



**PENGEMBANGAN MEDIA KOKUYA
(KOMIK SUKU DAN BUDAYA)
MUATAN PEMBELAJARAN PPK_n KELAS IV SDN
PETUNG 02 KECAMATAN PAKIS
KABUPATEN MAGELANG**

SKRIPSI

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

**Oleh
Balla Ardika
1401415366**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Kokuya (Komik Suku dan Budaya)
Muatan Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN Petung 02 Kecamatan Pakis Kabupaten
Magelang”, karya.

nama : Balla Ardika

NIM : 1401415366

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Semarang, 9 Juli 2019

Penguji.



Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H

NIP 19850721 2014041 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Kokuya (Komik Suku dan Budaya) Muatan Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN Petung 02 Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang", karya

nama : Balla Ardika

NIM : 1401415366

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 24 Juli 2019.

Semarang, 24 Juli 2019

Panitia Ujian



Ketua,
Dr. Achmad Rifa'i RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Sekretaris,

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

Penguji 1,

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

Penguji 2,

Haryanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195407251980111001

Pembimbing utama,

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Balla Ardika

NIM : 1401415366

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

judul : *"Pengembangan Media Kokuya (Komik Suku dan Budaya) Muatan
Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN Petung 02 Kecamatan Pakis
Kabupaten Magelang"*

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

Semarang, 9 Juli 2019

Peneliti,



Balla Ardika

NIM. 1401415366

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Hidup layaknya air, mengalirlah maka selalu ada jalan dan sampai pada tujuan.
2. Menyesali nasib tidak akan merubah keadaan, terus berkarya dan bekerjalah yang membuat kita berharga. (KH. Abdurrahman Wahid)
3. Kebahagiaan hanya akan menjadi nyata jika dibagikan. (C.J. McCandless)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Bapak Kodari dan Ibu Masiyem sebagai sumber inspirasi tak terbatas yang selalu memberikan kasih sayang tulus, motivasi, doa, serta dukungan baik spiritual, moral dan material.

ABSTRAK

Ardika, Balla. 2019. *Pengembangan Media KOKUYA (Komik Suku dan Budaya Muatan Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN Petung 02 Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang.* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., 116 halaman.

Penelitian ini berangkat dari adanya permasalahan mengenai minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn yang kurang maksimal. Berdasarkan penelitian awal diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi masih belum maksimal diterapkan dan guru masih cenderung menggunakan metode konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Penggunaan media pada saat pembelajaran PPKn biasanya hanya menggunakan gambar saja. Hal ini dikarenakan media untuk mata pelajaran PPKn jumlahnya masih sangat terbatas. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran. Media kokuya merupakan media pembelajaran untuk muatan PPKn materi suku dan budaya di Indonesia. Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media komik untuk mengajarkan muatan mata pelajaran PPKn pada materi keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Sehingga tujuan penelitian ini adalah mengembangkan desain dan komponen media pembelajaran, menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran komik suku dan budaya dalam muatan PPKn suku dan budaya di Indonesia kelas IV SDN Petung 02 Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Petung 2 Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data akhir menggunakan uji-t dan n-gain.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran kokuya dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 75 % dan ahli media sebesar 90,9 %, serta hasil perhitungan uji-t dimana $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu -11,4388 dan n-gain 0,52 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil belajar siswa meningkat dari pretest sebesar 71,25 meningkat pada posttest sebesar 86,25.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran komik suku dan budaya (kokuya) sangat layak dan efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar pembelajaran PPKn materi suku dan budaya di Indonesia. Saran untuk penelitian selanjutnya mengacu dari penelitian ini bahwa untuk penelitian selanjutnya dapat menyiapkan desain dengan lebih detail dan lebih matang

Kata Kunci: hasil belajar; media pembelajaran kokuya; PPKn

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media KOKUYA (Komik Suku dan Budaya) Muatan Pembelajaran PPKn Siswa Kelas IV SDN Petung 02 Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang*”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Dr. Achmad Rifa’i, R.C., 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 pelayanan berupa penandatanganan dan persetujuan terutama dalam penyusunan skripsi.
4. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., dosen pembimbing dan Penguji 3 yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Penguji 1
6. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Penguji 2 dan validator ahli materi
7. Ghanis Putra W., M.Pd., validator ahli media
8. Keluarga SDN Petung 02

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

Semarang, 9 Juli 2019
Peneliti,



Balla Ardika
NIM 1401415366

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.6.1 Manfaat Teoretis	11
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.6.2.1 Manfaat Bagi Siswa.....	11
1.6.2.2 Manfaat Bagi Guru.....	11
1.6.2.3 Manfaat Bagi Sekolah	12
1.6.2.4 Manfaat Bagi Peneliti.....	12
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	12
BAB II.....	16
KAJIAN PUSTAKA.....	16
2.1 Kajian Teori	16

2.1.1 Media Pembelajaran	16
2.1.1.1 Pengertian Media.....	16
2.1.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran	17
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	18
2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
2.1.2 Media Komik.....	20
2.1.2.1 Pengertian Media Komik.....	20
2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik	20
2.1.2.3 Media Komik Suku dan Budaya	22
2.1.3 Belajar dan Pembelajaran	22
2.1.3.1 Hakikat Belajar.....	22
2.1.3.2 Hakikat Pembelajaran.....	23
2.1.3.3 Hasil Belajar	24
2.1.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	25
2.1.4 Hakikat PPKn.....	30
2.1.4.1 Pengertian PPKn.....	30
2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran PPKn.....	31
2.2 Kajian Empiris	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	50
BAB III	53
METODE PENELITIAN.....	53
3.1 Desain Penelitian.....	53
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	53
3.2.1 Tempat Penelitian.....	53
3.2.2 Waktu Penelitian	54
3.3 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian	54
3.3.1 Data	54
3.3.2 Sumber Data	54
3.3.3 Subjek Penelitian.....	54
3.3.3.1 Siswa	54
3.3.3.2 Guru.....	55

3.3.3.3 Para Ahli.....	55
3.3.3.4 Peneliti.....	55
3.4 Variabel Penelitian.....	55
3.4.1 Variabel Bebas (<i>Independen</i>).....	56
3.4.2 Variabel Terikat (<i>dependen</i>).....	56
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	56
3.5.1 Komik.....	56
3.5.2 Hasil Belajar.....	57
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.6.1.1 Wawancara.....	57
3.6.1.2 Angket (Kuesioner).....	58
3.6.1.3 Dokumen Kuantitatif.....	58
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	59
3.7.1 Uji Kelayakan.....	59
3.7.1.1 Uji Kelayakan Media dan Materi.....	59
3.7.2 Uji Validitas.....	60
3.7.3 Uji Reliabilitas.....	62
3.7.4 Tingkat Kesukaran Soal.....	63
3.7.5 Daya Beda.....	64
3.8 Teknik Analisis Data.....	66
3.8.1 Analisis Data Awal.....	66
3.8.1.1 Uji Normalitas (Hasil Belajar).....	66
3.8.2 Analisis Data Akhir.....	67
3.8.2.1 Uji <i>Paired Sample t-test</i>	67
3.8.2.2 Uji <i>n-gain</i>	68
BAB IV.....	70
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1 Hasil Penelitian.....	70
4.1.1 Perancangan Produk.....	70
4.1.1.1 Tahap Pengumpulan Data.....	70

4.1.1.2 Pembuatan Desain <i>Prototype</i> Produk.....	73
4.1.2 Hasil Produk.....	78
4.1.2.1 Desain Produk.....	78
4.1.2.2 Penilaian Kelayakan Media Komik Suku dan Budaya.....	83
4.1.3 Hasil Uji coba Produk.....	84
4.1.4 Analisis Data.....	87
4.1.4.1 Uji Normalitas.....	87
4.1.4.2 Uji Paired Sample t-test.....	89
4.1.4.3 Uji <i>N-gain</i>	90
4.2 Pembahasan.....	91
4.2.1 Hasil pengembangan media Komik Suku dan Budaya.....	91
4.2.1.1 Potensi dan masalah.....	93
4.2.1.2 Pengumpulan Data.....	95
4.2.1.3 Desain Produk.....	96
4.2.1.4 Validasi Desain.....	96
4.2.1.5 Revisi Desain Media.....	97
4.2.1.6 Uji coba Terbatas Produk.....	98
4.2.1.7 Revisi Produk.....	99
4.2.1.8 Hasil Uji coba Produk.....	100
4.2.2 Kelayakan Media Komik Suku dan Budaya.....	103
4.2.3 Keefektifan Media Komik Suku dan Budaya.....	105
4.2.4 Keunggulan media Komik Suku dan Budaya.....	107
4.3 Implikasi Penelitian.....	108
4.3.1 Implikasi Teoritis.....	109
4.3.2 Implikasi Praktis.....	110
4.3.3 Implikasi Pedagogis.....	110
BAB V.....	112
PENUTUP.....	112
5.1 Simpulan.....	112
5.2 Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kriteria Interpretasi Validasi Ahli.....	60
Tabel 3.2 Daftar butir soal uji coba valid dan tidak valid.....	62
Tabel 3.3 Daftar tingkat kesukaran soal.....	64
Tabel 3.4 Uji daya beda soal uji coba.....	65
Tabel 4.1 Hasil belajar siswa pada uji coba pemakaian media.....	83
Tabel 4.2 Perhitungan hasil uji normalitas <i>Pretest</i>	85
Tabel 4.3 Perhitungan hasil uji normalitas <i>Posttest</i>	86
Tabel 4.4 Kriteria Nilai <i>N-gain</i>	88
Tabel 4.5 Hasil belajar siswa pada uji coba pemakaian media.....	99
Tabel 4.6 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>).....	104

