



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL  
BERBASIS *WEBTOON* MUATAN  
PELAJARAN PPKn KELAS IV  
SDN SAYUNG 4**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Laely Avida Maharani  
1401416301**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn” karya,

Nama : Laely Avida Maharani

NIM : 1401416301

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 28 Juni 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Anisori, M.Pd

NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd

NIP. 196203121988032001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Muatan Pelajaran PPKn Kelas IV SDN Sayung 4" karya,

Nama : Laely Avida Maharani

NIM : 1401416301

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 2 September 2020.

Semarang,

2020

Panitia Ujian



**Dr. Eko Purwanto, M.Si**  
NIP 196301211987031001

Penguji I,

**Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D.**  
NIP197701262008121003

Sekretaris,

**Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.**  
NIP 197707252008011008

Penguji II,

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

Penguji III

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

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Laely Avida Maharani

NIM : 1401416301

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Pengembangan Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran  
PPKn Kelas IV SDN Sayung 4

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

Semarang, 29 Juli 2020

Peneliti

  
Laely Avida Maharani  
NIM. 1401416301

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. “Seseorang yang tidak pernah melakukan kesalahan tidak pernah mencoba sesuatu yang baru.” (Albert Einstein)
2. “Anda akan melangkah maju menuju pertumbuhan atau anda akan melangkah mundur menuju tempat yang aman.” (Abraham Maslow)
3. “Pendidikan bukan hanya seberapa banyak hal yang mampu diingat, melainkan kemampuan untuk membedakan antara apa yang dimengerti dan yang tidak dimengerti.” (Anatole Frances)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orangtua yang selalu mendukung, memberikan semangat dan doa terbaik dalam menyelesaikan studi.
2. Almamater PGSD FIP UNNES

## ABSTRAK

**Maharani, Laely Avida.** 2020. *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn*. Sarjana Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. 289 halaman.

Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar berguna untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik sesuai dengan nilai Pancasila. Berdasarkan data kegiatan prapenelitian di Kelas V SDN Sayung 4 terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran terkait kurangnya variasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran sehingga perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran PPKn untuk memudahkan siswa memahami materi dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan serta validitas penggunaan media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sayung 4. Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu menyusun desain pengembangan dan menguji validitas penggunaan media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi berdasarkan kondisi *Covid-19* yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, serta produk akhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi dengan analisis data berupa analisis angket kebutuhan guru dan siswa, analisis kelayakan media serta analisis angket tanggapan guru.

Media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn materi keragaman karakteristik individu dinyatakan layak digunakan oleh ahli media dengan persentase kelayakan yaitu 82% dan oleh ahli materi dengan persentase sebesar 95% kategori sangat layak. Simpulan penelitian ini yaitu media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn layak digunakan dalam pembelajaran materi keragaman karakteristik individu. Saran peneliti yaitu agar media digunakan sebagaimana mestinya terkait kegiatan pembelajaran dan agar dilakukan pendampingan dan pengawasan dalam penggunaannya.

**Kata kunci:** komik; *webtoon*; PPKn

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Muatan Pelajaran PPKn”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan saran yang diberikan dari berbagai pihak sehingga sangat berguna dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M. Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Penguji III yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi yang sangat berharga dalam penyelesaian skripsi;
5. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen Penguji I;
6. Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H., Dosen Penguji II;
7. Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd., Dosen Validator Media yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran terhadap pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* yang digunakan dalam penelitian;
8. Fitri Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Dosen Validator Materi yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap materi muatan pelajaran PPKn dalam penelitian pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* ;

9. Setyarif Nusantarawati, S.Pd.SD., Kepala SDN Sayung 4 yang telah memberikan kesempatan bagi penulis melaksanakan penelitian;
10. Isti Arifah, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Sayung 4 yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian;
11. Seluruh siswa kelas IV SDN Sayung 4 yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian;
12. Orang tua tercinta Bapak M. Zamrozi, Ibu Mujiyatun yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
13. Teman-teman mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2016 serta semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kepada semua pihak yang terkait serta harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak terutama dalam rangka pengembangan media pembelajaran di sekolah.

Semarang, Agustus 2020

Peneliti



Laely Avida Maharani

NIM 1401416301



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
2.1 Kajian Teoretis.....	16
2.1.1 Hakikat Belajar.....	16
2.1.1.1 Pengertian Belajar .....	16
2.1.1.2 Teori Belajar.....	17
2.1.1.3 Unsur-Unsur Belajar .....	24
2.1.1.4 Prinsip-Prinsip Belajar .....	24
2.1.1.5 Hasil Belajar.....	25
2.1.1.6 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	28

2.1.2	Hakikat Pembelajaran .....	29
2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran.....	29
2.1.2.2	Ciri-Ciri Pembelajaran .....	30
2.1.2.3	Komponen Pembelajaran .....	31
2.1.2.4	Prinsip-Prinsip Pembelajaran.....	33
2.1.3	Hakikat PPKn.....	35
2.1.3.1	Pengertian PPKn .....	35
2.1.3.2	Tujuan Pembelajaran PPKn .....	37
2.1.3.3	Ruang Lingkup PPKn di SD .....	39
2.1.3.4	Karakteristik PPKn.....	41
2.1.3.5	Materi Keberagaman Karakteristik Individu .....	42
2.1.4	Media Pembelajaran.....	47
2.1.4.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	47
2.1.4.2	Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	48
2.1.4.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	49
2.1.4.4	Manfaat Media Pembelajaran .....	51
2.1.4.5	Klasifikasi Media Pembelajaran .....	56
2.1.4.6	Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	59
2.1.4.7	Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	61
2.1.5	Hakikat Komik .....	67
2.1.5.1	Pengertian Komik.....	67
2.1.5.2	Karakteristik Komik.....	69
2.1.5.3	Struktur Komik .....	70
2.1.5.4	Macam-Macam Komik .....	72
2.1.6	Hakikat <i>Webtoon</i> .....	73
2.1.7	Rancangan Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	75
2.1.8	Aspek Penilaian Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	77
2.2	Kajian Empiris .....	81
2.3	Kerangka Berpikir .....	93

