario; (10) Setelah gambar jadi, mengedit gambar komik dengan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* untuk pemberian efek warna dan *background*; (11) Mencetak komik dengan ukuran A5 (14,8cm x 21cm) dengan orientasi *portrait* menggunakan kertas *art paper* sebagai isi dan kertas *ivory* sebagai sampul komik.

#### 2.1.5.9 Aplikasi Pembuatan Komik

Aplikasi yang digunakan untuk membuat komik dalam penelitian ini yaitu:

##### 1) *Corel Draw*

Merupakan salah satu *aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk* mengolah grafik. *Corel Draw* diproduksi dan dikembangkan oleh perusahaan terkenal yaitu *Corel Cooperation*. *Corel Draw* mempunyai kelebihan menghasilkan hasil akhir yang memiliki kualitas sangat baik, gambar yang dihasilkan tidak akan pecah meskipun diperbesar dalam skala berapapun. (Dyah Puspita Dewi dkk., 2013: 1).

##### 2) *Photoshop*

Merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah grafik. Grafik yang dapat diolah dalam aplikasi photoshop adalah grafik bitmap dan vector. *Photoshop* biasanya digunakan untuk membuat, mengedit, serta mengimpor desain seni. (Maria Agustina S dkk., 2011: 2).

Dalam penelitian ini, pembuatan media komik berbasis karakter menggunakan dua aplikasi yaitu *photoshop* dan *coreldraw*. Aplikasi ini digunakan mulai dari proses pembuatan sketsa sampai pewarnaan komik.

#### 2.1.5.10 Penggunaan Komik dalam Pembelajaran

Komik bisa digunakan di berbagai ilmu pengetahuan karena tampilannya yang luas dan teknik penjelasan menggunakan komik sungguh-sungguh daripada sebagai hiburan, komik dapat menumbuhkan minat belajar. Dalam penggunaan komik sebaiknya disertai dengan metode mengajar yang sesuai, sehingga pembelajaran menjadi efektif. Minat membaca anak akan tumbuh dengan membaca komik, guru sebaiknya membantu anak menemukan komik yang sesuai dengan taraf berpikir anak dan menyenangkan untuk dibaca (Sudjana dan Rivai, 2017:65).

### **2.1.4 Hakikat Belajar**

#### 2.1.4.1 Pengertian Belajar

Rusman, dkk. (2015: 5) belajar adalah suatu proses dimana individu berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya, interaksi tersebut terjadi secara berkesinambungan. Belajar menurut Suyono dan Hariyanto (2017: 9) merupakan proses mendapatkan suatu wawasan dari segi pengetahuan dan keterampilan, perubahan perilaku, sikap, serta kepribadian. Sumantri (2015: 2) mengatakan



bahwa belajar dapat mengubah perilaku yang relatif lama dan dihasilkan dari pengalaman sebelumnya yang direncanakan. Belajar merupakan proses kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek, yaitu: (1) bertambahnya jumlah pengetahuan; (2) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi; (3) adanya penerapan pengetahuan; (4) menyimpulkan makna; (5) menafsirkan dan mengkaitkan dengan realitas menurut Eveline dan Nara (2010). Sedangkan menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman interaksi dengan lingkungannya.

Kegiatan belajar yang dilakukan Jumanta Hamdayama (2016: 28) akan menjadikan perubahan ke arah yang lebih baik terhadap seseorang misalnya semula orang tersebut tidak tahu akan suatu hal, setelah belajar dia akan menjadi tahu, kemudian seseorang yang dulunya tidak mampu melakukan suatu hal, setelah belajar orang tersebut menjadi mampu melakukannya, belajar membuat naluri setiap orang ingin melakukan sesuatu.

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan hal yang pasti dilakukan oleh setiap orang dan dalam waktu yang lama secara berkelanjutan dengan tujuan menjadikan diri orang tersebut menjadi lebih baik dari perilaku sebelumnya, belajar menambah wawasan dalam berbagai hal yang dipelajari dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### 2.1.4.2 Prinsip-prinsip Belajar

Ada beberapa prinsip dalam belajar menurut Rusman, dkk. (2015:22) diantaranya: (1) perhatian dan motivasi; (2) keaktifan; (3) keterlibatan langsung;

(4) pengulangan; (5) tantangan; (6) balikan serta penguatan; (7) perbedaan individu. Slameto (2010:27) menyebutkan prinsip-prinsip belajar yaitu: (1) berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar; (2) sesuai hakikat belajar; (3) sesuai materi yang dipelajari; (4) syarat keberhasilan belajar.

Prinsip lain dalam belajar menurut Suprijono (2015: 4) yaitu: (1) perubahan perilaku yang ditandai dengan perilaku yang berkesinambungan, mempunyai manfaat dalam kehidupan serta memiliki tujuan dan terarah; (2) tercapainya suatu tujuan karena belajar; (3) belajar menghasilkan pengalaman yang bermanfaat.

Dari beberapa teori tersebut, dapat dijelaskan bahwa prinsip belajar adalah belajar akan berhasil apabila memperhatikan prinsip dalam belajar, adanya motivasi dan perhatian membuat peserta didik akan lebih semangat dalam belajar selain itu belajar membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan merasa tertantang karena dalam belajar akan selalu ada hal baru yang ditemukan, dengan belajar tujuan yang semula diharapkan akan tercapai.

#### 2.1.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Baharudin & Wahyuni (2015:23) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar diantaranya adalah faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri sendiri atau berasal dari lingkungan sekitar, lingkungan tersebut bisa berupa lingkungan rumah, sekolah, tempat tinggal, dan lingkungan yang lain.

Menurut Slameto (2010:54) faktor internal ini meliputi: (1) faktor jasmaniah misalnya kesehatan dan cacat tubuh; (2) faktor psikologis misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan (3) faktor kelelahan, kelelahan jasmani misalnya lemah lunglainya tubuh, dan kelelahan rohani misalnya kelesuan dan kebosanan, sedangkan faktor eksternal meliputi: (1) faktor keluarga, misalnya cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga dan perhatian orang tua; (2) faktor sekolah misalnya kurikulum, metode belajar, keadaan gedung, dan disiplin sekolah; (3) faktor masyarakat misalnya kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

#### 2.1.4.4 Pengertian Hasil Belajar

Dalam kegiatan belajar akan menghasilkan hasil belajar yang mencakup nilai-nilai, pola dalam perbuatan, sikap-sikap yang ditunjukkan, pengertian, serta sikap menghargai dan keterampilan. Menurut Suprijono (2015:5-7) Hasil belajar mencakup aspek kecekatan, informasi, dan sikap yang dapat merubah perilaku secara menyeluruh, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kogniti, afektif dan psikomotorik yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar Sudjana (20013:3). Rusman, dkk. (2015:12) banyak hal yang akan ditampakkan melalui hasil belajar antara lain kebiasaan, pengamatan, keterampilan, cara berpikir asosiatif, rasional, kritis, sikap, dan hasil belajar dapat membuat individu menghindari hal yang tidak penting, memiliki rasa apresiasi terhadap sesuatu, dan menampakkan perilaku afektif.