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1.1 Cover Media Komik	13
2. Gambar 1.2 Pengenalan Tokoh Komik	14
3. Gambar 1.3 Cara Membaca Komik	14
4. Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media	52
5. Gambar 4.1 Cover	72
6. Gambar 4.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	73
7. Gambar 4.3 Daftar Isi	73
8. Gambar 4.4 Pengenalan Tokoh	74
9. Gambar 4.5 Cara Membaca Komik	74
10. Gambar 4.6 Cerita Komik dan Isi (Suku yang ada di Indonesia)	75
11. Gambar 4.7 Isi (Tarian yang ada di Indonesia)	75
12. Gambar 4.8 Biodata Penulis	76
13. Gambar 4.9 Tampilan Cover	77
14. Gambar 4.10 Tampilan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	77
15. Gambar 4.11 Tampilan Daftar Isi	78
16. Gambar 4.12 Tampilan Pengenalan Tokoh Komik	78
17. Gambar 4.13 Tampilan Cara Membaca Komik	79
18. Gambar 4.14 Tampilan Cerita Komik	79
19. Gambar 4.15 Tampilan Isi Materi Komik (Suku)	80
20. Gambar 4.16 Tampilan Isi Materi Komik (Tarian)	80
21. Gambar 4.17 Tampilan Biodata Penulis	81
22. Gambar 4.18 Bagian media sebelum direvisi	96
23. Gambar 4.19 Bagian media setelah direvisi	96
24. Gambar 4.20 Diagram Peningkatan Hasil Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media	117
2. Lampiran 2 Perangkat Angket Kebutuhan Guru	124
3. Lampiran 3 Perangkat Angket Kebutuhan Siswa	137
4. Lampiran 4 Perangkat Instrumen Validasi Ahli Materi	157
5. Lampiran 5 Perangkat Instrumen Validasi Ahli Media	169
6. Lampiran 6 Perangkat Angket Tanggapan Guru	184
7. Lampiran 7 Perangkat Angket Tanggapan Siswa	189
8. Lampiran 8 Perangkat Tes Uji Coba	204
9. Lampiran 9 Rekapitulasi Perhitungan Uji Validitas	224
10. Lampiran 10 Rekapitulasi Perhitungan Uji Reliabilitas	223
11. Lampiran 11 Rekapitulasi Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran	224
12. Lampiran 12 Rekapitulasi Perhitungan Uji Daya Beda	225
13. Lampiran 13 Perangkat Pembelajaran	226
14. Lampiran 14 Soal <i>Pretest & Posttest</i>	255
15. Lampiran 15 Analisis Data Akhir	270
16. Lampiran 16 Bukti Keterangan Telah Melakukan Penelitian	273
17. Lampiran 17 Data Inventaris Barang Kelas IV SDN Petung 02	274
18. Lampiran 18 Dokumentasi	275

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era milenial seperti sekarang ini, pendidikan menjadi hal yang wajib ditempuh untuk dapat mengikuti perkembangan zaman. Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya dapat mengembangkan pengetahuannya namun juga sikap dan perilaku yang baik. Pendidikan sangat diperlukan untuk mengimbangi perkembangan zaman yang semakin maju.

Menempuh jenjang pendidikan akan membuat seseorang tidak akan tertinggal, baik dari segi pemahaman, perolehan informasi, maupun teknologi yang terus berkembang. Pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Potensi yang dimiliki seseorang ini tentunya berbeda antara orang yang satu dengan orang yang lain. Peran pendidikan dalam mengembangkan potensi seseorang ini dapat berupa mengasah kemampuan berpikir bahkan mengasah kemampuan pada keterampilan-keterampilan tertentu. Setelah melalui pendidikan yang panjang ini seseorang akan berproses menjadi manusia yang lebih baik dan

tentunya juga mempunyai kemampuan untuk bersaing mengikuti perkembangan zaman

Semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang biasanya akan mempunyai cara berpikir dan pandangan yang berbeda. Begitu juga dengan sikap mereka, dalam pengambilan keputusan biasanya lebih bijak karena orang yang telah menempuh jenjang pendidikan akan berpikir panjang dan selalu memikirkan akibat dari keputusan yang diambil. Dalam pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peserta didik bukan hanya diharapkan memiliki intelegensi intelektualnya, namun juga harus diseimbangkan dengan sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Sikap-sikap yang baik ini sebenarnya telah termuat dalam pembelajaran PPKn yang berpedoman pada nilai dalam sila-sila Pancasila.

Menurut Susanto, Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral yang dimaksud adalah perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku dalam kehidupan sehari-hari ini menyangkut hubungan antar warga negara serta perilaku

bela negara sebagai bekal agar dapat menjadi manusia yang bisa diandalkan bangsa dan negara.

Tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran PPKn, menurut Mulysa (2007) adalah untuk menjadikan siswa:

- 1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- 2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
- 3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Berdasarkan tujuan tersebut di atas, maka materi dalam pembelajaran PPKn perlu diperjelas. Oleh karena itu, ruang lingkup PPKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Pesatuan dan Kesatuan, (2) Norma Hukum dan Peraturan, (3) HAM, (4) Kebutuhan warga Negara, (5) Konstitusi Negara, (6) Kekuasaan Politik, (7) Kedudukan Pancasila, dan (8) Globalisasi.

Dari beberapa rumusan di atas, tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran PPKn di Indonesia sudah dirumuskan secara luas dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan secara menyeluruh untuk membentuk warga negara yang baik. Namun kenyataannya pengetahuan PPKn di Indonesia masih belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Pengetahuan siswa mengenai PPKn dirasa

masih kurang, hal ini dibuktikan dengan kurangnya kesadaran siswa maupun masyarakat akan nasionalisme yang berpedoman pada nilai-nilai luhur Pancasila.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat mendukung dan bahkan untuk mata pelajaran tertentu sangat mempengaruhi hasil belajar. Menurut Arsyad kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran sangat mendukung dalam proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan dan memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu materi.

Komik merupakan visualisasi berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2015:64). Pada awalnya komik hanya diciptakan untuk hiburan semata, namun seiring berkembangnya jaman komik juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan visualisasi yang digambarkan sedemikian rupa dan bahasa yang ringan menjadikan siswa lebih mudah untuk menangkap pesan yang ingin disampaikan penulis.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dan data dokumen yang diperoleh dari guru Kelas 4 SD Petung 2, diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran yang bervariasi masih belum maksimal diterapkan dan guru masih cenderung menggunakan metode konvensional pada setiap pembelajaran

yang dilakukannya. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada. Selain penerapan model, penggunaan media pada saat pembelajaran PPKn masih kurang. Penggunaan media pada saat pembelajaran PPKn biasanya hanya menggunakan gambar saja. Hal ini dikarenakan media untuk mata pelajaran PPKn jumlahnya masih sangat terbatas. Didalam mata pelajaran PPKn SD kelas 4, terdapat banyak sekali materi yang bersifat abstrak yang sangat dibutuhkan media untuk mendukung berjalannya pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan baik. Efek dari ketidaksempurnaan proses pembelajaran ini mengakibatkan sebanyak 10 siswa (37,03 %) dari 27 jumlah keseluruhan siswa belum dapat memenuhi nilai kriteria ketuntasan Minimal (KKM). Dari hasil wawancara dengan guru, guru juga mengemukakan bahwa materi pada mata pelajaran PPKn dirasa cukup sulit karena pada dasarnya dalam mata pelajaran PPKn banyak materi yang membutuhkan kemampuan daya ingat dan bersifat abstrak. Diluar itu, guru menyadari kemampuan kecepatan berfikir dari siswa sendiri kurang merata sehingga sering menghambat jalannya pembelajaran. Pada kelas IV ini, ditemukan juga permasalahan mengenai siswa yang mudah bosan saat mengikuti pelajaran PPKn. Dari 27 siswa, sebanyak 19 siswa (70,03%) menyatakan bahwa mereka mudah bosan saat mengikuti pelajaran PPKn. Permasalahan ini mungkin saja bisa terjadi karena kurangnya minat siswa, kurangnya variasi guru dalam mengajar, kurangnya penggunaan media yang menarik atau salah satu dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya. Permasalahan kebosanan siswa seperti ini memang tidak bisa disepelekan. Berawal dari kebosanan siswa pada mata pelajaran PPKn ini, dapat memunculkan masalah-

masalah lain yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran atau bahkan mungkin juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Kebosanan yang muncul seperti ini bisa terjadi dikarenakan kurangnya variasi media yang digunakan.

Menurut penuturan dari guru kelas IV, siswa juga lebih berantusias dan bersemangat saat guru menggunakan media. Namun sangat disayangkan bahwa ternyata media yang digunakan guru kelas IV ini hanya berupa gambar-gambar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempermudah proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Visualisasi informasi dalam sebuah rangkaian cerita merupakan salah satu cara baru bagi siswa untuk menemukan informasi, melalui visualisasi tersebut, materi PPKn yang sebagian besar memerlukan hafalan dapat dipahami siswa dengan mudah.