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>96</b>
3.1 Desain Penelitian.....	96
3.1.1 Jenis Penelitian.....	96
3.1.2 Model Pengembangan .....	97
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	101
3.2.1 Tempat Penelitian.....	101
3.2.2 Waktu Penelitian .....	101
3.3 Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	102
3.3.1 Data .....	102
3.3.2 Sumber data.....	102
3.3.3 Subjek Penelitian.....	103
3.4 Variabel Penelitian .....	104
3.5 Definisi Operasional Variabel .....	105
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	107
3.6.1 Teknik Pengumpulan Data.....	107
3.6.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	110
3.7 Uji Kelayakan.....	113
3.8 Teknik Analisis Data .....	113
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>116</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	116
4.1.1 Perancangan Produk.....	116
4.1.1.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Guru.....	116
4.1.1.2 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa .....	120
4.1.1.3 Rancangan Desain Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	124
4.1.2 Hasil Produk .....	131
4.1.2.1 Desain Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	131
4.1.2.2 Hasil Penilaian Kelayakan Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	135
4.1.2.3 Hasil Analisis Angket Tanggapan Guru .....	146

4.2	Pembahasan.....	148
4.2.1	Hasil Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	148
4.2.2	Kelayakan Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	151
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>153</b>
5.1	Simpulan.....	153
5.2	Saran.....	154
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>155</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>162</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar .....	26
<b>Tabel 2.2</b> KI dan KD PPKn Tema 8 Subtema 1 .....	43
<b>Tabel 2.3</b> Manfaat Media Pembelajaran.....	52
<b>Tabel 2.4</b> Rencana Pengembangan Media Komik <i>Webtoon</i> .....	75
<b>Tabel 2.5</b> Aspek Penilaian Kelayakan Media.....	77
<b>Tabel 2.6</b> Aspek Penilaian Kelayakan Materi .....	79
<b>Tabel 3.1</b> Prosedur Pengembangan Media Komik Digital Berbasis <i>Webtoon</i> .....	98
<b>Tabel 3.2</b> Tahap Pelaksanaan Penelitian .....	101
<b>Tabel 3.3</b> Definisi Operasional Variabel .....	106
<b>Tabel 3.4</b> Instrumen Pengumpulan Data Berbentuk <i>Rating Scale</i> .....	111
<b>Tabel 3.5</b> Skala Pengukuran <i>Likert</i> .....	114
<b>Tabel 3.5</b> Kriteria Uji Kelayakan .....	115
<b>Tabel 4.1</b> Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru .....	117
<b>Tabel 4.2</b> Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	121
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	136
<b>Tabel 4.4</b> Rekapitulasi Skor Tiap Aspek Media.....	137
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi .....	140
<b>Tabel 4.6</b> Rekapitulasi Skor Tiap Aspek Materi .....	141
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru.....	146

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	Diagram Ketuntasan PAS I PPKn Kelas IV .....	7
<b>Gambar 2.1</b>	Fungsi Media Pembelajaran .....	49
<b>Gambar 2.2</b>	Klasifikasi Media Pembelajaran .....	57
<b>Gambar 2.3</b>	Aspek Pemilihan Media Pembelajaran.....	63
<b>Gambar 2.4</b>	Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran .....	65
<b>Gambar 2.5</b>	Kerangka Berpikir <i>Fishbone</i> .....	95
<b>Gambar 3.1</b>	Langkah Penelitian dan Pengembangan Sugiyono.....	97
<b>Gambar 3.2</b>	Langkah Penelitian dan Pengembangan <i>Covid-19</i> .....	98
<b>Gambar 4.1</b>	Prototipe Sampul Komik .....	125
<b>Gambar 4.2</b>	Prototipe Panel Kompetensi Dasar .....	125
<b>Gambar 4.3</b>	Prototipe Panel Tujuan Pembelajaran.....	126
<b>Gambar 4.4</b>	Prototipe Panel Materi .....	126
<b>Gambar 4.5</b>	Prototipe Panel Soal Quiz.....	127
<b>Gambar 4.6</b>	Prototipe Panel Kunci Jawaban .....	127
<b>Gambar 4.7</b>	Prototipe Tokoh Komik <i>Webtoon</i> .....	128
<b>Gambar 4.8</b>	Desain Sampul Komik.....	131
<b>Gambar 4.9</b>	Desain Panel Kompetensi Dasar.....	132
<b>Gambar 4.10</b>	Desain Panel Tujuan Pembelajaran .....	132
<b>Gambar 4.11</b>	Desain Panel Materi.....	133
<b>Gambar 4.12</b>	Desain Panel Soal Quiz .....	134
<b>Gambar 4.13</b>	Desain Panel Kunci Jawaban.....	134
<b>Gambar 4.14</b>	Persentase Hasil Uji Validasi Media Tiap Aspek Penilaian .....	138
<b>Gambar 4.15</b>	Persentase Hasil Uji Validasi Materi.....	142
<b>Gambar 4.16</b>	Perbaikan Identitas Kelas .....	143
<b>Gambar 4.17</b>	Penggunaan <i>Background</i> Sesuai Alur Cerita.....	144
<b>Gambar 4.18</b>	Perbaikan Percakapan Antar Tokoh .....	145