Merujuk pemikiran Gagne hasil belajar berupa: (1) informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tertulis; (2) keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; (3) strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; (4) keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar bisa diartikan dengan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Rifa'i dan Anni (2015: 68) klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom ada tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

#### 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Cakupan kategori hasil belajar ranah kognitif yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan penilaian (evaluation). Pada kurikulum 2013 keenam kategori Bloom tersebut dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman dan tingkat kemampuan siswa guna mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif menurut Bloom dijabarkan dalam tabel sebagai berikut (Permendikbud No 104, 2014:8).

Tabel 2.1 Kemampuan Berpikir

<b>Kemampuan Berpikir</b>	<b>Deskripsi</b>
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 kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

## 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian

(*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

### 3) Ranah Psikomotorik (*Psychomotoric Domain*).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syarat, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Elizabeth Simpson adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik berbasis karakter.

#### 2.1.4.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya yaitu faktor internal dan faktor eksternal dimana faktor internal terdiri dari dua faktor yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi jasmani siswa atau kondisi tubuh siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sedangkan faktor psikologis dalam faktor internal merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi psikologis siswa.

Slameto (2010: 54-72) menyatakan bahwa kegiatan belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar individu.

Rusman (2015:67).faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental dimana faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik, lingkungan sosial, dan lingkungan alam yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar, sedangkan faktor instrumental merupakan faktor yang mencakup segala hal yang telah direncanakan atau di desain oleh sekolah dari berbagai segi mulai dari kurikulum, sarana dan prasarana serta guru dengan tujuan agar hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Jadi, faktor yang mempengaruhi hasil belajar datang dari dalam diri sendiri dan dari luar diri sendiri atau lingkungan yang bisa memberikan pengaruh penting terhadap hasil belajar orang tersebut, jika kedua faktor tersebut dalam keadaan baik, maka hasil belajar orang tersebut juga akan baik.

## **2.1.5 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran menurut Karwono dan Heni Mularsih (2017: 13) berasal dari kata belajar yang mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” yang menunjukkan bahwa terdapat unsur dari luar atau unsur eksternal yang bersifat “intervensi” agar terjadi proses pembelajaran. Suprijono (2013:13) menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan makna klasikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Suyono dan Hariyanto (2017:15) mendefinisikan hikmah pembelajaran sebagai pengetahuan yang didapatkan melalui pengalaman yang diperoleh dari pengalaman lalu dikembangkan melalui saling berbagi dan saling menguntungkan.

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik menurut Syaiful Sagala (2007). Rusman, dkk. (2015: 15) pembelajaran adalah sistem yang meliputi berbagai komponen yang saling berkaitan dengan tujuan untuk menciptakan kondisi kondusif dalam belajar agar tercapainya tujuan. Pembelajaran menurut Susanto, 2014: 18) adalah kegiatan belajar mengajar, sehingga terjadi interaksi antara siswa dan guru dalam proses kegiatan belajar, dalam proses belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, dan guru mengajar secara instruksional.

#### 2.1.5.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran menurut Sumantri (2015: 340) bergantung pada komponen yang ada di dalamnya, antara lain: siswa, tenaga pendidik, media pembelajaran, materi pembelajaran, dan rencana pembelajaran.

Komponen pembelajaran antara lain: (1) tujuan; (2) sumber belajar; (3) strategi pembelajaran; (4) media pembelajaran; (5) evaluasi pembelajaran. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, karakter peserta didik, dalam pembelajaran harus terdapat sumber belajar yang dijadikan pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran, sumber belajar yang dijadikan untuk acuan adalah sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, selain sumber belajar, dalam pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran yang dapat memperlancar proses pembelajaran karena menyesuaikan dengan model dan pendekatan yang telah direncanakan oleh guru, sehingga peserta didik dapat dengan aktif dan efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Rusman, dkk., (2015:42)



menyatakan media pembelajaran perlu diterapkan dalam proses pembelajaran, tujuannya adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, dalam proses pembelajaran ada evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, evaluasi digunakan untuk menilai peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

## **2.1.6 Hakikat Pendidikan Karakter**

### **2.1.6.1 Pengertian Pendidikan Karakter**

Wynne dalam Mulyasa (2012: 3) mengemukakan bahwa kata karakter diambil dari Bahasa Yunani yang memiliki arti “*to mark*” atau menanda, fokus pada penerapan nilai-nilai baik di kehidupan. Pendidikan karakter bangsa mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa dan budaya pada diri siswa agar siswa dapat menerapkan dalam dirinya dan kehidupan sehari-hari sebagai anggota masyarakat, sebagai warga negara yang memiliki jiwa nasionalis, religius, kreatif, dan produktif (Puskur dalam Sri Wahyuni dan Syukur Ibrahim, 2013: 1). Setiap proses pendidikan merupakan pendidikan karakter, semua bidang studi yang terdapat dalam kurikulum dapat diterapkan pendidikan karakter.

Doni Koesoema A (2012: 9) pendidikan karakter akan berjalan dengan sendirinya ketika lembaga pendidikan melakukan tindakan mendidik para siswa di sekolah. Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2013: 27) kepedulian terhadap sesama, saling pengertian, bertindak dengan didasarkan pada nilai etika yang meliputi aspek perilaku, kognitif, emosional dari kehidupan moral. Budaya bangsa Indonesia

memiliki nilai-nilai luhur merupakan hakikat pendidikan karakter yang berfungsi dalam membimbing kepribadian generasi muda dalam konteks pendidikan di Indonesia.

Dalam media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini yaitu media komik berbasis karakter, termuat nilai-nilai penting karakter dalam kehidupan yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan nyata, jadi selain belajar materi pembelajaran, siswa juga bisa mempraktikkan nilai karakter dalam komik.

#### 2.1.6.2 Nilai-nilai Karakter

Ada beberapa nilai-nilai karakter yang dikemukakan oleh Jamal Ma'mur Asmani (2013: 36) diantaranya nilai karakter yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, antar manusia, lingkungan, dan nilai kebangsaan. Nilai karakter yang berhubungan dengan diri sendiri meliputi kejujuran, pola hidup sehat, tanggung jawab, disiplin, mempunyai percaya diri, berpikir kritis, logis, kreatif dan inovatif, kerja keras, mandiri, memiliki rasa keingintahuan, cinta ilmu, sedangkan nilai yang berhubungan antar manusia yaitu mematuhi peraturan sosial, santun, demokratis, mengapresiasi karya, dan sadar tentang hak dan kewajiban pribadi dan orang lain.

Yusuf Yuniar R, Sumilah, Nuraeni Abbas (2016) pembudayaan karakter dilakukan dengan menciptakan situasi dan kondisi serta penguatan yang memungkinkan siswa pada satuan pendidikan, rumah, dan lingkungan masyarakatnya membiasakan diri berperilaku sesuai nilai sehingga terbentuk karakter yang telah terinternalisasi dan dipersonalisasi dari dan melalui proses pembudayaan.

#### 2.1.6.3 Tujuan Pendidikan Karakter

Tujuan pendidikan karakter menurut Jamal Ma'mur Asmani (2013: 43). adalah meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dalam pembentukan siswa supaya mempunyai akhlak dan karakter yang terpuji serta dapat diterapkan dalam kehidupan. Sedangkan menurut Sri Wahyuni & Syukur Ibrahim (2016:4). pendidikan karakter dan budaya meningkatkan kemampuan kalbu atau afektif siswa agar dalam diri siswa tertanam nilai-nilai karakter dan budaya bangsa, memiliki perilaku terpuji yang sejalan dengan nilai universal dan tradisi budaya yang religius, memiliki jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab sebagai penerus bangsa, menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, memiliki wawasan kebangsaan, dan berjiwa nasionalis.