Dalam penelitian yang dilakukan Gamaliel Septian Airlanda Ambaryani pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik mendapatkan hasil uji kelayakan validasi media 88% dengan kategori sangat baik, hasil validasi materi 76% dengan kategori sangat baik. Untuk hasil angket respon siswa 90% dengan kategori sangat baik. Hasil angket respon guru 82% dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk hasil belajar kognitif dapat dilihat dari pretest dengan rata-rata 60 dan posttest 81. Hasil belajar ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari sebelumnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan analisis, jenis penelitian ini adalah penelitian

pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan pada 27-29 April 2017 di kelas 4 SD Negeri 1 Ngagrong dan subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri 1 Ngagrong dengan jumlah 37 siswa. Penelitian ini berawal dari ditemukannya beberapa masalah yang ada di SD Negeri 1 Ngagrong yang meliputi permasalahan permasalahan dalam proses pembelajaran seperti cara penyampaian materi oleh guru yang kurang maksimal, model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, hambatan-hambatan yang sering muncul saat pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari masalah yang ditemukan, peneliti pada penelitian tersebut mengambil langkah untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan sebuah media berupa komik untuk dapat meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Dari ulasan penelitian tersebut maka peneliti dapat mempelajari cara yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yaitu dengan mengembangkan media komik untuk meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Selain sebagai salah satu pedoman untuk mengembangkan, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pembandingan sehingga penelitian yang akan dilakukan peneliti diharapkan mendapatkan hasil yang lebih baik.

Penelitian selanjutnya yang berjudul Pengembangan Media Komik Dengan Model *Discovery Learning* Untuk Mata Pelajaran PPKn Subtema Bumi Kelas 2 SD yang dilakukan oleh Salima Eris Dyah Pitaloka menyebutkan bahwa dari hasil penelitian yang telah dijabarkan, diperoleh beberapa kesimpulan. Komik yang

dikembangkan pada mata pelajaran PPKn telah mendapat validasi dari para ahli yang berkompeten di bidangnya. Hasil yang diperoleh pada validasi aspek media dengan rata-rata 3,9 atau 78%. Dengan perolehan rata-rata tersebut media komik yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik. Kemudian validasi aspek materi memperoleh rata-rata 4,0 atau 80% dengan kategori baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa komik yang dikembangkan layak dan dapat digunakan di sekolah dasar. Pada uji coba terbatas rata-rata nilai *pretest* sebesar 92,36 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 94,18. Sedangkan pada uji coba luas rata-rata nilai *pretest* sebesar 94,62 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 96,10. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar dengan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis, penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Developmen* dengan langkah-langkah atau tahapan pengembangan yang mengacu pada model pengembangan menurut Borg & Gall. Subyek uji coba produk adalah siswa kelas 2 SD Negeri 06 Salatiga. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Dalam angket yang disebar untuk mengevaluasi media komik yang dikembangkan baik angket tanggapan guru maupun angket tanggapan siswa mendapatkan hasil bahwa sebagian besar berupa tanggapan respon yang positif. Hal ini tentunya menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam pengembangan media komik ini. Pengembangan media komik dalam penelitian ini dikhususkan untuk mata pelajaran PPKn, sama dengan rencana pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti. Perbedaan dengan rancangan peneliti adalah pada kelas yang digunakan dan tentunya materi yang diajarkan. Jika dalam penelitian ini sudah bisa dikatakan berhasil, maka peneliti akan mencoba

mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media komik suku dan budaya yang akan dikembangkan untuk siswa kelas 4 SD yang diharapkan akan berhasil juga untuk meningkatkan hasil belajar PPKn kelas 4 SDN Petung 2.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dijabarkan tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran komik sebagai media yang digunakan untuk menjelaskan mata pelajaran PPKn khususnya materi keanekaragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Peranan pokok dari buku komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil studi kasus dan wawancara di SDN Petung 2 Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain :

1. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi.
2. Siswa masih perlu pembiasaan literasi.
3. Kemampuan berpikir siswa tidak merata.
4. Siswa mudah bosan saat pelajaran PPKn
5. Media yang digunakan kurang memadai dan bervariasi sehingga siswa kurang berantusias saat mengikuti pelajaran.
6. Masih terdapat sebanyak 10 siswa (37,03%) dari jumlah keseluruhan siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibuktikan dengan rekap daftar nilai.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media komik untuk mengajarkan muatan mata pelajaran PPKn pada materi keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media berupa gambar-gambar yang kemudian dijelaskan oleh guru dan hanya terpaku pada buku ajar saja. Melalui pengembangan media komik ini diharapkan siswa lebih antusias dan lebih memahami keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah tersebut dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah desain pengembangan media komik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan pada materi keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media komik untuk siswa SD kelas IV?
- 3) Bagaimanakah keefektifan media komik untuk siswa SD kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan media komik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi keragaman suku dan budaya yang ada di Indonesia.

- 2) Menguji kelayakan media komik untuk siswa SD kelas IV.
- 3) Menguji keefektifan media komik untuk siswa SD kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoretis maupun secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian secara teoretis, pengembangan media komik pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PPKn.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Manfaat Bagi Siswa

Media pembelajaran komik dapat memotivasi dan membantu siswa dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, khususnya materi yang sebagian besar berupa hafalan. Selain itu, media komik ini juga untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn terutama pada materi keanekaragaman suku dan budaya yang ada Indonesia.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Guru

Media pembelajaran komik dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan bahan kajian yang perlu dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Dengan media komik, guru menjadi terbantu untuk menjelaskan materi yang

sebagian besar berupa hafalan serta dapat memotivasi para guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif.

1.6.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

Penerapan media pembelajaran komik berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah, serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

1.6.2.4 Manfaat Bagi Peneliti

Dengan mengembangkan komik sebagai media pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan pada saat kuliah, untuk memperbaiki proses pembelajaran yang ada di lapangan. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan, agar pembelajaran yang didapatkan siswa di dalam kelas lebih bermakna dan mudah dimengerti.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan dalam penyampaian suatu materi, Maka dari itu, dalam pengembangannya media yang dikembangkan haruslah memperhatikan keefektifan, kesederhanaan dan kejelasan mengenai materi yang diampaikan agar tujuan tersebut dapat dicapai. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah Komik Suku dan Budaya yang diperuntukkan siswa kelas IV SDN Petung 02 pada materi Keanaekaragaman suku dan budaya. Spesifikasi dari produk Komik Suku dan Budaya yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- 1) Komik Suku dan Budaya yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah suatu bentuk komik cetak (non digital). Komik ini dibuat sebagai media dalam bentuk cetak dikarenakan menyesuaikan dengan keadaan sumber daya dan peralatan yang ada di lokasi penelitian.
- 2) Media komik ini dikembangkan dengan menggunakan *software CorelDraw X7*.
- 3) Pada bagian awal media yaitu cover berlatar ikon-ikon bangunan yang ada di Indonesia. Selain itu, terdapat beberapa orang di depannya dengan ciri khas masing-masing yang beragam. Keanekaragaman ini menggambarkan bangsa Indonesia yang terdiri dari berbagai macam suku, agama dan juga budaya.



Gambar 1.1 Cover Media Komik

- 4) Bagian kedua adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang memaparkan kompetensi yang harus dicapai siswa dalam materi pembelajaran.
- 5) Bagian ketiga berisi daftar isi yang merupakan gambaran dari isi di dalam komik tersebut.
- 6) Bagian selanjutnya adalah pengenalan tokoh. Pengenalan ini diperlukan agar siswa tidak merasa asing dengan tokoh-tokoh yang ada di dalam komik

tersebut. Pengenalan tokoh didalam komik ini berupa pengenalan nama tokoh.



Gambar 1.2 Pengenalan Tokoh Komik

- 7) Bagian selanjutnya yaitu cara membaca komik. Cara membaca komik ini diperlukan agar siswa mengetahui cara atau urutan dalam membaca komik tersebut. Hal ini diperlukan karena cara membaca setiap komik berbeda-beda. Cara membaca komik ini yaitu dengan urutan dari kiri atas, dilanjutkan ke kanan, selanjutnya ke kanan bawah dan berakhir di kiri bawah pada setiap halaman.



Gambar 1.3 Cara Membaca Komik

- 8) Bagian selanjutnya yaitu memasuki ke bagian isi komik. Pada bagian ini dimulai alur cerita dari beberapa tokoh yang sedang berjalan sepulang sekolah dan merencanakan untuk bermain. Setelah mengikuti alur cerita sampailah para tokoh di salah satu rumah tokoh, dan masuklah ke dalam materi.

- 9) Materi yang disampaikan dalam komik ini berupa suku yang ada di Indonesia yang digambarkan oleh salah satu suku lengkap dengan pakaian adat. Penjelasan mengenai materi ini menggunakan gaya percakapan dilengkapi dengan sapaan pada awalnya.
- 10) Dalam komik ini juga disampaikan pesan moral oleh salah satu tokoh dengan ungkapan untuk menghargai keberagaman yang ada di Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media

Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfikon 2012:26) mengatakan bahwa pengertian media meliputi dua macam, yaitu pengertian media dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti sempit media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas media diartikan sebagai kegiatan yang menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. (Nunuk Suryani, dkk. 2018:2&3)