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Kisi-Kisi Instrumen Penilaian.....	163
<b>Lampiran 2</b> Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru Kelas .....	164
<b>Lampiran 3</b> Instrumen Wawancara .....	165
<b>Lampiran 4</b> Daftar Nilai Akhir Semester I.....	167
<b>Lampiran 5</b> Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru .....	169
<b>Lampiran 6</b> Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	170
<b>Lampiran 7</b> Angket Kebutuhan Guru .....	171
<b>Lampiran 8</b> Angket Kebutuhan Siswa.....	174
<b>Lampiran 9</b> Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media .....	176
<b>Lampiran 10</b> Angket Penilaian Ahli Media .....	177
<b>Lampiran 11</b> Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	180
<b>Lampiran 12</b> Angket Penilaian Ahli Materi .....	181
<b>Lampiran 13</b> Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru .....	184
<b>Lampiran 14</b> Angket Tanggapan Guru.....	185
<b>Lampiran 15</b> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	188
<b>Lampiran 16</b> Hasil Wawancara Guru Kelas IV.....	236
<b>Lampiran 17</b> Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	240
<b>Lampiran 18</b> Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru .....	243
<b>Lampiran 19</b> Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	245
<b>Lampiran 20</b> Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa .....	247
<b>Lampiran 21</b> Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	250
<b>Lampiran 22</b> Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.....	253
<b>Lampiran 23</b> Hasil Angket Penilaian Ahli Materi .....	255
<b>Lampiran 24</b> Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi .....	258
<b>Lampiran 25</b> Hasil Angket Tanggapan Guru .....	260
<b>Lampiran 26</b> Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru .....	263
<b>Lampiran 27</b> Media Komik .....	265

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan tiang utama suatu bangsa dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Sedangkan pada pasal 1 ayat 2 menjelaskan bahwa, “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman”. Artinya Pancasila merupakan sumber tatanan nilai dalam pendidikan dengan segala gagasan mengenai kualitas sumber daya manusia yang dianggap baik, serta yang dianggap mampu menentukan keputusan dan tindakan dalam pendidikan bersumber pada nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.



Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan pada pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa, “Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 bertanggungjawab”. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi tolak ukur atau parameter keberhasilan dalam suatu kegiatan pendidikan dengan tetap berpedoman pada nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia secara bertahap menerapkan Kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP. Berdasarkan Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah menyatakan bahwa, “Tujuan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia”. Selanjutnya tujuan Kurikulum 2013 juga dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah mencakup empat kompetensi yaitu (1) sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD menyatakan bahwa, “Kurikulum 2013 dikembangkan dengan pola pikir sebagai berikut, (1) pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik; (2) pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif guru, peserta didik, lingkungan, dan masyarakat; (3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring; dan (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari.

Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 guru hendaknya kreatif, aktif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 Pasal 1 dalam proses pembelajaran setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menjadikan guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pendidikan diperlukan pembaharuan dalam sistem pendidikan, yakni meliputi pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi serta penyediaan sarana belajar yang mendidik. Pengembangan kurikulum perlu ditelaah dan dikaji dari masa ke masa untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan pelaksanaannya sebagaimana yang tercantum dalam

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 bahwa untuk melaksanakan pendidikan tersebut dibutuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Salah satu pengkajian kurikulum adalah kebijakan kurikulum mata pelajaran Kewarganegaraan yang sebelumnya dikenal dengan dua muatan wajib yakni pendidikan Pancasila dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Depdiknas, 2007:3). Selanjutnya UU No. 20 Tahun 2003 pasal 37 Tentang Sisdiknas menggariskan program kurikuler Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai muatan wajib pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu muatan pelajaran pokok di sekolah dasar pada Kurikulum 2013 yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia sepenuhnya yang berlandaskan Pancasila, Undang-Undang dan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Susanto, 2016:224). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu muatan pelajaran wajib dalam sistem kurikulum pendidikan dasar. Menurut Winataputra (2014:1.15) muatan pelajaran PPKn merupakan muatan pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan

kewajibannya sebagai warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, sedangkan tujuannya, telah digariskan dengan tegas agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Berpikir kritis, rasional dan kreatif menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia; (4) Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Manfaat teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat penting dan sangat menunjang demi terlaksananya proses pembelajaran yang optimal khususnya sebagai media pembelajaran PPKn yang selama ini dikenal sebagai muatan pelajaran yang membosankan sehingga menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Hal ini didasari oleh penelitian John Ainley, Julian Fraillon, and Wolfram Schulz tahun 2013 dalam situs *International Civic and Citizenship Studies (ICSS)* yang menyebutkan dari 38 negara yang dijadikan sampel, kondisi pendidikan kewarganegaraan di lima negara (Indonesia, Hong Kong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan dan Thailand) menunjukkan bahwa hasil tes pengetahuan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand lebih rendah dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia.

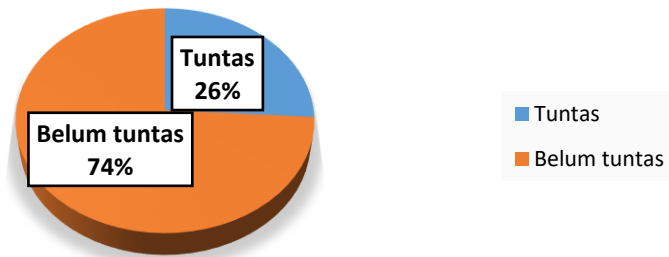
Hal ini menunjukkan meskipun aspek kognitif pendidikan kewarganegaraan lebih banyak diajarkan namun tidak menjamin bahwa hasilnya akan tinggi pula. Oleh karena itu perlu ditelusuri dan dikaji ulang mengenai tatanan dalam proses

pembelajaran PPKn. Salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran dengan membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkret dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. (Sudjana dan Rivai, 2019:3).