M. S. Ahsani, dkk. (2015) Peningkatan karakter religius diperoleh dari proses pembelajaran yang selalu menekankan berdoa sebelum dan sesudah tatap muka. Upaya peningkatan karakter kreatif dapat dilakukan dalam proses pembelajaran dengan pemberian tugas rumah, meminta siswa merangkum materi, beberapa siswa meringkas dengan menulis ulang sama persis dengan buku, ada yang meringkas dengan model *mind map*, dan ada pula yang meringkas dengan menghias buku catatannya sehingga terlihat menarik. Karakter rasa ingin tahu dapat ditumbuhkan dengan cara memberikan respon terhadap segala pertanyaan siswa di luar materi.

Trimurtini, dkk. (2017) pendidikan karakter bukan sekadar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, lebih dari itu, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang hal mana yang baik sehingga peserta didik menjadi paham (kognitif) tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan (afektif) nilai yang baik dan biasa melakukannya (psikomotor).

Media komik yang dikembangkan dalam penelitian ini mengandung nilai-nilai karakter yang dapat diterapkan siswa dalam kehidupan.

### **2.1.7 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### **2.1.7.1 Pengertian IPS**

Ilmu sosial mempelajari tentang perilaku manusia secara individu maupun kelompok menurut Nursyid Sumaatmadja. Hidayati, dkk., (2008: 1-7) IPS menganut cara pandang yang sifatnya terpadu dari beberapa muatan pelajaran karena IPS mengkaji tentang manusia sebagai objeknya, bidang studi dalam IPS utuh sesuai dengan disiplin ilmu yang ada serta menginduk pada Ilmu-ilmu sosial dengan pengertian konsep, teori, prinsip yang berlaku pada Ilmu-ilmu sosial dapat diterapkan. Zuraik (Ahmad Susanto, 2013: 137) mengemukakan hakikat IPS adalah menciptakan nilai yang dapat menjadikan masyarakat sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab. Di sekolah dasar IPS memberi siswa keterampilan dan pengetahuan dasar tentang warga negara sejak dini, mempelajari IPS pada hakikatnya adalah belajar memahami hubungan antara perorangan dan masyarakat dengan lingkungan.

Arini Estiastuti, Sri Sulistyorini, dan Kurniana Bektiningsih (2017) IPS merupakan mata pelajaran yang berorientasi tidak hanya mengembangkan intelektual, tetapi juga nilai, sikap, dan keterampilan, dengan demikian tujuan pendidikan nasional tercapai.

#### **2.1.7.2 Tujuan IPS**

Hidayati, dkk. (2008:1-12). mengemukakan bahwa IPS mengajarkan manusia untuk saling menghargai dan memberikan perhatian pada pemahaman sosial serta hubungan antar manusia, dengan adanya IPS, siswa sadar akan adanya tantangan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, siswa lebih peka terhadap kehidupan sosial. Tujuan IPS menurut Oemar Hamalik berorientasi pada perilaku siswa yaitu pengetahuan dan pemahaman, nilai-nilai sosial, sikap, dan keterampilan, sikap hidup belajar.

Tujuan pendidikan IPS menurut Chapin dan Messick (Ahmad Susanto, 2013: 10) yaitu: (1) Menambah pengetahuan tentang pengalaman manusia di masyarakat pada masa lalu, masa sekarang, dan masa mendatang; (2) Keterampilan dalam mengolah dan mencari informasi dapat dikembangkan; (3) Nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat dapat dikembangkan; (4) Memberikan anak kesempatan berperan serta dalam kehidupan sosial; (5) Memberikan bekal pengetahuan, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan, pengembangan berpikir dan kemampuan berpikir kritis; (6) Anak mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistis dalam kehidupan sosial.

Munisah, Arini Estiastuti, Kurniana Bektiningsih, Atip Nurharini (2018) IPS sebagai salah satu muatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekatkan siswa kepada bentuk kepedulian terhadap lingkungan.

#### 2.1.7.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik siswa sekolah dasar menurut Sumantri (2015: 155) diantaranya: (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) anak senang belajar dalam kelompok sebaya dalam proses sosialisasi; (4) senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung, anak SD memasuki tahap operasional konkret, dari yang dipelajari di sekolah, anak mulai menghubungkan konsep baru dengan konsep lama.

Preston (Hidayati, 2008:1-28), ciri-ciri anak yaitu: (1) anak mampu merespon beraneka ragam aspek dunia di sekitarnya, anak berminat pada kejadian-peristiwa dan benda-benda di disekitar; (2) anak merupakan seorang penyelidik yang memiliki dorongan untuk menemukan dan menyelidiki sendiri hal yang ingin diketahui; (3) anak selalu belajar, aktif, dan berbuat; (4) anak sangat tertarik pada hal-hal kecil yang kurang penting atau kurang bermakna; (5) anak mempunyai imajinasi yang tinggi sehingga mendorong pengalaman seni yang diterapkan dalam pembelajaran IPS sehingga anak dapat memahami orang lain.

Tugas perkembangan individu menurut Havighurst (Hurlock, 1980) terbagi menjadi enam yaitu: (1) masa bayi dan awal masa kanak-kanak, (2) akhir masa kanak-kanak, (3) masa remaja, (4) awal masa dewasa, (5) masa usia paruh baya, (6) masa tua. Anak sekolah dasar termasuk termasuk akhir masa kanak-kanak yaitu anak mempelajari keterampilan fisik yang mereka perlukan untuk bermain dan membangun sikap sehat terhadap diri sendiri, keterampilan dasar dalam membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berhitung berkembang, anak mulai mengembangkan hati nurani, moral dan tata tingkatan nilai, sikap terhadap lembaga dan kelompok sosial, kebebasan pribadi mulai dicapai, anak belajar

berinteraksi dengan temannya, peran sosial pria dan wanita mulai berkembang. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD termasuk dalam tahap operasional konkret dan berada pada akhir masa kanak-kanak yang masih mengembangkan keterampilan dalam belajar. Media komik berbasis karakter untuk muatan IPS ini menyesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar khususnya kelas IV B, di media komik berbasis karakter terdapat gambar ilustrasi yang diperankan tokoh komik yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, selain itu melalui media komik berbasis karakter untuk muatan IPS ini siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam membaca, memahami, dan mengingat materi lebih mudah.

#### 2.1.7.4 Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

IPS adalah salah satu muatan pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pendidikan IPS di sekolah dasar mempelajari manusia dan seluruh aspek kehidupan serta interaksi antar manusia di masyarakat.

Ahmad Susanto (2013: 148) pendidikan IPS memberikan pengetahuan yang luas tentang masyarakat baik lokal maupun global, sehingga dengan mempelajari IPS mampu hidup bersama dengan masyarakat, sekolah mengembangkan dan melatih kemampuan yang ada dalam diri siswa sehingga dapat menciptakan manusia yang handal dalam segi akademik dan moral, metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS harus mempertimbangkan karakteristik siswa dan memberikan ruang siswa untuk berpikir terbuka sehingga siswa mampu

menganalisis, menjelaskan tentang masyarakat, tindakan dan keputusan yang dilakukan dalam masyarakat secara reflektif.