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. AECT (*Association for Education Communication Technology*) memberikan batasan yaitu media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan seseorang untuk mengeluarkan pesan atau informasi. Media sering kali disebut dengan istilah lain seperti mediator yang menurut Fleming (1987: 234) mempunyai arti bahwa mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator ini maka media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antar dua pihak utama dalam proses belajar mengajar. (Arsyad 2014: 3).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka yang dimaksud media dalam penelitian ini merupakan segala sesuatu atau perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui tahapan menangkap dan memproses yang kemudian disampaikan kembali. Media menjadi penyampai pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi. Dalam proses penyampaian pesan tersebut terdapat peralatan yang mendukung. Peralatan yang hendak digunakan juga harus disesuaikan dengan pesan yang hendak disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2.1.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (dalam Arsyad 2014: 15) menjelaskan ciri-ciri media pembelajaran yaitu: (1) ciri fiksatif (*fixative property*), merupakan ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. (2) ciri manipulatif (*manipulative property*), merupakan ciri yang menekankan pada kegiatan manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman agar dapat menghemat waktu, (3) ciri distributif (*distributive property*), adalah ciri yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dari pengertian di atas maka dalam penelitian ini ciri-ciri media adalah dapat merekam, menyimpan, menekankan suatu kejadian, menghemat waktu dan dapat mentransportasikan suatu objek kepada siswa.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Suryani dan Agung S (2012), fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan : (1) menghadirkan objek sebenarnya, (2) membuat tiruan dari objek sebenarnya, (3) membuat konsep abstrak ke konsep konkret, (4) menyamakan persepsi, (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten, (7) memberi suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut maka dalam penelitian ini fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang bekerja dengan cara merangsang pembelajaran agar guru dapat menata dan menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, salah satunya yaitu berkenaan dengan manfaat media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2015:2) manfaat media pembelajaran terdiri dari: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat

lebih dipahami oleh para siswa, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan Arsyad (2014:29) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran terdiri dari: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan paparan tersebut maka dalam penelitian ini manfaat media dalam pembelajaran yaitu mampu membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan tidak monoton. Semangat siswa dalam belajar juga akan lebih jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media. Dengan demikian pengalaman belajar siswa akan beragam dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

2.1.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:18) pengklasifikasian media pembelajaran akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat dalam waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Sedangkan Sudjana dan Rivai (2017:3) mengatakan bahwa ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media

grafis (media dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain, (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain, (3) media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain, (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa jenis media pembelajaran sangat beraneka ragam, sehingga guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak disampaikan dan karakteristik siswa. Maka dari itu manfaat media akan lebih terasa dalam setiap proses pembelajaran. Dengan penggunaan jenis media yang tepat ini, tentunya akan dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa dan juga hasil belajar siswa.

2.1.2 Media Komik

2.1.2.1 Pengertian Media Komik

Sudjana dan Rivai (2015: 64) mengatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik mampu membuat tokoh-tokohnya seolah-olah hidup karena disertai dengan pewarnaan yang bebas.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Pada awalnya komik hanya digunakan sebagai hiburan bagi masyarakat, namun seiring perkembangan zaman komik bisa dijadikan sebagai media dalam

pembelajaran. Hal ini dikarenakan komik memiliki beberapa kelebihan. Menurut Daryanto (2010:127) beberapa kelebihan komik antara lain: (1) anak lebih banyak membaca komik daripada buku pelajaran. Misalnya seperti dalam penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak membaca dua buah buku komik dalam sebulan. Dalam hal ini maka diketahui bahwa hal tersebut sama dengan membaca buku-buku pelajaran setiap tahunnya. Jufri Ahmad dan Wahyu S. (2013:2) memaparkan bahwa bacaan yang terdapat pada komik ini ditujukan kepada siswa untuk dibaca dan dipahami. Sedangkan gambar yang terkandung dalam media, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami makna yang tersirat pada cerita. Terpadunya antara bacaan cerita dan gambar, akan mempermudah siswa dalam mencerna isi dari cerita yang dibaca.

Dampak dari hal ini adalah kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata anak yang membaca komik jauh lebih banyak dibandingkan dengan anak yang tidak suka membaca komik. (2) Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat para pembaca terlibat secara emosional dan membuat pembaca untuk terus menerus membaca hingga selesai. (3) Kecenderungan anak akan lebih menyukai komik dengan gambar kartun dan visualisasi penuh warna dari pada buku pelajaran yang tidak terdapat gambar dan ilustrasi yang menarik. (Daryanto 2010:127)

Kelemahan dari media berbasis cetak seperti komik ini antara lain: (1) proses pembuatannya yang memakan waktu yang cukup lama, (2) bahan cetakan yang tebal mungkin dapat membosankan sehingga menurunkan minat siswa untuk

membacanya, (3) apabila jilid dan kertasnya jelek bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

2.1.2.3 Media Komik Suku dan Budaya

Komik Suku dan Budaya merupakan suatu komik yang memuat suku-suku yang ada di Indonesia lengkap dengan pakaian adatnya serta beberapa tarian ikonik yang ada di Indonesia. Dalam pengembangannya peneliti merinci detail dari pakaian adat masing-masing suku secara rinci untuk lebih memudahkan siswa dalam membedakan suku-suku di Indonesia yang jumlahnya sangat banyak.

Komik Suku dan Budaya ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di SDN Petung 02 Kecamatan Pakis Kabupaten Magelang dalam rangka memaksimalkan hasil belajar PPKn siswa Kelas IV. Komik ini juga telah melalui serangkaian uji coba dan uji kelayakan media yang divalidasi oleh ahli baik ahli media maupun ahli materi.

2.1.3 Belajar dan Pembelajaran

2.1.3.1 Hakikat Belajar

Menurut R. Gagne belajar dapat diartikan sebagai proses dimana suatu organisme berupa prilakunya sebagai akibat dari sebuah pengalaman. Sementara menurut E. R. Hilgard belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan ini diperoleh dari latihan (pengalaman). (Susanto, 2013: 1-3)

Slameto (2010:3-4) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungan. Berdasarkan

pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan belajar adalah suatu aktivitas atau proses usaha seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku atau penampilan melalui pengalamannya sendiri dan stimulus dari lingkungan sehingga menghasilkan suatu hasil belajar yang terdiri dari informasi verbal, ketrampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif.

Dari beberapa para ahli di atas, peneliti menyimpulkan belajar adalah proses pembentukan pengetahuan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang yang dilakukan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan secara sadar dan menetap.

2.1.3.2 Hakikat Pembelajaran

Menurut Briggs Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. (Rivai dan Anni 2015:84)

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 (Susanto,2013: 19) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Menurut Susanto (2013: 19) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

Dari beberapa paparan ahli diatas maka dalam penelitian ini yang dimaksud pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan peserta didik yang telah

direncanakan atau didesain dan bertujuan untuk memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.

2.1.3.3 Hasil Belajar

Anitah (2012:2.19) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan tindakan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan perilaku yang baru yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Rivai dan Anni (2015:67) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Sedangkan menurut Nawawi (Susanto, 2013:5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Susanto (2013 : 6) Hasil belajar siswa dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (*aspek*) yaitu:

a. Pemahaman Konsep (*Aspek kognitif*)

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai suatu kemampuan siswa untuk menyerap arti dari suatu materi atau bahan yang telah dipelajari dan seberapa paham siswa untuk menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

b. Sikap (*ranah afektif*)

Menurut Sudirman sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, atau pola tertentu terhadap dunia sekitar baik berupa individu maupun objek tertentu.

c. *Domain psikomotor*

Keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musikal.

Menurut Bloom hasil belajar mencakup kemampuan Kognitif, Afektif, Psikomotorik. Domain Kognitif adalah mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Domain Afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain Psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

2.1.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2013:54) menyatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar setiap individu dalam belajar berbeda. Faktor-faktor tersebut secara umum dibagi menjadi 2 yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Adapun faktor *intern* yang mempengaruhi belajar yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, faktor ini dapat berupa bakat, minat, motivasi, atau keadaan fisik maupun psikologis dari individu itu sendiri yang dapat mempengaruhi berlangsungnya belajar. Sedangkan, faktor *ekstern* yaitu faktor yang berasal dari luar individu, dapat berupa lingkungan fisik dan nonfisik yang dapat mempengaruhi individu dalam belajar. Berkaitan dengan faktor dalam diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi

fisik, dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran.

Teori belajar di sekolah (*Theory of School Learning*) dari Bloom, menunjukkan ada tiga variabel utama dalam teori belajar di sekolah, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa. Faktor kualitas pengajaran, khususnya kompetensi guru terhadap hasil belajar siswa telah ditunjukkan oleh hasil penelitian. Salah satu di antaranya penelitian Nana Sudjana (Musfiquon, 2012 : 9) di bidang Pendidikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa 76,6% hasil belajar siswa dipengaruhi kompetensi guru, dengan rincian kemampuan guru mengajar memberikan sumbangan 32,58% dan sikap guru terhadap mata pelajaran memberikan sumbangan 8,60%. Menurut Slameto (2013:54) faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor *intern* dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1.) Faktor Jasmaniah

a. Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagianbagiannya/ bebas dari penyakit.

b. Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

2.) Faktor Psikologis

a. Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b. Perhatian

Bahan pelajaran hendaknya selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dnegan hobi atau bakat siswa.

c. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

d. Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar.

e. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

f. Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respond atau bereaksi.

g. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan baik secara jasmani maupun rohani dapat dihilangkan yaitu dengan cara tidur, istirahat, mengusahakan variasi dalam belajar, juga dalam bekerja, menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah, rekreasi dan ibadah yang teratur, olahraga secara teratur, mengimbangi makan dengan makanan yang memenuhi syarat-syarat kesehatan dan jika kelelahan sangat serius cepat-cepat menghubungi seorang ahli.

Faktor *ekstern* yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat (Slameto 2010:60).