Hasil pra-penelitian yang telah dilakukan peneliti di SDN Sayung 4 melalui kegiatan observasi dan wawancara guru kelas didapatkan sejumlah fakta bahwa siswa mengalami beberapa kendala selama proses pembelajaran diantaranya: (1) siswa terlihat bosan dan pasif karena luasnya cakupan materi dan perbedaan taraf berpikir siswa yang membuat peserta didik sulit memahami penjelasan guru; (2) kurangnya variasi pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik meskipun guru sudah menggunakan model dan metode pembelajaran yang beragam; (3) terbatasnya bahan ajar dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran karena peserta didik terpaku pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan tersebut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada Penilaian Akhir Semester (PAS) muatan pelajaran PPKn semester gasal tahun pelajaran 2019/2020 yang menyatakan bahwa dari 31 siswa kelas IV terdapat 23 siswa (74%) yang nilainya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, sedangkan 8 siswa (26%) telah mencapai nilai KKM.

## Persentase nilai PAS 1 Muatan Pelajaran PPKn kelas IV



**Gambar 1.1** Diagram Ketuntasan PAS I PPKn Kelas IV

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya Kustandi dan Sutjipto (2016:6) menjelaskan bahwa media adalah sebuah wadah atau tempat untuk mengantarkan sebuah pesan instruksional (materi ajar) yang berasal dari sumbernya (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran tersebut.

Komik merupakan suatu hal yang sudah tidak asing lagi ditelinga kita. Komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Komik mampu membuat anak membaca dengan keinginannya sendiri tanpa paksaan. Nurgiyantoro (2013:409) berpendapat bahwa komik merupakan

deretan gambar-gambar tidak lengkap, terpotong-potong yang disusun secara berurutan dan berisi segala sesuatu yang lucu yang berfungsi mengkonkretkan, melengkapi dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal.

*Webtoon* merupakan tampilan komik dalam bentuk web yang telah dikembangkan sejak tahun 2003 di Korea Selatan. Menurut Lim dan Ha (Ji, 2016) *webtoon* adalah penggabungan dari dua kata yaitu “*website*” dan “*cartoon*” yang berarti komik yang diterbitkan melalui media laman dan disesuaikan untuk layar Komputer. Tujuan komik *webtoon* adalah untuk memudahkan para penggemar untuk membaca komik dengan sesuatu yang praktis yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa perlu meminjam atau membeli buku komik. Namun, dalam perangkat *webtoon* ini memuat berbagai komik *slice of life*, horror maupun komedi. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan situasi dan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan peramban internet dan bacaan komik daripada buku pelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* untuk muatan pelajaran PPKn di kelas IV agar peserta didik lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran.

Adapun penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Henggang Bagas Saputro dan Soeharto tahun 2015 Volume 3 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD” yang menyatakan bahwa media komik berbasis karakter yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan karakter didiplin dan tanggung jawab siswa kelas IV yang dapat dilihat dari data yang diperoleh melalui

lembar angket dan lembar observasi karakter siswa dengan hasil analisis angket disiplin siswa menunjukkan *gain score*,  $\langle g \rangle = 0,62$  sedangkan hasil analisis angket karakter tanggungjawab siswa didapatkan  $\langle g \rangle = 0,66$  yang berarti terjadi peningkatan karakter dengan kategori sedang.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Maulana Arafat Lubis tahun 2018 Volume 25 Nomor 2 dengan judul “ Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan” dengan hasil temuannya yang menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan telah efektif meningkatkan minat baca siswa, secara khusus pada mata pelajaran PPKn materi keputusan bersama untuk siswa kelas lima dengan hasil uji peningkatan skor sebesar 23,24 kategori tinggi melalui pengukuran angket dan sebesar 23,11 dengan kategori tinggi melalui pengukuran observasi pada uji coba pertama dan uji coba kedua.

Penelitian yang dilakukan oleh Indaryati dan Jailani tahun 2015 Volume 3 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Kelas V” menyatakan bahwa media komik pembelajaran terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran matematika yang dibuktikan dengan data tanggapan positif siswa dalam meningkatkan motivasi belajar di kelas eksperimen sebesar 41,40 dengan kategori sangat setuju dan hasil belajar siswa yang mencapai 92,59% siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyida, Mustaji, dan Subroto tahun 2018 Volume 4 Nomor 3 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis CTL untuk



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa media komik berbasis CTL efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Kelas III yang didasarkan atas hasil uji t-test, dimana nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,55 > 2,093$  serta hasil analisis angket kepraktisan media sebesar 83,9% berada dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Webtoon* Muatan Pelajaran PPKn”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) I muatan pelajaran PPKn tahun pelajaran 2019/2020 masih rendah karena masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 75, dari 31 siswa kelas IV SDN Sayung 4 terdapat 23 siswa (74%) yang nilainya belum mencapai KKM dan 8 siswa (26%) mendapatkan nilai diatas KKM.
- 2) Penggunaan media dan model pembelajaran kurang bervariasi terutama pada muatan pelajaran PPKn menjadikan siswa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan.