Sumber materi IPS menurut Hidayati, yaitu: (1) semua yang terjadi disekitar anak mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, desa, kecamatan, dan sampai lingkungan yang lebih luas dan segala masalah yang ada didalamnya; (2) aktivitas manusia seperti pekerjaan, pendidikan, keagamaan, komunikasi, alat transportasi, produksi; (3) Lingkungan geografi dan budaya yang meliputi semua aspek geografi dan antropologi mulai dari lingkungan anak sampai lingkungan yang paling jauh; (4) Kehidupan di masa lalu yang mempengaruhi perkembangan pada kehidupan manusia, sejarah dimulai dari lingkungan sekitar sampai lingkungan yang lebih jauh mengenai para tokoh dan peristiwa-peristiwa besar; (5) Anak sebagai sumber materi yang meliputi berbagai segi mulai dari keluarga, makanan, pakaian, dan permainan.

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial pada SD/MI/SDLB/PAKET yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan meliputi; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan meliputi; (3) sistem sosial dan budaya meliputi; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada kelas IV dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 sebagai berikut.

Tabel 2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV

<b>Kompetensi Inti 3(Pengetahuan)</b>	<b>Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)</b>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis



menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.	dan logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.
3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta	4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/ atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta

pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.
--------------------------------------------------	--------------------------------------------------

Sumber: Permendikbud No. 37 tahun 2018

Pada penelitian ini, peneliti membatasi materi yang akan dikembangkan dalam media komik berbasis karakter untuk muatan IPS kelas IV adalah Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang (Permendikbud Nomor 37 Tahun 2016), dengan Indikator, antara lain: (1) menyebutkan pengertian kegiatan ekonomi, (2) menyebutkan keragaman aktivitas ekonomi di Indonesia, (3) menjelaskan keragaman aktivitas ekonomi di Indonesia, (4) menentukan manfaat adanya kegiatan ekonomi di Indonesia, (5) menganalisis jenis aktivitas ekonomi yang ada di lingkungan sekitar.

#### 1) Pengertian Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan manusia dengan cara bekerja untuk memperoleh pendapatan sehingga kebutuhan dalam hidupnya dapat terpenuhi. Berikut aktivitas ekonomi dalam masyarakat.

##### (1) Kegiatan Produksi

Kebutuhan hidup manusia dapat dipenuhi dengan barang dan jasa. Cara memperoleh barang dan jasa memerlukan pengorbanan. Produksi merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contoh dari kegiatan produksi adalah petani bercocok tanam menghasilkan padi, pemahat

membuat kerajinan dari kayu, peternak merawat hewan ternak agar dapat menghasilkan susu, telur, dan daging. Produsen merupakan sebutan untuk orang yang melakukan kegiatan produksi.

(2) Kegiatan Distribusi

Distribusi merupakan seluruh kegiatan mempunyai tujuan untuk menyalurkan barang dan jasa dari produsen menuju konsumen. Contoh, kegiatan berdagang atau berjualan. Orang yang melakukan pekerjaan di bidang distribusi disebut distributor.

(3) Kegiatan Konsumsi

Konsumsi merupakan kegiatan menggunakan atau memakai barang maupun jasa. Konsumen merupakan sebutan bagi orang yang melakukan kegiatan konsumsi. Dalam melakukan konsumsi sebaiknya dilakukan dengan secukupnya, karena pemakaian barang yang banyak dapat menimbulkan sifat boros pada diri seseorang. Contoh, seorang remaja berbelanja banyak baju di Mall.

2) Keragaman Aktivitas Ekonomi di Indonesia

Masyarakat Indonesia mempunyai karakteristik yang beraneka ragam dalam segi sosial, ekonomi, dan budaya. Kegiatan ekonomi dalam masyarakat Indonesia juga beragam menyesuaikan lingkungan tempat tinggal masing-masing. Berikut jenis aktivitas ekonomi dan bidang ekonomi tersebut.

(1) Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertanian

Banyak penduduk di Indonesia melakukan aktivitas pertanian. Aktivitas pertanian berdasarkan kondisi geografis di Indonesia dibedakan menjadi

dua yaitu pertanian lahan basah dan pertanian lahan kering. Pertanian lahan basah merupakan pertanian yang memerlukan banyak air seperti lebak dan sawah irigasi, sedangkan pertanian lahan kering merupakan pertanian yang memerlukan sedikit air seperti tegalan dan perkebunan.

#### (2) Aktivitas Ekonomi di Bidang Peternakan

Di Indonesia banyak terdapat aktivitas peternakan yang dikelola masyarakat atau badan usaha. Ada beberapa jenis hewan yang dibudidayakan dalam peternakan, diantaranya: (1) peternakan unggas, meliputi ayam, itik, burung, dan angsa; (2) peternakan hewan kecil, yaitu kambing, domba, dan kelinci; (3) peternakan hewan besar, yaitu kuda, sapi, dan kerbau. Hasil peternakan tidak hanya dikonsumsi oleh masyarakat, namun juga bisa dibuat kerajinan.

#### (3) Aktivitas Ekonomi di Bidang Perikanan

Potensi kekayaan alam yang melimpah di wilayah perairan Indonesia membuat Indonesia dikenal dengan sebutan negara maritim. Masyarakat memanfaatkan perairan untuk aktivitas perikanan yang biasanya dilakukan oleh nelayan dengan cara tradisional. Aktivitas perikanan budidaya dilakukan di darat atau perairan payau, biasanya dilakukan di kolam, sungai, sawah (mina padi), waduk, atau danau. Contohnya budidaya ikan mas, ikan lele, dan lain-lain.

#### (4) Aktivitas Ekonomi di Bidang Kehutanan

Dulu, Indonesia pernah mendapat julukan “karpet hijau” karena hamparan hutan yang hijau dan terlihat hijau dari udara. Potensi hasil hutan di

Indonesia terdiri dari hasil hutan kayu dan hasil hutan nonkayu (contoh: kina, sagu damar, dan karet). Potensi ini menjadikan Indonesia sebagai negara pengekspor kayu.

(5) Aktivitas Ekonomi di Bidang Pertambangan

Barang tambang dibedakan menjadi dua yaitu barang tambang migas atau minyak dan gas dan barang tambang nonmigas yang tersebar di Indonesia. Contoh barang tambang nonmigas antara lain emas, tembaga, perak, nikel, batu bara, bijih besi, aluminium, bauksit, intan, dan pasir besi. Barang tambang merupakan jenis sumber daya yang tidak dapat diperbarui, oleh karena itu, harus berhemat dalam pemakaiannya.

(6) Aktivitas Ekonomi di Bidang Industri

Industri adalah suatu usaha mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau bahan jadi. Kegiatan industri bertujuan untuk menambah kualitas dan nilai suatu barang, aktivitas industri dapat dilakukan oleh perorangan, kelompok, dan badan usaha. Industri otomotif, elektronik, konveksi, sandal dan sepatu, ban, pengalengan ikan, minuman dan makanan, pupuk merupakan contoh dari industri yang ada di Indonesia.

(7) Aktivitas Ekonomi di Bidang Perdagangan

Masyarakat melakukan kegiatan perdagangan dengan tujuan untuk menyalurkan barang maupun jasa dari produsen kepada konsumen. Barang yang diperdagangkan meliputi hasil pertanian, hasil perikanan, hasil hutan, dan barang industri. Kegiatan perdagangan dilakukan dengan perantara maupun tanpa perantara, kegiatan perdagangan ini melibatkan masyarakat

luar negeri. Aktivitas perdagangan yang dilakukan antar negara disebut ekspor dan impor.