1) Faktor Keluarga

a. Cara Orang Tua Mendidik

Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia.

b. Relasi antar anggota Keluarga

Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

c. Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar.

d. Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Fasilitas belajar dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang.

e. Pengertian Orang Tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua.

f. Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor *ekstern* yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat

meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disampaikan oleh beberapa ahli tersebut maka dalam penelitian ini secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu ada dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang muncul dari luar diri siswa atau faktor yang muncul dari lingkungan siswa. Faktor-faktor tersebut harus dikelola dengan baik agar dapat tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

2.1.4 Hakikat PPKn

2.1.4.1 Pengertian PPKn

Pendidikan kewarganegaraan digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu atau anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2013:225).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dalam penelitian ini yang dimaksud PPKn merupakan mata pelajaran yang ingin membentuk warganegara yang cinta kepada bangsanya melalui penanaman nilai-nilai luhur dalam setiap individu, sehingga akan terbentuk warga negara yang selalu berpegang teguh pada

nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu dapat mengembangkan dan membina manusia seutuhnya serta membina pengalaman dan kesadaran warga negara untuk dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran PPKn

PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. PPKn mengarahkan perhatian pada moral yang diharapkan yang dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2007:114) Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

. Dari paparan di atas maka dalam penelitian ini yang dimaksud tujuan pembelajaran PPKn yaitu membentuk siswa agar mampu menanggapi isu-isu negara dengan bersikap sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan mengembangkan diri secara aktif agar dapat terbentuk karakter-karakter masyarakat Indonesia serta dapat hidup berdampingan dengan negara lain tanpa melupakan bangsanya sendiri.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan pada penelitian relevan yang dilakukan sebelumnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran komik. Penelitian tersebut antara lain :

(1) Penelitian yang dilakukan oleh Andra Laras Sari, dkk. pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas dengan tujuan untuk mengembangkan media komik dan kartu disiplin sebagai media pembelajaran karakter atau Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Penelitian ini lebih memfokuskan pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) nilai disiplin, jujur, mandiri dan religius di kelas 3 SD Negeri Salatiga 09. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* dan menggunakan model Borg & Gall. Hasil uji pakar materi 74% (Tinggi), uji pakar media 72% (Tinggi). Respon siswa terhadap media yaitu 84% (Sangat Tinggi) dan guru 83% (Sangat tinggi). Penguatan nilai karakter siswa yaitu 97% (Sangat Baik) nilai karakter disiplin, 93% (Sangat Baik) nilai karakter jujur, 89% (Sangat Baik) nilai karakter mandiri dan 97% (Sangat Baik) nilai karakter religius setelah pembelajaran menggunakan media komik dan kartu disiplin. Penelitian yang dilakukan Andra Laras Sari, dkk. mendapatkan hasil bahwa media komik dan kartu disiplin layak digunakan dalam pembelajaran karakter untuk penguatan nilai

karakter siswa. Penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti karena pada penelitian yang dilakukan Andra Laras Sari, dkk lebih menekankan pada penguatan pendidikan karakter sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti kali ini lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar.

(2) Penelitian yang dilakukan Syifa Lana, dkk. pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Komik Dalam Upaya Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Dan Kepedulian Lingkungan Terhadap Siswa Sekolah Dasar. Pada penelitian yang dilakukan di SD Bumirejo 1 Kebumen ini dapat disimpulkan bahwa telah dikembangkan produk berupa media pembelajaran komik pada tema peduli lingkungan untuk siswa SD/MI. Selanjutnya, produk berupa media pembelajaran komik pada tema peduli lingkungan untuk siswa SD/MI ini dinilai oleh 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 1 guru menghasilkan kriteria kualitas Baik (B) dengan presentase sebesar 78,3%. Uji terbatas dilakukan oleh 10 siswa dan menghasilkan kriteria Baik (B) dengan presentase sebesar 100%. Sedangkan pada siswa di uji luas dilakukan oleh 20 siswa menghasilkan kriteria Baik (B) dengan presentase 100%. Komik peduli lingkungan diharapkan dapat disebarluaskan ke sekolah yang lebih banyak agar dapat diketahui bahwa komik peduli lingkungan ini dapat dijadikan sumber bacaan bagi siswa SD/MI.

(3) Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Agustin Dwi Utami dan Dedy Setyawan pada tahun 2018 dengan judul Penerapan Model *Role Playing* Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V Sdn-1 Telangkah Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik

kelas V SDN-1 Telangkah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media komik serta meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SDN-1 Telangkah dengan menggunakan model *role playing* berbantuan dengan media komik peserta didik kelas V SDN-1 Telangkah. Metode yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian 31 peserta didik yang terdiri dari 12 laki-laki dan 19 perempuan kelas V SDN-1 Telangkah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik kelas V SDN-1 Telangkah pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *role playing* berbantuan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi Memerankan Drama pada siklus I sudah dalam kategori sangat baik. Selain itu ada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menerapkan model *role playing* berbantuan media komik pada peserta didik kelas V SDN-1 Telangkah. Hal ini terlihat dari data hasil belajar peserta didik, pada *pre test* rata-rata nilai 61 dengan ketuntasan klasikal 45,16% , sedangkan hasil *post test* siklus I rata-rata nilai 78 dan ketuntasan secara klasikal yaitu 100%.

(4) Penelitian yang dilakukan oleh Resa Mardiantanto, dkk. pada tahun 2018 dengan judul Pengaruh Media Komik Pada Model Pembelajaran *Two Stay-Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPS. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Persiapan Memproklamasikan Indonesia. Jenis penelitian ini adalah

kuantitatif menggunakan Pre Experimental Design yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SDN 04 Gabus tahun pelajaran 2018/2019. Sampel yang diambil adalah 25 siswa kelas V. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Setelah dilakukan uji regresi, diperoleh $F_{hitung} = 923,09$ dengan $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$, dari F_{hitung} didapat $F_{tabel} = 4,29$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $923,09 > 4,29$, maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa persamaan regresi signifikan. Aspek Afektif mempengaruhi hasil posttest sebesar 6%. Sehingga terdapat pengaruh media komik menggunakan model Two Stay-Two Straymateri Persiapan Kemerdekaan Indonesia terhadap Hasil belajar IPS SDN 04 Gabus Pati. Setelah dilakukan uji t dengan analisis hasil belajar siswa materi penyesuaian diri makhluk hidup pada aspek kognitif diperoleh nilai rata-rata kelas untuk pretest sebesar 50,4 dan posttest sebesar 75 dengan $n=25$ jadi $db = N-1$ yang diperoleh $t_{hitung} = 6,7397$ dengan taraf signifikan 5% didapat nilai $t_{tabel} = 1,708$. Karena $t_{hitung}(6,7397) > t_{tabel}(1,708)$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi ada perbedaan hasil belajar IPS setelah menggunakan media komik menggunakan model Two Stay-Two Straymateri Persiapan Kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan analisis data penelitian, dan pembahasan, maka dari penelitian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media komik pada model *two stay-two stray* materi persiapan kemerdekaan indonesia terhadap hasil belajar IPS SDN 04 Gabus Pati.

(5) Penelitian yang dilakukan Eka Lailatul Munawwaroh, dkk. pada tahun 2018 dengan judul *The Influence of Science Comic Based Character Education on*

Understanding the Concept and Students' Environmental Caring Attitude on Global Warming Material (Pengaruh Pendidikan Karakter Berbasis Komik Sains Pada Konsep Pemahaman Dan Sikap Peduli Lingkungan Oleh Siswa Terhadap Materi Pemanasan Global). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendidikan karakter berbasis komik sains pada konsep pemahaman dan sikap peduli lingkungan oleh siswa terhadap materi pemanasan global. Jenis penelitian ini menggunakan desain *true eksperimental* dengan desain kontrol posttest saja. Peserta penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mungkid. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari kelas VII H sebagai kelas kontrol dan kelas VII G sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mungkid pada materi pemanasan global mencapai ketuntasan sebesar 71,42%. Sikap peduli lingkungan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mungkid setelah menggunakan media komik sains pada materi pemanasan global termasuk dalam kategori peduli dan sangat peduli. Pelaksanaan pembelajaran IPA materi pemanasan global siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mungkid dilakukan dengan baik sebesar 95%. Hal ini didukung oleh tanggapan para guru dan siswa yang merespon pembelajaran dengan baik menggunakan karakter media komik sains berbasis ilmu yang diterapkan pada materi pemanasan global. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik sains berbasis pendidikan karakter yang diterapkan pada materi pemanasan global berpengaruh positif terhadap konsep pemahaman dan sikap peduli lingkungan siswa SMP Negeri 1 Mungkid.

(6) Peneliitan yang dilakukan oleh Setiaji Nugroho dan Ali Sodikin dengan judul Keefektifan Pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)* Berbantuan Komik pada Siswa SD pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran STAD jika dipadukan dengan media komik pada siswa siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif diskriptif yang melibatkan 17 siswa. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media komik pada materi bangun ruang kubus efektif diterapkan. Hal ini ditinjau dari ketuntasan belajar siswa yang terkategori tuntas, aktivitas siswa yang terkategori aktif, aktifitas guru yang terkategori baik dalam mengelola pembelajaran dan respon siswa yang terkategori positif. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 94,1% sehingga termasuk dalam kategori tuntas karena suatu kelas terkategori tuntas jika siswa yang tuntas belajar $\geq 85\%$. Ditinjau dari aktivitas siswa, pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan komik pada materi bangun ruang kubus ini mencapai persentase aktivitas siswa sebesar 88,25% sehingga termasuk dalam kategori aktif. Ditinjau dari aktivitas guru, diperoleh persentase aktivitas guru sebesar 89,15% sehingga termasuk dalam kategori baik. Sedangkan ditinjau respon positif siswa, persentasenya sebesar 96,47% sehingga termasuk dalam kategori baik.