- 3) Terdapat 2 siswa hiperaktif menyebabkan kondisi kelas dan proses belajar mengajar kurang kondusif.
- 4) Keterbatasan sumber belajar karena siswa berpedoman pada buku siswa dan buku paket.
- 5) Tingkat pemahaman siswa berbeda-beda menyebabkan beberapa siswa menjadi tertinggal saat pelajaran.
- 6) Sarana dan prasarana kurang memadai sehingga kegiatan belajar mengajar yang berlangsung kurang optimal.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah serta agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah pada rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya variasi media dan model pembelajaran pada muatan pelajaran PPKn yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan. Sehingga peneliti mengembangkan media komik digital berbasis *Webtoon* Muatan Pelajaran PPKn di Kelas IV SDN Sayung 4.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat disimpulkan dengan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana desain pengembangan media komik digital berbasis *Webtoon* muatan pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sayung 4?
- 2) Bagaimana validitas penggunaan media komik digital berbasis *Webtoon* muatan pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sayung 4.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Menyusun desain pengembangan media komik digital berbasis *Webtoon* muatan pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sayung 4.
- 2) Menguji validitas penggunaan media komik digital berbasis *Webtoon* muatan pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sayung 4.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis yang akan diuraikan sebagai berikut:

##### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan terhadap pengembangan media pembelajaran muatan pelajaran PPKn serta memberikan sumbangan gagasan mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era modern. Selain itu

penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai pendekatan pembelajaran PPKn yang realistik serta sebagai bahan kajian lebih lanjut pada penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran PPKn sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan media komik digital berbasis Webtoon muatan pelajaran PPKn diharapkan mampu: (a) Memudahkan pemahaman konsep siswa pada materi ajar PPKn, (b) Menjadikan sumber belajar dan memfasilitasi siswa memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran PPKn, (c) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### 2) Bagi Guru

Memberikan referensi, keterampilan serta pengalaman kepada guru kelas IV SDN Sayung 4 dalam mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis Webtoon guna mempermudah proses penyampaian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal serta memperluas wawasan mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era modern.

#### 3) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi kepada sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan motivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

#### 4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media komik digital berbasis Webtoon muatan pelajaran PPKn di kelas IV SDN Sayung 4 guna menerapkan ilmu yang diperoleh untuk menghadapi permasalahan pendidikan secara nyata.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn kelas IV yang berisi materi keberagaman karakteristik individu yang berfungsi sebagai media pengantar pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media komik *webtoon* juga bertujuan untuk mengajak peserta didik berpikir aktif, kreatif, kritis dan terampil dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat, motivasi dan kreativitas peserta didik.

Media komik *webtoon* didesain menggunakan *CorelDraw X7* yang kemudian diunggah pada situs web atau aplikasi bernama *webtoon*. Komik digital *webtoon* merupakan media pembelajaran dua dimensi yang memiliki perbedaan dengan komik pada umumnya. Perbedaannya adalah sebagai berikut.

- 1) Komik pada umumnya berfungsi sebagai media hiburan namun media komik digital berbasis *webtoon* yang dikembangkan peneliti berfungsi sebagai media pengantar pembelajaran untuk menarik minat baca peserta didik terhadap muatan pelajaran PPKn yang dianggap membosankan, melatih sikap kritis peserta didik

melalui bacaan komik sebagai bentuk contoh konkret materi yang sedang dipelajari.

- 2) Komik pada umumnya berisi cerita utuh yang berkesinambungan pada satu buku komik, tetapi pada komik *webtoon* berisi beberapa alur cerita yang berbeda-beda pada setiap episode-nya.
- 3) Apabila komik pada umumnya terdapat nomor halaman di setiap lembarannya, berbeda dengan komik *webtoon* yang setiap panelnya memanjang ke bawah tanpa ada pembatas nomor halaman sehingga peserta didik dapat *scroll up* cerita yang dibaca.
- 4) Komik pada umumnya terdiri dari 4-6 panel gambar di setiap lembarnya, tetapi komik *webtoon* memuat lebih banyak panel gambar yang memanjang ke bawah sehingga dalam satu episode mampu menceritakan satu alur cerita utuh.
- 5) Komik *webtoon* yang dikembangkan peneliti dilengkapi dengan soal quiz untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman karakteristik individu muatan pelajaran PPKn.
- 6) Apabila hendak membaca komik pada umumnya harus meminjam ataupun membelinya di toko buku terlebih dahulu, namun pada komik *webtoon* dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan syarat mempunyai *smartphone* atau perangkat komputer dan sejenisnya serta koneksi internet.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Hakikat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Susanto, 2016:1). Gagne menekankan bahwa belajar merupakan suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui arahan atau perintah dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Belajar dimaknai sebagai proses motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Dua konsep ini memiliki keterkaitan antara guru dan siswa, serta siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Sementara Susanto (2016:3) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses atau kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Artinya, belajar bukan hanya mengingat atau menghafal saja namun juga suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan sikap (afektif), kebiasaan (*habit*) dan keterampilan (psikomotorik). Perubahan tingkah laku dalam belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Belajar merupakan proses perubahan kepribadian manusia sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi antara individu dengan lingkungannya yang tampak pada peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan lain yang menjadi tolak ukur keberhasilan belajar peserta didik (Karwati dan Priansa, 2015:188).

Sedangkan definisi belajar menurut Rifa'i dan Anni (2016:68) merupakan proses perubahan tingkah laku yang mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh individu. Belajar memegang peranan penting dalam proses psikologis yang meliputi perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, bahkan persepsi seseorang.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan seseorang secara sengaja untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru yang bersifat positif dan berkelanjutan melalui sebuah interaksi, latihan, dan pembiasaan individu dengan lingkungannya.