#### (8) Aktivitas Ekonomi di Bidang Jasa

Kegiatan di bidang jasa yaitu kegiatan memberikan layanan kepada masyarakat untuk memenuhi kebutuhan. Aktivitas yang bergerak di bidang jasa diantaranya jasa perbankan dan keuangan, jasa kesehatan, jasa konsultasi, jasa pariwisata, jasa konsultasi hukum.

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media komik sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media komik berbasis karakter untuk muatan IPS. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:

Penelitian oleh Winda Astriani (Vol. 7, Edisi 1, Tahun 2016) dalam Jurnal Pendidikan Dasar dengan judul “Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V” hasil penelitian menunjukkan media komik ini layak digunakan dengan rata-rata kriteria baik, komik ini efektif dalam segi efektivitas melalui *field test* dengan perhitungan uji-t pada hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Dwi Arini, Abdul Choiri, dan Sunardi (Vol. 2, No. 1, 2017) dalam *European Journal of Special Education Research* dengan judul “*The Use of Comic as a Learning AID to Improve Learning Interest of Slow Learner Student*”, penelitian ini menggunakan pengumpulan data observasi dan kuesioner dengan skala *likert*, analisis data yang digunakan adalah statistik

deskriptif dengan metode tes peringkat bertanda non-parametrik Wilcoxon. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa yang lambat dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Dameis Surya Anggara, Heri Indra Gunawan, dan Enggar Prasetyawan (Vol. 303 Tahun 2019) dalam *International Conference of Primary Education Research Pivotal Literature and Research* dengan judul “*Effectiveness of Scientific Learning Approaches with Comic Scientific Media on Mathematics Subjects in Private Elementary School, Bojongsari District, Depok*“, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah diajar dengan pendekatan saintifik dengan media ilmiah komik, dengan rata-rata prestasi *pretest* 65,7917 dan prestasi *posttest* 79,458, ada perbedaan minat siswa dalam belajar matematika sebelum dan sesudah diajarkan dengan pendekatan ilmiah dengan media ilmiah komik, dengan minat *pretest* rata-rata 66,1667 dan minat *posttest* 80,0417, terdapat perbedaan rasa ingin tahu dalam pembelajaran matematika sebelum dan sesudah diajarkan dengan pendekatan ilmiah dengan media ilmiah komik, dengan rata-rata rasa ingin tahu *pretest* sebesar 68.9123 dan *posttest* sebesar 81.4123.

Penelitian yang dilakukan oleh Musnar Indra daulay, Syafri Anwar, Azwar Ananda, dan Siti Fatimah (Vol. 178 Tahun 2018) dalam *Social Science, Education and Humanities Research* dengan judul “*Developing Comics-Based Social Sciences-History Teaching Materials*”, kualitas bahan ajar menurut pakar bahan ajar dengan kategori baik dari desain tampilan komik, tipografi komik, desain konten komik, bahasa, materi, plot dan ringkasan dengan persentase rata-rata

80,22%. Kualitas media menurut para ahli baik dalam hal kelayakan konten, bahasa, dan presentasi dengan persentase rata-rata 89,55%. Kualitas media menurut guru dan siswa berada dalam kategori sangat baik dengan persentase rata-rata 82,66% dan 86%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar IPS Sejarah berbasis komik mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa SMP kelas tujuh terhadap tema yang dipilih dari tema pra-sejarah; Periode Hindu-Budha dan Islam.

Penelitian yang dilakukan oleh Witri Lestari (Vol. 3 No. 2 Tahun 2018) dalam *Journal of Mathematics Education* dengan judul “*Development of Mathematical Comic-Strip Application as a Mobile Learning Media-Based Learning*”, hasil penilaian para ahli dan responden terhadap aplikasi Komik Strip menunjukkan bahwa aplikasi ini berada dalam kategori baik untuk digunakan, respon siswa dan guru terhadap aplikasi ini berkategori baik untuk digunakan, aplikasi Komik Strip Matematika yang telah dikembangkan berada dalam kategori baik sebagai media untuk mendukung pembelajaran matematika dan menjadi solusi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika dengan cara yang mudah dan lebih menyenangkan.

Penelitian yang dilakukan oleh P D Widyastuti, M Mardiyana, dan D R S Saputro (2017) dalam *Journal od Physics* dengan judul “*An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation*”, tujuan penelitian ini adalah membahas komik sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk siswa, metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R dan D). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini didasarkan pada respon siswa dari kuesioner dan



validasi untuk membantu mereka memahami sistem materi persamaan linear. Hasil menunjukkan bahwa komik dapat digunakan untuk menggantikan LKS (lembar kerja siswa), masukan dari siswa dan validator juga menunjukkan bahwa komik adalah media yang menarik. Komik menghubungkan benda-benda abstrak sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Heny Kusuma Widyaningrum dan Cerianing Pratiwi (Vol. 7 No. 1 Tahun 2019) dalam Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran dengan judul “Media Komik pada Materi Cerita Dongeng untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III”, jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D), hasil pengembangan media komik cerita anak dibagi menjadi tiga dimensi yaitu bentuk, sampul, dan isi. Hasil uji media komik menunjukkan rata-rata kelayakan pada ahli materi dan media, guru, siswa. Ahli materi menunjukkan kelayakan dengan presentase sebesar 85,00%, ahli media menyatakan layak dengan presentase sebesar 81,82%, hasil angket siswa sangat valid diperoleh kelayakan sebesar 83,84%.

Penelitian oleh Andra Laras Sari, Suroso, dan Yustinus (Vol. 5 No. 2 Tahun 2018) dalam Jurnal Widyagogik dengan judul “Pengembangan Media Komik dan Kartu Disiplin pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09”, pada penelitian ini hasil uji pakar materi adalah 74% dengan kriteria tinggi, uji pakar media adalah 72% dengan kriteria tinggi, kemudian hasil tanggapan siswa terhadap media yaitu 84% dengan kriteria sangat tinggi dan tanggapan guru 83% dengan kriteria sangat tinggi, hasil penguatan nilai karakter siswa adalah 97% dengan kriteria sangat baik, nilai karakter disiplin yaitu 93%,

nilai karakter jujur 89%, dan nilai karakter mandiri 97% dengan kriteria sangat baik, pembelajarn menggunakan media komik dan kartu disiplin terbukti dapat meningkatkan penanaman nilai karakter dalam diri siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Diolia Boangmanalu, Nyoman Jampel, Ign, dan Wayan Suwatra (Vol. 9 No. 2 Tahun 2018) dalam Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018”, media cetak komik pada mata pelajaran IPS kelas V layak dan mengikuti aturan yang ada serta mampu memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap materi pembelajaran lebih maksimal, kualitas media komik berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 98% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media diperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli desain diperoleh persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 91% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji kelompok kecil diperoleh 91% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji lapangan diperoleh 93% dengan kualifikasi sangat baik. Efektivitas media komik yang dikembangkan diperoleh  $t_{hitung} = 19,29$ , lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 0,677, media komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Devy Indah Lestari dan Anti Kolonial Projosantoso (Vol. 2, No.2, Tahun 2016) dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPA dengan judul “Pengembangan Media Komik IPA Model *PBL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah” hasil penelitian menunjukkan rerata skor respon siswa terhadap materi sebesar 3,28 dan komponen media

sebesar 3,19, komik layak dan efektif dalam menambah kemampuan siswa dalam berpikir secara analisis serta menanamkan sikap ilmiah siswa dalam pembelajaran IPA.