(7) Penelitian yang dilakukan oleh Puji Hendarto, dkk. pada tahun 2018 dengan judul Keefektifan Modul Berbasis *Guided Inquiry* dilengkapi Komik terhadap Kemampuan Berargumentasi ditinjau dari Minat Baca Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas modul berbasis *guided inquiry* pada materi

sistem pencernaan manusia dilengkapi komik untuk meningkatkan kemampuan berargumentasi siswa dengan minat baca tinggi dan rendah. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Peneliti menggunakan teknik *intact group* untuk menentukan sampel. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Selain itu, masing-masing kelompok sampel dibagi menjadi dua kelompok minat baca tinggi dan minat baca rendah. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kemampuan berargumentasi adalah tes esai berdasarkan indikator kemampuan berargumentasi. Instrumen minat baca menggunakan *Motivations for Reading Questionnaire* (MRQ). Analisis data menggunakan uji anakova dengan tingkat signifikansi $<0,05$. Hasil analisis data menunjukkan modul berbasis *guided inquiry* dilengkapi komik pada materi sistem pencernaan manusia efektif terhadap kemampuan berargumentasi siswa.

(8) Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana, dkk. pada tahun 2017 dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL AKUNTANSI PADA MATERI MENYUSUN LAPORAN REKONSILIASI BANK UNTUK SISWA SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital akuntansi dengan materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa kelas XI SMK yang layak dipergunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model Borg dan Gall dengan tiga tahapan penelitian yakni tahap studi pendahuluan, pengembangan desain produk dan validasi produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Gemolong. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi

observasi, wawancara, angket, dan validasi tim ahli. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, proses pembelajaran akuntansi di SMK Muhammadiyah 3 belum memanfaatkan penggunaan media berbasis teknologi secara optimal. pengembangan desain produk (prototipe) media komik digital akuntansi telah divalidasi oleh tim ahli dengan hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Berdasarkan validasi oleh tim ahli, media pembelajaran komik digital akuntansi ini termasuk dalam kategori sangat baik dan sesuai dengan kriteria kelayakan media. Dengan demikian, media komik digital akuntansi ini dapat diujicobakan pada tahapan selanjutnya dan digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi di SMK.

(9) Penelitian yang dilakukan oleh Nursiwi Nugraheni pada tahun 2017 dengan judul Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bagaimana penerapan media komik dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, (2) apakah media komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian ini terdiri dari tiga penelitian yang dipayungi. Media komik yang diimplementasikan merupakan media komik pendidikan. Media komik tersebut diimplementasikan dalam model CTL variasi talking stick, model Pjbl variasi bamboo dancing, dan model CTL variasi snowball throwing. Media komik yang dikembangkan disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Karena model pembelajaran yang digunakan berbeda maka sintaks pembelajaran matematika dari ketiga penelitian ini juga ada perbedaan. Dari ketiga penelitian yang dipayungi memperoleh hasil yang sama.

Media komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar meskipun diimplementasikan dengan model pembelajaran yang berbeda. Simpulan dari penelitian ini adalah (1) Komik diberikan pada awal pembelajaran dan siswa diminta untuk memahami materi dan mengkonstruksi konsep melalui komik. (2) Media komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

(10) Penelitian yang dilakukan oleh Musnar Indra Daulay pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPS untuk kelas V SD di Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media. Dalam pengembangannya, media yang dikembangkan dinilai oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi. Dari perolehan hasil penilaian media oleh para ahli mendapatkan hasil akhir 83,33% untuk ahli media dan 93,75% dari ahli materi. Penelitian ini dilakukan dengan subjek yaitu siswa kelas 5 Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru. Dari hasil pembahasan dan validasi media oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik IPS untuk siswa SD kelas 5 ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD kelas 5 di Kota Pekanbaru.

(11) Penelitian yang dilakukan oleh Abduh Ridha, dkk. pada tahun 2017 dengan judul PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP PENGETAHUAN KESEHATAN MATA PADA ANAK. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh media komik terhadap pengetahuan kesehatan mata pada anak. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan rancangan

penelitian *one group pre-test and post-test design* dengan jumlah sampel sebanyak 36 sampel. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa komik berpengaruh terhadap pengetahuan kesehatan mata pada anak ($p \text{ value} = 0,000 < 0,05$) dengan *mean* pada saat *pre-test* 55,00 dan *mean* saat *post-test* 81,48. Jadi, komik berpengaruh terhadap pengetahuan anak mengenai gangguan kesehatan mata. Upaya pendidikan kesehatan dapat memanfaatkan media komik sebagai media promosi kesehatan saat kegiatan penjangkaran kesehatan anak sekolah.

(12) Penelitian yang dilakukan oleh Devy Indah Lestari dan Anti Kolonial Projosantoso pada tahun 2016 dengan judul Pengembangan Media Komik IPA Model *PBL* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) karakteristik, (2) kriteria kelayakan, dan (3) keefektifan media komik model *PBL* pada pembelajaran IPA di SMP kelas VII dalam meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengadaptasi model Borg & Gall yang terdiri dari lima tahap. Subjek coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sentolo. Pengujian lapangan menggunakan kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA berbentuk komik: (1) memiliki karakteristik: alur cerita sesuai sintaks *PBL*, judul komik merupakan integrasi dari KD 4.3, KD 7.3, dan KD 7.4, cerita dalam komik memuat indikator berfikir analitis, tokoh dalam komik diperankan melalui sikap ingi tahu dan berfikir terbuka, (2) layak digunakan dengan

kriteria sangat baik dan (3) efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis dan sikap ilmiah siswa.

(13) Penelitian yang dilakukan oleh Desi Ernawati dan Suryanti pada tahun 2016 dengan Judul PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN IPA Kelas IV Tahun Ajaran 2015/2016 di SD. Penelitian ini bertujuan memaparkan prosedur pengembangan media komik dan menghasilkan media komik yang layak dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian media komik ditunjukkan dengan penilaian skor rata-rata kevalidan sebesar 85,05% (sangat valid), rata-rata kepraktisan sebesar 94,4% (sangat praktis), dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi, media komik pembelajaran IPA sangat layak dari segi valid, praktis, dan efektif.

(14) Penelitian yang dilakukan Permata Ajeng P. Pada tahun 2016 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia Materi Pokok Perkembangan Ideologi dan Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bobotsari, menghasilkan komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, dan mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran komik sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu melalui tahapan identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi, uji coba produk. Media pembelajaran komik sejarah

Pergerakan Nasional Indonesia dikembangkan dengan memadukan dua *software* yaitu Photoshop CS 6 dan CorelDraw X7. Penilaian validator menunjukkan bahwa media komik sejarah Pergerakan Nasional Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan disekolah saat ini masih berupa buku paket dan LKS yang cara penyajiannya kurang menarik bahkan cenderung membuat siswa jenuh, sedangkan media yang digunakan juga masih terbatas pada powerpoint sehingga perlu dikembangkannya media pembelajaran yang lebih praktis, inovatif, dan kreatif. Dari hasil uji coba penerapan media pembelajaran komik sejarah mendapatkan respon positif siswa.

(15) Penelitian yang dilakukan Irwandani & Siti Juariah dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KOMIK FISIKA BERBANTUAN SOSIAL MEDIA *INSTAGRAM* SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN pada tahun 2016. Penelitian dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan. Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu melakukan penelitian pendahuluan, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi produk, uji coba terbatas kepada pengguna, kemudian revisi produk. Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan diperoleh produk media pembelajaran yang dinyatakan layak dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik setelah melakukan validasi dan uji coba produk. Validasi ahli bahasa memperoleh 84%, desain 82,67%, materi 86,67%, dan media

memperoleh 87,14%. Sementara itu, berdasarkan penilaian pengguna diperoleh sebesar 90,83%.

(16) Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Vindri Catur Putri Wulandari, dkk. pada tahun 2016 dengan judul Pembelajaran *Role Playing* Dipadu *Group Investigation* Berbantuan Komik Program Krpl Sebagai Upaya Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dan Sikap Sosial. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perpaduan antara *Role Playing* (RP) dan *Group Investigation* (GI) berbantuan komik program KRPL dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap sosial siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Mohammad Hatta Malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data yang diambil dari penelitian ini adalah (1) data kemampuan kognitif yang diukur melalui soal pretes dan postes dan (2) data sikap sosial yang diukur melalui lembar angket dan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran RP dipadu GI terlaksana dengan baik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik KRPL dapat mengembangkan sikap sosial dan keterampilan proses.

(17) Penelitian yang dilakukan Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dkk. pada tahun 2016 dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA *E-COMIC BILINGUAL* SUB MATERI SALURAN DAN KELENJAR PENCERNAAN. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas *e-comic bilingual* sebagai media pembelajaran sub materi saluran dan kelenjar pencernaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas tiga SMA di Pontianak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

bentuk validasi media. Kelayakan *e-comic bilingual* diukur melalui uji validitas sejumlah 10 validator yang terdiri dari 5 validator materi dan 5 validator media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-comic bilingual* dari saluran dan kelenjar pencernaan menunjukkan bahwa memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan nilai rata-rata validasi ahli materi pada 3,48 dan validasi pakar media sebesar 3,53.

(18) Penelitian selanjutnya dilakukan oleh C.Widayanti, dkk. pada tahun 2016 dengan judul KEEFEKTIFAN IMPLEMENTASI CTL BERBANTUAN KOMIK MATEMATIKA DAN LANGKAH PENYELESAIAN KRULIK DAN RUDNICK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model CTL berbantuan komik matematika dan langkah penyelesaian Krulik dan Rudnick dalam meningkatkan kemampuan pemahaman dan disposisi matematis siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA sampai dengan VIIIE SMP Negeri 1 Pulokulon tahun pelajaran 2015/2016 dengan *true experimental design* tipe *posttestonly control design* dan sampel dipilih secara random. Analisis data menggunakan uji ketuntasan rata-rata, uji proporsi, uji kesamaan rata-rata, dan uji Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model CTL berbantuan komik matematika dan langkah penyelesaian Krulik dan Rudnick mencapai ketuntasan secara kelompok maupun klasikal; (2) kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model CTL berbantuan komik matematika dan langkah penyelesaian Krulik dan Rudnick lebih tinggi dari

siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model ekspositori berbantuan LKS, (3) Disposisi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model CTL berbantuan komik matematika dan langkah penyelesaian Krulik dan Rudnick lebih tinggi dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model ekspositori berbantuan LKS.