### **2.1.1.2 Teori Belajar**

#### 1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah upaya membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan agar terjadi hubungan antara lingkungan dengan tingkah laku peserta didik (Rifa'i dan Anni, 2016:144). Teori behaviorisme



memandang bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian yang ada di lingkungannya, dimana lingkungan tersebut memberikan berbagai pengalaman sehingga menyebabkan terjadinya suatu perubahan tingkah laku (Karwati dan Priansa, 2016:206). Perubahan tingkah laku yang terjadi disebabkan oleh faktor stimulus guru sehingga mampu menimbulkan respon peserta didik, bukan berdasarkan kemampuan internal yang dimiliki tiap peserta didik (Rifa'i dan Anni, 2016:130). Oleh karena itu guru harus merancang stimulus sedemikian rupa (menarik dan spesifik) agar mudah direspon oleh peserta didik sehingga aktivitas belajar di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku yang lebih sempurna dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar.

Teori behaviorisme menganggap bahwa proses belajar merupakan suatu yang bersifat mekanistik dan otomatis tanpa membicarakan apa yang dipikirkan maupun yang terjadi dalam diri peserta didik selama belajar. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan paradigma stimulus-respon guru harus memperhatikan prinsip belajar yang dikemukakan oleh Rifa'i dan Anni (2016:131) berikut ini agar bisa bertindak secara tepat.

a. Penguatan (*Reinforcement*)

Prinsip ini menerangkan bahwa perilaku akan berubah sesuai dengan konsekuensi yang diperolehnya. Konsekuensi yang menyenangkan dapat memperkuat perilaku peserta didik, sebaliknya konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku peserta didik. Konsekuensi yang

menyenangkan pada umumnya disebut sebagai penguat (*reinforcers*). Penguatan (*reinforcement*) merupakan unsur penting dalam kegiatan belajar karena akan memperkuat perilaku atau memberikan lebih banyak respon positif dari peserta didik (Rifa'i dan Anni, 2016:131).

b. Hukuman (*Punishment*)

Konsekuensi yang memperlemah perilaku peserta didik disebut hukuman. Hukuman dimaksudkan untuk memperlemah atau menghilangkan perilaku tertentu yang dianggap kurang baik dengan cara menggunakan kegiatan yang tidak diinginkan. Namun, pemberian hadiah dianggap lebih efektif dalam mengubah perilaku peserta didik daripada memberikan hukuman. Oleh karena itu, dalam memberikan hukuman yang bertujuan untuk memperlemah perilaku hendaknya diterapkan secara bijak agar tidak menimbulkan efek yang berlawanan (Rifa'i dan Anni, 2016:132).

c. Kesegeraan Pemberian Penguatan

Penguatan yang segera diberikan setelah sebuah perilaku baik muncul akan menimbulkan efek yang jauh lebih baik kepada peserta didik dibandingkan dengan pemberian penguatan yang diulur-ulur waktunya sehingga dapat menimbulkan kepuasan (motivasi) kepada peserta didik setelah berhasil melaksanakan tugas tertentu (Rifa'i dan Anni, 2016:132).

## 2) Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme beranggapan bahwa tingkah laku peserta didik ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang suatu situasi yang telah ditentukan tujuannya artinya bahwa teori Oleh karena itu, menurut teori kognitivisme belajar diartikan sebagai perubahan persepsi atau pemahaman. Belajar dipandang sebagai proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan faktor lainnya (Karwati dan Priansa, 2015:210).

Dengan kata lain, berdasarkan teori kognitivisme aktivitas belajar peserta didik ditekankan pada proses internal dalam berpikir yang disebut sebagai proses pengolahan informasi (Rifa'i dan Anni, 2016:148). Kegiatan pengolahan informasi yang berlangsung akan menentukan perubahan perilaku peserta didik. Artinya, hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui kinerja dan usahanya tidak bergantung pada jenis dan cara pemberian stimulus, melainkan lebih ditentukan oleh sejauh mana peserta didik mampu mengolah informasi sehingga dapat disimpan dan digunakan untuk merespon stimulus yang berada di sekitarnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif menekankan pada cara peserta didik menggunakan kemampuan berpikirnya untuk belajar, mengingat dan menggunakan pengetahuan yang diperoleh dan disimpan dalam pikirannya secara efektif dengan melalui empat tahap perkembangan kognitif Jean Piage yang dikemukakan oleh Karwati dan Priansa (2015:210) sejak lahir hingga dewasa yaitu:

- a. Tahap sensori motor; terjadi pada anak usia 0-2 tahun dimana anak mulai mengenal lingkungan dengan kemampuan sensorik dan motoriknya. Anak mengenal lingkungan melalui indera penglihatan, pendengaran, dan perabanya.
- b. Tahap pra-operasional; terjadi pada anak usia 2-7 tahun dimana anak mulai mengandalkan diri atas persepsi tentang realitas di sekitarnya dengan menggunakan simbol, bahas, konsep sederhana, berpartisipasi, membuat gambar dan menggolongkannya.
- c. Tahap operasi konkret; terjadi pada usia 7-11 tahun atau bisa disebut dengan usia anak sekolah dasar. Pada tahap ini anak dapat mengembangkan pikiran logis melalui pengetahuan dan pemahaman belajarnya.
- d. Tahap operasi formal; terjadi pada usia 11-ke atas dimana anak dapat berpikir abstrak seperti pada orang dewasa.