Penelitian oleh Sigit Dwi Laksana (Vol. 03, No. 02, Tahun 2015) dalam Jurnal TA'ALLUM dengan judul "Komik Sebagai Media Inofatif MI/SD" hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik memberikan banyak manfaat terutama bagi anak yang malas membaca dan sulit memahami materi pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadillah (Vol. 2 No. 1 Hal. 36-42 Tahun 2018) dalam Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika dengan judul "Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa", penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar komik terhadap motivasi belajar siswa, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Analisis data yang digunakan adalah kelayakan media belajar komik dan keterbacaan komik, hasil analisis diperoleh data rata-rata presentase 83%, ini berarti media komik layak digunakan untuk bahan ajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Khaolil Mudlaafar, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih (Vol. 3 No. 1 Tahun 2019) dalam Jurnal Inventa dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar", penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, komik Ratu menonjolkan waktu sebagai aspek dominan dalam sifat-sifat sejarah yang ditampilkan secara kontekstual menggunakan simbol tertentu. Komik Ratu meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Komik Ratu dinyatakan layak digunakan

sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita (Vol. 3 No. 2 Tahun 2017) dalam JPSP dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor”, hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan menggunakan media komik digital. Media pembelajaran komik digital yang dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media, media komik digital dinyatakan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Martina, I Made Tegeh, dan Adr. I Wayan Iliya Yuda Sukmana (Vol. 9 No. 2 Hal. 257-268 Tahun 2018) dalam Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media *Strip Comic* dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sari Mekar”, hasil penelitian adalah rancang bangun Strip Komik dibuat dalam bentuk media cetak sesuai dengan tahapan pengembangan model ADDIE, hasil validitas dari ahli desain pembelajaran Strip Komik sebesar 95,6% dengan kategori sangat baik, ahli media diperoleh presentase 90% dengan kategori sangat baik, ahli isi mata pelajaran sebesar 95,14% dengan kategori sangat baik, persentase yang diperoleh dari uji coba perorangan yaitu 95,14% dengan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 90,75% dengan kategori sangat baik, dan uji coba lapangan diperoleh 88,98% dengan kategori baik. Strip Komik valid dan dapat membantu proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Roby Zulkarnain Noer dan Fadhlan Muchlas Abrori (Vol. 2 No. 1A Tahun 2018) dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar dengan judul “Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan”, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas komik pembelajaran yang dikembangkan, jenis penelitian ini adalah R&D. Hasil penilaian validasi ahli materi valid diperoleh presentase 90,3%, penilaian validasi ahli media valid diperoleh presentase 87,8%, penilaian validasi ahli bahasa valid dengan presentase 96%, hasil penilaian oleh guru dan siswa diperoleh presentase 86% dan 86,5%. Media komik menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulana Arafat Lubis (Vol. 25, No. 2 Tahun 2018) dalam Jurnal Tarbiyah dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan”, hasil penelitian menunjukkan bahan ajar komik yang dihasilkan memenuhi kriteria dengan skor rata-rata validasi sebesar 95,56% dengan kategori sangat valid, hasil uji coba diperoleh bahan ajar komik yang dikembangkan efektif dapat meningkatkan minat baca PPKn siswa kelas 5 dengan rata-rata skor peningkatan lebih dari 23 dengan kategori tinggi, hasil uji peningkatan skor minat baca PPKn diperoleh bahan ajar komik meningkatkan minat baca siswa sebesar 23,224 dengan kategori tinggi melalui pengukuran angket, dan sebesar 23,11 dengan kategori tinggi melalui pengukuran observasi pada uji coba I dan II.

Penelitian yang dilakukan oleh Nabiela Dini Agatha, Jekti Prihatin, dan Erlia Narulita (Vol. 5 No. 2 Tahun 2017) dalam Jurnal BIOEDUKATIKA dengan judul

“Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah”, hasil analisis terhadap aspek validitas buku komik mencapai kriteria sangat valid, aspek kepraktisan buku komik memiliki kriteria sangat baik dan tergolong praktis, aspek keefektifan buku komik termasuk kategori sedang. Bahan ajar buku komik system peredaran darah memiliki kriteria sangat valid, praktis, dan efektif sehingga dapat diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Aslamiyah (Vol. 6 No. 3 Tahun 2017) dalam *Unnes Physics Education Journal* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran”, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui karakteristik, kelayakan, tanggapan siswa, dan keefektifan media komik yang dikembangkan, metode yang dipakai penelitian dan pengembangan. Media komik dinyatakan layak sebagai media oleh ahli materi dan ahli media. Tanggapan siswa terhadap media termasuk kriteria sangat baik karena komik dianggap lebih mudah dipahami dan lebih menarik dibandingkan dengan buku yang digunakan.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran, selain dapat membantu siswa dalam memahami materi, media dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih semangat dan berminat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pra penelitian di kelas IV B SD Negeri Pudukpayung 02 Semarang ditemukan permasalahan yaitu siswa kurang suka pada muatan

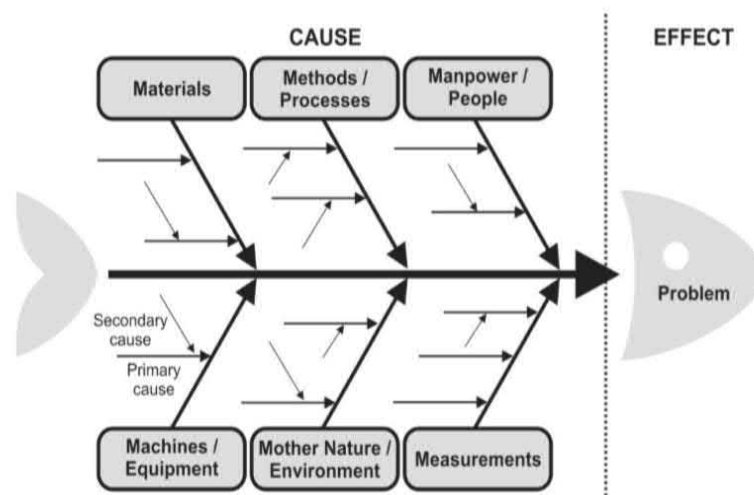
pelajaran IPS, sehingga hasil belajarnya kurang optimal. Siswa sulit mengingat dan memahami materi muatan IPS, hal ini karena pembelajaran di kelas yang belum banyak variasi serta belum adanya media pembelajaran inovatif yang dapat menambah semangat belajar siswa. Media yang digunakan hanya berupa buku siswa.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat menambah motivasi siswa, pemahaman siswa. serta mengoptimalkan penyampaian materi dalam pembelajaran. Media yang digunakan hanya berupa buku siswa. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat menambah motivasi siswa, pemahaman siswa.

Dari permasalahan tersebut, perlu solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, peneliti mengembangkan media komik berbasis karakter dengan harapan siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga mengefektifkan pembelajaran. menurut Daryanto (2016:145) komik adalah cerita yang berurutan berupa gambar kartun yang diperankan oleh karakter menghibur pembaca.