(19) Penelitian yang dilakukan oleh Anip Dwi Saputro pada tahun 2016 dengan judul *Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar*. Tujuan dari penelitian ini adalah Komik sains bisa menjadi salah satu solusi bagi guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtida'iyah dalam menjaga profesionalisme dalam menerapkan pembelajaran pada peserta didiknya. Media komik sains akan membantu peserta didik agar tidak bosan di kelas dalam menghadapi guru kelas yang jarang sekali berganti. Sehingga guru harus benar-benar pandai dalam mengelola kelas dengan mempersiapkan strategi, model dan media pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa p value (Sig.) $< 0,05$. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hipotesis ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara media pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Sehingga Media Pembelajaran Komik Sains mampu meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar.

(20) Penelitian yang dilakukan oleh Faris Kusnida, dkk. pada tahun 2015 dengan judul KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DAN MEDIA KOMIK STRIP DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN YANG BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER BERDASARKAN GAYA

BELAJAR. Tujuan penelitian ini adalah menguji keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar siswa SMP. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa SMP kelas VII adalah menulis cerpen. Media audio visual dan komik strip dipandang sebagai media yang dapat dipilih dalam pembelajaran menulis cerpen. Pemahaman guru terhadap gaya belajar siswa memberi keuntungan bagi guru untuk dapat menyesuaikan pengajarannya dengan siswa. Guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan jika guru memahami karakteristik materi ajar, media pembelajaran, dan karakteristik siswa.

(21) Penelitian yang dilakukan Rohadi Yatno, dkk pada tahun 2015 dengan judul MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK BERPENDEKATAN PENGEMBANGAN KONTEKSTUAL PADA TEMA BUNYI UNTUK SISWA SMP/MTs. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran IPA Terpadu yang menarik yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berupa komik. Latar belakang penelitian ini adalah adanya tuntutan pelaksanaan pembelajaran terpadu pada mata pelajaran IPA di tingkat SMP/MTs. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh dua dua pakar kemudian dilakukan pengujian skala kecil dan skala besar. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data validasi produk oleh pakar, angket tanggapan guru dan siswa terhadap komik, motivasi belajar siswa serta data pemahaman konsep siswa. Untuk mengimplementasikan pembelajaran terpadu di SMPN 2 Moga

terdapat beberapa permasalahan yaitu guru yang mengajar IPA pada saat ini berlatarbelakang bidang fisika, kimia dan biologi. Selain itu belum adanya media pembelajaran IPA Terpadu dan variasi bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian penilaian komik IPA Terpadu oleh pakar menunjukkan kriteria sangat layak dengan rata-rata perolehan skor sebesar 89,74% dan komik yang dikembangkan dikatakan efektif karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar pun menjadi maksimal, terbukti dengan 100% siswa tuntas belajar. Berdasarkan hasil penelitian di SMPN 2 Moga dapat disimpulkan bahwa komik IPA Terpadu pada tema bunyi dan sistem koordinasi dan alat indra pada manusia layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas VIII di SMPN 2 Moga.

(22) Penelitian yang dilakukan Devy Yuliasri Kurnia Putri & Gregoria Ariyanti pada tahun 2015 dengan judul **PENGEMBANGAN KOMIK MATEMATIKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATERI PERKALIAN BILANGAN BULAT SEKOLAH DASAR**. Komik matematika merupakan cerita bergambar yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara naratif dan deskriptif yang berfungsi membantu siswa dalam memahami konsep yang rumit serta mampu mengoptimalkan otak untuk mengingat materi pelajaran matematika. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di SD Negeri 03 Madiun Lor diperoleh data bahwa komik matematika yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan pengajar dan meminimalkan peran pengajar dalam proses pembelajaran. Berdasarkan angket tanggapan siswa, dan hasil *pretes*

komik matematika telah memenuhi kriteria efektif, yaitu menarik, mudah dipahami dan terjadi peningkatan klasikal. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa komik matematika yang dikembangkan sebagai media pembelajaran telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

(23) Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk. pada tahun 2015 dengan judul PENERAPAN BAHAN AJAR MEDIA KOMIK PADA KONSEP FOTOSINTESIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMP ISLAM DARUL ULUM BANDA ACEH. Penelitian mengenai penerapan bahan ajar media komik pada konsep fotosintesis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik telah dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Islam Darul Ulum Banda Aceh. Desain penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Populasi penelitian adalah semua peserta didik di SMP Islam Darul Ulum kelas VIII yang berjumlah 62 orang. . Sampel dalam penelitian adalah peserta didik kelas VIII/A sebanyak 26 orang sebagai kelas eksperimen (pembelajaran menggunakan bahan ajar dengan penambahan media komik) dan peserta didik kelas VIII/B sebanyak 26 orang sebagai kelas kontrol (pembelajaran dengan buku paket). Pengumpulan data untuk mengetahui hasil belajar melalui instrumen tes. Data hasil belajar antara peserta didik kelas kontrol dengan kelas eksperimen dianalisis dengan Uji t. Hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan di kelas kontrol ($t\text{-hitung } 2,69 > t\text{-tabel yaitu } 1,706$). Simpulan penelitian adalah penggunaan bahan ajar komik pada konsep fotosintesis dapat meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik SMP Islam Darul Ulum Banda Aceh.

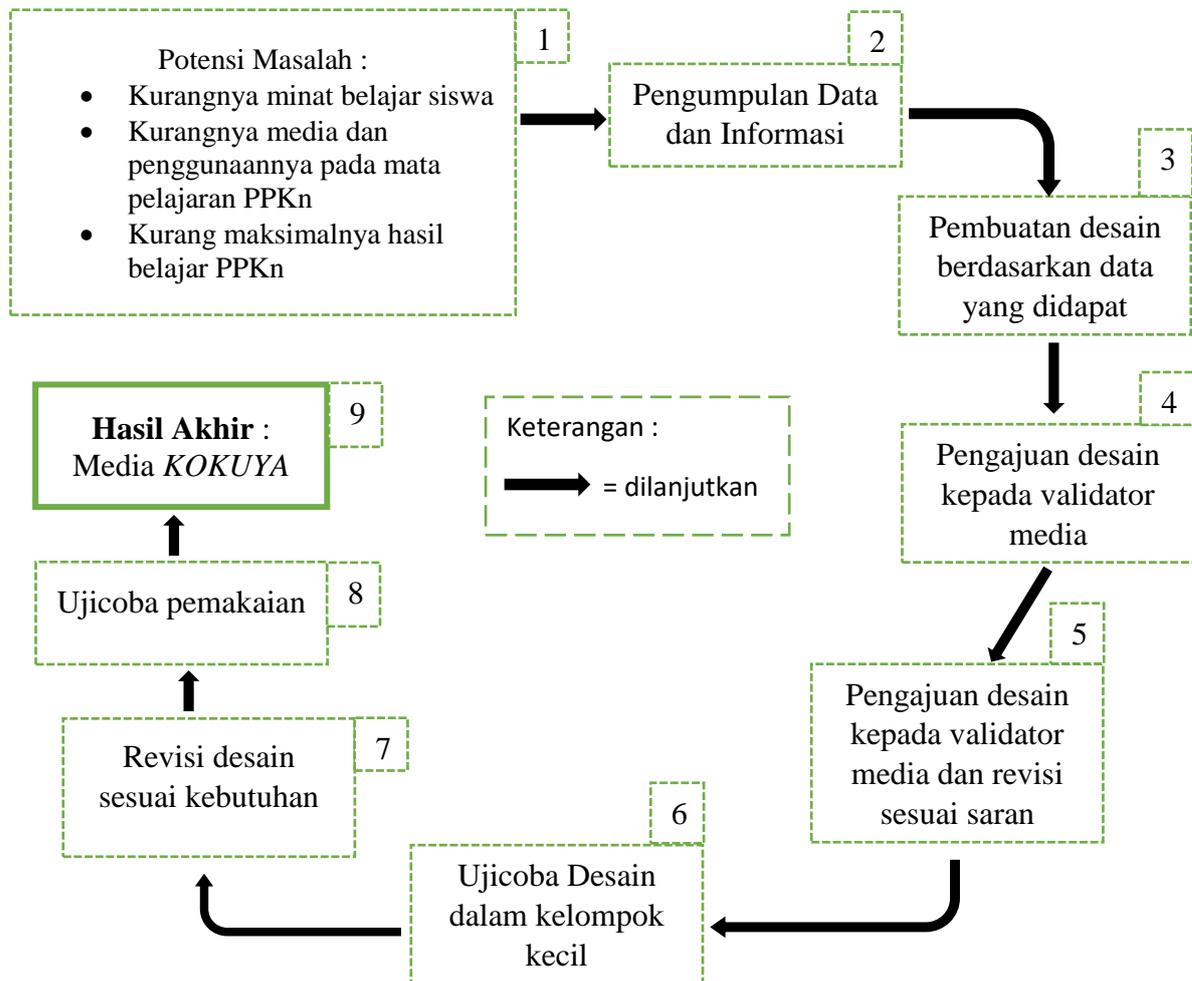
(24) Penelitian yang dilakukan Nur Habibah, dkk. pada tahun 2013 dengan judul PENGEMBANGAN KOMIK BAHAN AJAR IPA TERPADU KELAS VIII SMP PADA TEMA SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DAN HUBUNGANNYA DENGAN KESEHATAN. Bahan ajar digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar yang menarik membuat suasana belajar di kelas menjadi menyenangkan. Penelitian bertujuan menghasilkan sebuah bahan ajar IPA terpadu yang menarik yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran yaitu komik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh dua pakar kemudian dilakukan pengujian skala kecil dan skala besar. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data validasi produk oleh pakar, angket tanggapan guru dan siswa terhadap komik bahan ajar IPA terpadu, data motivasi belajar siswa serta data pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian komik yang dikembangkan tergolong layak berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh pakar dan efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep siswa terhadap materi juga meningkat.