### 3) Teori Belajar Konstruktivisme

Susanto (2016:96) beranggapan bahwa dalam teori belajar konstruktivisme peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya jika aturan tersebut tidak sesuai. Peserta didik harus benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan, memecahkan masalah, serta menemukan segala sesuatu yang dibutuhkannya. Peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep belajar yang sulit apabila mereka dapat saling berdiskusi mengenai masalah tersebut dengan temannya. Karena pada dasarnya dalam teori belajar konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan dan pengalaman pribadi merupakan kunci utama dari

belajar bermakna dibandingkan hanya mendengarkan ceramah atau membaca pengalaman orang lain sehingga hal tersebut merupakan tugas guru agar tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga memberikan kemudahan atau kesempatan peserta didik untuk menemukan, menerapkan ide mereka sendiri dan menjadikan peserta didik paham serta sadar untuk menggunakan strategi belajar mereka sendiri.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Rifa'i dan Anni (2016:156) yang menyatakan bahwa dalam pandangan konstruktivisme, belajar bukan hanya sekadar mengingat tetapi lebih pada memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, menemukan gagasan dan mampu memecahkan sebuah masalah. Peserta didik harus mampu mengkonstruksikan makna dari informasi dan masukan-masukan yang telah diperoleh. Selanjutnya, strategi yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar efektif sesuai teori belajar konstruktivisme menurut Rifa'i dan Anni (2016:158) adalah sebagai berikut.

a. Membuat catatan

Strategi ini cukup efektif untuk materi belajar tertentu karena mempersyaratkan pengolahan mental peserta didik untuk memperoleh gagasan utama tentang materi yang telah dipelajari dan pengambilan keputusan tentang gagasan yang harus dituliskannya. Dalam kegiatan belajar di kelas guru dapat memberikan kerangka catatan sebelum pelajaran dimulai dan menyusun gagasan utama yang harus dicatat oleh peserta didik.

b. Belajar kelompok

Belajar kelompok memungkinkan peserta didik membahas materi yang telah didapatkan sehingga mampu membuatnya belajar dan mengingat materi yang telah dipelajari secara lebih baik dibandingkan jika belajar sendiri. Alasannya agar setiap individu dalam kelompok belajar dapat bertindak sebagai penyaji materi sekaligus pendengar yang dapat dilakukan secara bergantian sehingga seluruh individu dalam kelompok memiliki pemahaman yang sama terhadap materi yang dipelajari.

c. Metode PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, and Review*)

Strategi belajar ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari dengan cara membaca cepat untuk memperoleh gagasan utama dari topik materi (*preview*), membuat pertanyaan untuk diri sendiri mengenai materi yang dibaca yang dirumuskan dalam 5W+1H (*question*), membaca materi dengan seksama tanpa menulis apapun (*read*), memahami makna informasi yang disajikan (*reflect on the material*), praktik atau mengajukan pertanyaan secara lisan terhadap hal-hal penting (*reflect*), dan terakhir melakukan *review* atas materi yang telah dipelajari.

### **2.1.1.3 Unsur-Unsur Belajar**

Berikut beberapa unsur belajar yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku menurut Rifa'i dan Anni (2016:70) yaitu:

- 1) Peserta didik, seseorang yang melakukan kegiatan belajar.
- 2) Rangsangan (*stimulus*), peristiwa yang merangsang penginderaan dan minat peserta didik.
- 3) Memori, berisi berbagai kemampuan peserta didik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- 4) Respon, perubahan perilaku atau perubahan kinerja peserta didik yang diamati pada akhir proses belajar.

### **2.1.1.4 Prinsip-Prinsip Belajar**

Karwati dan Priansa (2015:192) menyebutkan beberapa prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Perhatian dan motivasi, untuk menumbuhkan perhatian maka diperlukan motivasi yang kuat untuk belajar agar meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik.
- 2) Keaktifan belajar peserta didik, ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik secara optimal, baik secara intelektual, emosional, maupun fisik melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

- 3) Keterlibatan langsung, peserta didik tidak hanya sekadar aktif dalam mendengar, mengamati dan berfikir, namun juga terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran (*learning by doing*).
- 4) Pengulangan, bertujuan untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik.
- 5) Tantangan, peserta didik akan lebih giat belajar jika ia merasa tertantang dan menyebabkannya lebih fokus belajar. Guru diharapkan dapat menentukan model, metode dan materi belajar yang menarik, baru, serta merangsang keikutsertaan peserta didik dalam memecahkan masalah.
- 6) Umpan balik dan penguatan, peserta didik akan lebih giat belajar jika ia mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Namun jika hasil belajar kurang maksimal, ia akan termotivasi untuk memperbaiki proses dan hasil belajarnya dengan penguatan positif yang ia dapatkan dari guru.
- 7) Perbedaan individual, guru harus memahami karakteristik peserta didik dengan baik karena berdampak besar pada proses belajarnya.

#### **2.1.1.5 Hasil Belajar**

Susanto (2016:5) menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa atau kemampuan yang diperoleh dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes.



Hal tersebut dipertegas oleh pendapat Rifa'i dan Anni (2016:71) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari peserta didik. Perubahan tersebut sebelumnya telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Hal lain diungkapkan Karwati dan Priansa (2015:214) yang beranggapan bahwa hasil belajar merupakan realisasi dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar peserta didik yang dapat diukur dengan indikator dan cara evaluasi seperti tabel berikut ini.