Peneliti mengembangkan media komik berbasis karakter untuk muatan IPS dengan harapan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih luas khususnya untuk muatan IPS sehingga meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Selain itu, media komik yang dikembangkan ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi keragaman ekonomi Indonesia, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, selain untuk media edukasi, media komik yang peneliti kembangkan diharapkan dapat menambah nilai karakter dalam diri siswa.

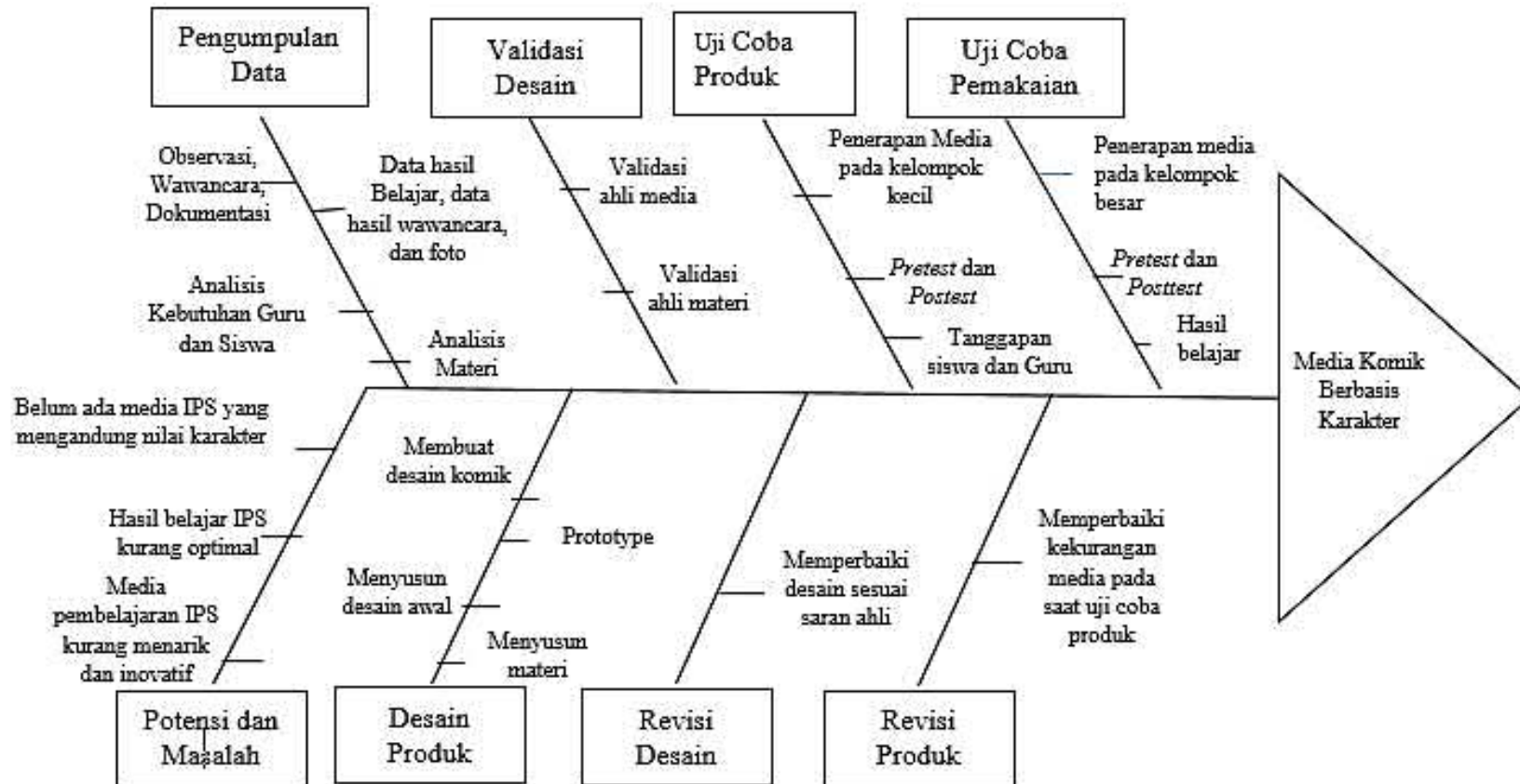
Penelitian ini dikembangkan peneliti dengan menggunakan model dari *Borg dan Gall* dalam Sugiyono (2016: 409) dengan tahapan model sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal. Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggunakan model penelitian *Borg and Gall* yang disusun menggunakan diagram *Fishbone* atau tulang ikan. Berikut gambar diagram *fishbone* dalam jurnal Ilija Hristoski, Olivera Kostoska, Zoran Kotevski dan Tome Dimovski (2017).



Gambar 2.4 Diagram *Fishbone*



Penerapan diagram *fishbone* dalam kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berpikir *Fishbone* Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah:

Ho<sub>1</sub> Media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia tidak layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang.

Ho<sub>2</sub> Media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia tidak efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang.

Ha<sub>1</sub> Media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang.

Ha<sub>2</sub> Media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas IV B SDN Pudukpayung 02 Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peneliti berhasil mengembangkan media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia melalui tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk skala kecil, revisi produk, uji coba pemakaian skala besar.
2. Media komik berbasis karakter untuk muatan IPS materi keragaman ekonomi Indonesia di kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang yang telah dikembangkan dan dinyatakan dengan kriteria sangat layak oleh ahli materi dengan presentase kelayakan komponen isi materi 93,75% dan dinyatakan dengan kriteria sangat layak oleh ahli media dengan presentase kelayakan komponen penyajian media 92,3%.
3. Media komik berbasis karakter efektif digunakan untuk muatan pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV B SDN Pudakpayung 02 Semarang dengan hasil uji- $t$  diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 8,299 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,0422, maka media komik berbasis karakter efektif digunakan dalam muatan IPS dengan kriteria sedang. Peningkatan rata-rata  $n-gain$  0,553618 termasuk dalam kriteria sedang.