2.3 Kerangka Berpikir

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono,2015:91). Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat diambil pemikiran bahwa hasil belajar PPKn kelas IV SDN Petung 2 Kecamatan Pakis

belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan oleh pemanfaatan media yang belum maksimal. Dalam pembelajaran masih cenderung menggunakan gambar-gambar dan buku pelajaran tematik. Proses pembelajaran pada kelas IV ini juga hanya berpusat pada guru. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki motivasi dalam belajar dan siswa menjadi pihak yang pasif tanpa adanya media dalam kegiatan pembelajaran PPKn.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya pengembangan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran PPKn yang materinya luas dan bersifat hafalan. Media pembelajaran yang menyenangkan dan berkriteria baik dalam kelayakan sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran PPKn yang kebanyakan membutuhkan daya ingat siswa dalam pemahamannya. Melalui pengembangan media ini, diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan penggunaan media pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Penerapan media komik dalam materi keragaman suku dan budaya diharapkan dapat menarik minat dan mempermudah siswa dalam memahami berbagai keragaman suku dan budaya di Indonesia yang jumlahnya sangat banyak. Selain itu penggunaan media pembelajaran komik ini juga diharapkan dapat membuat proses belajar dan pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar PPKn kelas IV SDN Petung 2. Berikut merupakan bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Pengembangan Media

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media Komik Suku dan Budaya ini terdiri dari beberapa bagian yang meliputi cover, Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa, daftar isi, pengenalan tokoh di dalam komik, cara membaca komik, isi cerita dan materi Komik Suku dan Budaya, serta biodata penulis. Peneliti mengembangkan media Komik Suku dan Budaya ini melalui beberapa tahapan pengembangan menurut Sugiyono yang diadopsi dari teori Borg and Gall. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini meliputi : (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.
2. Media Komik Suku dan Budaya yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media dan materi. Rekapitulasi hasil validasi media mendapatkan skor sebesar 90,9% dengan kategori sangat layak pada setiap komponen. Sedangkan untuk validasi materi pada media Komik Suku dan Budaya mendapatkan skor 75% dengan kategori layak pada setiap komponen.
3. Hasil pengembangan media Komik Suku dan Budaya ini efektif untuk digunakan di kelas IV SDN Petung 02 Kecamatan Pakis. Hal itu dibuktikan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest*. Pada hasil

belajar siswa terdapat perbedaan rata-rata perhitungan $-t_{hitung}$ yaitu -11,438 kurang dari $-t_{tabel} = 2,051$ dengan uji peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,52 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka direkomendasikan saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam penelitian pengembangan lainnya. Dalam pengembangan media Komik Suku dan Budaya ini perlu diperhatikan beberapa hal antara lain: (1) memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran agar lebih lengkap; (2) komponen penyajian dibuat lebih menarik; (3) mengembangkan lebih lanjut media komik pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi lain.
2. Media Komik Suku dan Budaya pada pembelajaran PKn dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang matang meliputi: (1) perbaikan tampilan gambar pada media, dan (2) memperhatikan tata letak pada komponen penyajian media agar sesuai dan tidak mengganggu penyampaian materi

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, Jufri. & Wahyu s. (2013). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2):1-9.
- Ambaryani, Gamaliel Septian Airlanda. (2018). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3 (1): 19-28.
- Ana, I Ketut Trika Adi. (2015). Teaching English For Young Learners Using Digital Comic Strip. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3):71-79.
- Ariesta, Freddy W. & Erlina N.K. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1):22-33.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bolton, Cynthia. & Gary. (2012). Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning. *US-China Education Review*, B(4):389-395.
- Creswell, J.W. 2009. *Research Design-Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Terjemahan Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daulay, Musnar Indra. (2017). Developing Social Science-History's Comic's-Based Learning Media for the Fifth Grade of Primary School in Pekanbaru City. *International Journal of Research in Coynseling and Education*, 1(1):15-21.
- Eris Dyah Pitaloka, Salima & Sumardjono. (2017). Pengembangan Media Komik dengan Model Discovery Learning untuk Mata Pelajaran PKn Subtema Bumi Kelas 2 SD. *E-jurnal Mitra Pendidikan*, 1 (5):485-495.
- Ernawati, Desi. & Suryanti. (2016). Pengembangan Media Komik Pembelajaran I Kelas Iv Tahun Ajaran 2015/2016 di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2):86-95.

- Fajrin, Emilia Rohmawati. & Mulyani. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Tema Indahnnya Negeriku Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2):1071-1081.
- Fapriyani, Novita., Widodo, Susilo Tri. & Jaino. (2017). Pengembangan Media *Popsrap Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 6(1):44-50.
- Hendarto, Puji., dkk. (2018). Keefektifan Modul Berbasis *Guided Inquiry* dilengkapi Komik terhadap Kemampuan Berargumentasi ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(12):1652—1663.
- Irwandani & 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.
- Kaelan. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma
- Khotimah, Khusnul. 2016. “Pengembangan Media *E-Comic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Kelas VB SD Negeri Bojong Salaman 01 Semarang”. *Skripsi*. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNNES.
- Koutnikova, Martha. (2017). The Application of Comics in Science Education. *Acta Educationis Generalis*, 7(3):88-98.
- Kusnida, Faris., dkk. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Audio Visual Dan Media Komik Strip Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Yang Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Berdasarkan Gaya Belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2):111-117.
- Lana, Syifa’., dkk. (2018). Pengembangan Media Komik Dalam Upaya Untuk Menumbuhkan Budaya Literasi Dan Kepedulian Lingkungan Terhadap Siswa Seklah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 1 (2): 454-460.
- Lestari, Devy Indah & Projosantoso, Anti Kolonial. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (2):145-155.
- Mardiantanto, Resa., Purnamasari, Iin & Arifin, Zaenal. (2018). Pengaruh Media Komik Pada Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray Terhadap Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Reseach and Review*, 1 (3): 257-261.

- Munawwaroh, Eka Lailatul., Priyono, Bambang & Rahayuningsih, Margareta. (2018). The Influence of Science Comic Based Character Education on Understanding the Concept and Students' Environmental Caring Attitude on Global Warming Material. *Journal of Biology Education*, 7 (2):167-173.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Noer, Roby Z. & Fadhlán M. A. (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):59-69.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 7 (2):112-117.
- Nugroho, Setiaji. & Ali Shodikin. (2018). Keefektifan Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantuan Komik Pada Siswa SD. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1):22-32.
- Nurhasanah., dkk. (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.
- P, Permata Ajeng. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia Materi Pokok Perkembangan Ideologi dan Organisasi Pergerakan Nasional Indonesia pada Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Bobotsari Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1):48-54.
- Panjaitan, Ruqiah Ganda P., dkk. (2016). Pengembangan Media *E-Comic Bilingual* Sub Materi Saluran Dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Science Education Journal*, 5(3):1379-1387.
- Putri, Devy Yuliasri Kurnia & Ariyanti, Gregoria. (2015). Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika*, 1(1):22-38.
- Rahmawati, dkk. (2015). Penerapan Bahan Ajar media Komik Pada Konsep Fotosintesis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Smp Islam Darul Ulum Banda Aceh. *Jurnal EduBio Tropika*, 3(1):33-36.
- Ridha, Abduh., dkk. (2017). Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Anak. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3(2):61-66.

- Riva'i, Ahmad & Tri Anni, Catharina. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
- Saputro, Anib Dwi. (2017). Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik: Journal For Islamic Social Sciences*, 2(1):69-80.
- Sari, Andra Laras., Suroso & Yustinus. (2018). Pengembangan Media Komik Dan Kartu Disiplin Pada Pembelajaran Karakter Tema 6 Kelas. *Jurnal Widyagogik*, 5 (2):111-120.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan-Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, dkk. 2015. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 UNNES.
- Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Sutirman. 2013 *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Utami, Agustin Dwi & Setyawan, Dedy. (2018). Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas V Sdn-1 Telangkah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (1):18-23.
- Widayanti, C., dkk. (2016). Keefektifan Implementasi CTL Berbantuan Komik Matematika Dan Langkah Penyelesaian Krulik Dan Rudnick Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Disposisi Matematis Siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(3):163-172.
- Wulandari, Vindri Catur P., dkk. (2016). Pembelajaran *Role Playing* Dipadu *Group Investigation* Berbantuan Komik Program KRPL Sebagai Upaya Untuk

Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dan Sikap Sosial. *Jurnal Pendidikan*, 1(6):1191—1195.

Yatno, Rohadi., dkk. (2015). Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berpendekatan Pengembangan Kontekstual Pada Tema Bunyi Untuk Siswa SMP/MTs. *Unnes Science Education Journal*, 4(2):829-934.

Yuliana, dkk. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2):135-156.

Zain, Nur Habibah., dkk. (2013). Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas VIII SMP Pada Tema Sistem Pencernaan Manusia Dan Hubungannya Dengan Kesehatan. *Unnes Science Education Journal*, 2(1):217-222.