## 5.2 Saran

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

1. Media komik berbasis karakter materi keragaman ekonomi Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan gambar karakter tokoh dan pewarnaan dalam komik lebih ditingkatkan agar lebih indah dan menarik perhatian siswa.
2. Nilai-nilai karakter dalam media komik berbasis karakter diharapkan dapat ditambah, sehingga siswa dapat mengenal dan mencontoh nilai karakter lebih banyak.
3. Bahasa yang digunakan dalam media komik berbasis karakter diharapkan dapat ditingkatkan, sehingga lebih komunikatif dan menyenangkan untuk dibaca siswa.
4. Media komik berbasis karakter materi keragaman ekonomi Indonesia dapat digunakan sebagai media alternatif guru dalam pembelajaran, guru disarankan dapat membuat inovasi lain dalam model, metode maupun pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam semua muatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Doni Koesoema. 2012. *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Yogyakarta: Kanisius.
- Agatha, Nabiela Dini, Jekti Prihatin, dan Erlia Narulita. (2017). Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah. *Jurnal BIOEDUKATIKA*, 5(2).
- Ahmadi, Farid. (2010). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Glenn Doman Berbasis Multimedia. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 27(1).
- Ahsani, M. S., D.Yulianti, dan S.Khanafiyah. (2015). Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 4(3).
- Ambaryani, & Gamaliel S.A. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 2(1).
- Anggara, Dameis Surya, Heri Indra Gunawan, dan Enggar Prasetyawan. (2019). *Effectiveness of Scientific Learning Approaches with Comic Scientific Media on Mathematics Subjects in Private Elementary School, Bojongsari District, Depok. International Conference of Primary Education Research Pivotal Literature and Research*, 303.
- Arfiliana, Waminton Rajagukguk, dan Edy Surya. (2018). Pengembangan Komik dan Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar di SD Negeri 060843. *Jurnal Tematik*, 8(3).
- Ariesta, Freddy Widya dan Erlina Novi Kusumayati. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arini, Fitri Dwi, Abdul Salim Choiri, dan Sunardi. (2017). *The Use Of Comic As A Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learner Student. European Journal of Special Education Research*, 1(1).
- Arini Estiastuti, Sri Sulistyorini, dan Kurniana Bektiningsih. (2017). Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas V Mapel Ips (Fakta, Konsep, Generalisasi) dengan Penerapan Kooperatif Tipe STAD SDN Krobokan I Semarang. *Jurnal Kreatif*.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aslamiyah, Lailatul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran. *Unnes Physics Education Journal*, 6(3).
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Astawa, Ida Bagus Made. 2017. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astiriani, Winda. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Azizi, Mukhlas, & Prasetyo, Sigit. (2017). Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(2).
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Boangmanalu, Diolia, I Nyoman Jampel, dan Ign. I Wayan Suwatra. (2018). Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*. 9(2).
- Daryanto. 2008. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulay, Musnar Indra, dkk. (2018). *Developing Comics-Based Social Sciences-History Teaching Materials. Social Science, Education and Humanities Research*, 178.

- Dewi, Dyah Puspita. 2013. *Seri Belajar Kilat Ciptakan Karyamu dengan CorelDRAW X6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Fadillah, Ahmad. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1).
- Fakhrudin, Farid Ahmadi, Sumilah, dan Isa Ansori. (2017). IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*, 21(2).
- Farapratana, Elsa, Yunita Septriana Anwar, dan Abdillah. (2019). Pengembangan Komik Matematika dengan Metode *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review (PQ4R)* Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP. *JTAM*, 3(1).
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamdayana, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartomo dan Arnicun Aziz. 2008. *MKDU: Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. 2014. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Nasional.
- Hristoski, Ilija, dkk. (2017). *Causality of Factors Reducing Competitiveness of e-Commerce Firms*. *Balkan and Near Eastern Journal of Social Sciences*, 3(2).
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran Mengenal, Merancang, dan Mempraktikkannya*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ignas, dkk. 2014. *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Irwandani dan Siti Juariah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(1): 33-42.
- Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013.

- Khairi, Ashabul. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(1).
- Kusnida, Faris, Mimi Mulyani, dan Astini Su'udi. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual dan Media Komik Strip dalam Pembelajaran Menulis Cerpen yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2).
- Laksana, Sigit Dwi. (2015). Komik Pendidikan Sebagai Media Inofatif MI/SD. *Jurnal TA'ALLUM*, Vol 3, 2.
- Lestari, Devy Indah dan Anti Kolonial Projosantoso. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model *PBL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (2): 146.
- Lestari, Witri. (2018). *Development of Mathematical Comic-Strip Application as a Mobile Learning Media-Based Learning*. *Journal of Mathematics Education*. Vol. 3 No. 2.
- Lubis, Maulana Arafat. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- Lubis, Maulana Arafat, Reh Bungana Br. Perangin-angin, dan Deny Setiawan. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V Min Medan Sunggal. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- Manalu, Michael Amin, Yusuf Hartono, dan Nyimas Aisyah. (2017). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*, 3(1).
- Martina, Kadek. I Made Tegeh, dan Adr. I Wayan Iliya Yuda Sukmana. (2018). Pengembangan Media *Strip Comic* dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sari Mekar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, 9(2): 257-268.
- Mudlaafar, Khaolil, Edi Setiawan, dan Ihwanul Kirom Al Muflih. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Inventa*, 3(1).
- Mulyasa, E. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Munisah, dkk. (2018). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Project Based Learning* dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2).
- Nasution, Anwar Efendi dan Muhammad Wahyu Hidayat. (2019). E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai Solusi Cerdas dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Indonesia di Era Digital. *Jurnal Iqra'*. 13(1).
- Noer, Roby Zulkarnain dan Fadhlán Muchlas Abrori. (2018). Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A).
- Nugraheni, Nursiwi. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7(2).
- Nurhasanah, & Arif Budi Wuriyanto, Bustanol Arifin. (2014). Pengembangan Media *KIJANK* (Komik Indonesia, Jawa, Dan Aksara Jawa) Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1(4): 267-273.
- Pandanwangi dan Farida Nuryantiningsih. (2018). Komik Wayang Anak Pandawa Sebagai Media Pendidikan Karakter di Jaman Kekinian. *Journal of Urban Society's Art*, 5(1).
- Pardimin, & Sri Adi W. (2017). *Development Comic Based Problem Solving in Geometry*. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3): 233-241.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- 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 Pembelajaran.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 (1) tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Prihanto, Dhita Agoes dan Tri Nova Hasti Yuanita. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal MAJU*, 5(1).
- Purwanto, Ngalim. 2017. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- R, Seno Setia Budi, Edi Hendri Mulyana, dan Resa Respati. (2018). Pengembangan Komik Pembelajaran Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).
- Rahmaibu, Farida Hasan, Farid Ahmadi, dan Fitria Dwi Prasetyaningsih. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*.
- Ratus, Yusuf Yuniar, Sumilah, dan Nuraeni Abbas. (2016). Pengembangan Kartu Kendali Kedisiplinan Siswa dalam Penilaian Sikap. *Jurnal Kreatif*.
- RC, Achmad Rifa'i. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Rosyida, Ais. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1).
- Rusman, dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- S, Maria Agustina, dkk. 2011. *Panduan Praktis Adobe Photoshop CS5 untuk Manipulasi Foto Profesional*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Saputro, Henggang Bara dan Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1).
- Sari, Andra Laras, Suroso, dan Yustinus. (2018). Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar Negeri Salatiga 09. *Jurnal Widayagogik*, 5(2).
- Sari, Yunita. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budai pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPSD*, 3(2).
- Savila, Farah, I Made Astra, & Dewi Mulyati. (2018). Pengembangan Komik Biografi Sir Isaac Newton Sebagai Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Aplikasi *Paint Tool SAI*. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 4(2): 36-45.
- Setiyani, S. (2019). *Implementation of comic on linear program material to increase mathematical understanding for students of XI grade senior high school*. *Journal of Physics*.
- Shohifaturifqi, Umi, Sari Hernawati, dan M. Ahsanul Husna. (2017). Pengembangan Media Komik Aksara Jawa dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas VI. *MAGISTRA*, 8(2).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. PT Asdi Mahasatya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bndung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmanasa, Elly, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD*, 3(2).
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sundayana, Rostina. 2016. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Trimurtini, dkk. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 dan Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa PGSD FIP Unnes. *Jurnal Kreatif*.
- Wahyuni, Sri dan Syukur Ibrahim. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Berbasis Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Kata Pena.
- Widyaningrum, Heny Kusuma dan Cerianing Putri Pratiwi. (2019). Media Komik pada Materi Cerita Dongeng untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 7(1).
- Widyastuti, P D, M Mardiyana, dan D R S Saputro. (2017). *An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation*. *Journal od Physics*.
- Widyawati, Ani, dan Anti Kolonial Prodjosantoso. (2015). Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1).