**Tabel 2.1** Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar

<b>Ranah</b>	<b>Jenis Prestasi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Cara Evaluasi</b>
Kognitif	Pengamatan	1. Dapat menunjukkan 2. Dapat membandingkan 3. Dapat menghubungkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
	Ingatan	1. Dapat menyebutkan 2. Dapat menunjukkan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis 3. Observasi
	Pemahaman	1. Dapat menjelaskan 2. Dapat mendefinisikan	1. Tes lisan 2. Tes tertulis
	Penerapan	1. Dapat memberikan contoh 2. Dapat menggunakan secara tepat	1. Tes tertulis 2. Pemberian tugas 3. Observasi

	Analisis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menguraikan</li> <li>2. Dapat mengklasifikasikan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes tertulis</li> <li>2. Pemberian tugas</li> </ol>
	Sintesis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menghubungkan</li> <li>2. Dapat menyimpulkan</li> <li>3. Dapat menggeneralisasikan</li> <li>4. Membuat prinsip umum</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes tertulis</li> <li>2. Pemberian tugas</li> </ol>
Afektif	Penerimaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan sikap menerima</li> <li>2. Menunjukkan sikap menolak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes tertulis</li> <li>2. Tes skala sikap</li> <li>3. Observasi</li> </ol>
	Sambutan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesiediaan berpartisipasi</li> <li>2. Kesiediaan memanfaatkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes skala sikap</li> <li>2. Pemberian tugas</li> <li>3. Observasi</li> </ol>
	Apresiasi (sikap menghargai)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganggap penting dan bermanfaat</li> <li>2. Menganggap indah dan harmonis</li> <li>3. Mengagumi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes skala sikap</li> <li>2. Pemberian tugas</li> <li>3. Observasi</li> </ol>
	Internalisasi (pendalaman)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengakui dan meyakini</li> <li>2. Mengingkari</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes skala sikap</li> <li>2. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif</li> <li>3. Observasi</li> </ol>

	Karakterisasi (penghayatan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melembagakan atau meniadakan</li> <li>2. Menjelmakan dalam sifat dan perilaku sehari-hari</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemberian tugas ekspezif dan proyektif</li> <li>2. Observasi</li> </ol>
Psikomotor	Keterampilan bergerak dan bertindak	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Observasi</li> <li>3. Tes tindakan</li> </ol>
	Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan</li> <li>2. Membuat mimik dan gerakan jasmani</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tes lisan</li> <li>2. Observasi</li> <li>3. Tes tindakan</li> </ol>

Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik karena adanya usaha dan kemampuan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang mencakup berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu.

#### **2.1.1.6 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik menurut Susanto, 2016:12 yaitu:

- 1) Faktor internal; merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, meliputi kecerdasan, minat dan motivasi belajar, rasa percaya diri dan kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan.

- 2) Faktor eksternal; merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar misalnya keluarga (kasih sayang orang tua, suasana rumah, cara mendidik, kondisi ekonomi), sekolah (cara mengajar guru, sarana dan prasarana sekolah, kurikulum dan tata tertib sekolah) dan masyarakat (hubungan sosial, adat istiadat dan budaya setempat, tempat bermain). Sekolah menjadi salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa karena semakin tinggi kualitas pengajaran dan kemampuan belajar siswa di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

## **2.1.2 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran**

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam konteks tradisional Susanto (2016:20) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya. Sedangkan dalam konteks modern pembelajaran adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*knowledge*), dan penghargaan (*appreciation*).

Rifa'i dan Anni (2016:91) menjelaskan bahwa pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku, menerima sejumlah informasi yang selanjutnya

menentukan hasil belajar peserta didik. hal ini diperkuat dengan pendapat Briggs, bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau tenaga pendidik untuk membantu siswa atau anak didiknya agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Kustandi dan Sutjipto (2016:5) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar diartikan sebagai proses membantu seseorang melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

#### **2.1.2.2 Ciri-Ciri Pembelajaran**

Kustandi dan Sutjipto (2016:5) menyebutkan beberapa ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pada proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur dinamis yang dapat berkembang apabila disediakan kondisi yang menunjang,
- 2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.

- 3) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja.
- 4) Pembelajaran harus direncanakan secara sistematis.
- 5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa untuk belajar. Sehingga pembelajaran harus menarik, menyenangkan dan menantang sehingga membuat siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

### **2.1.2.3 Komponen Pembelajaran**

Berikut beberapa komponen pembelajaran yang dikemukakan oleh Rifa'i dan Anni (2016:92) yaitu:

#### **1) Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan upaya tercapainya perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa secara optimal melalui kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara spesifik untuk mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat sehingga diperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai ketiga aspek perkembangan siswa tersebut. Tujuan pembelajaran memerlukan jangka waktu yang panjang dengan kegiatan pembelajaran yang kondusif. Guru diharapkan dapat merencanakan kegiatan pembelajaran dengan optimal agar kegiatan pembelajaran berjalan kondusif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

#### **2) Subjek Pembelajaran**

Peserta didik berperan sebagai subjek dan juga objek dalam suatu pembelajaran. Sebagai subjek karena berperan sebagai individu yang terlibat

dalam proses belajar mengajar, dan sebagai objek karena dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik memiliki karakteristik berbeda antara satu dan lainnya baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan, pengalaman dan pelatihan tenaga pendidik dalam melakukan diagnosis kesulitan belajar dan analisis tugas yang sesuai dengan perbedaan karakteristik peserta didik.

### 3) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh terhadap intensitas proses pembelajaran. Materi pembelajaran telah tersusun dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku sumber. Pendidik hendaknya dapat memilih dan mengorganisasikan materi pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung intensif.

### 4) Strategi Pembelajaran

Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih, model-model pembelajaran yang tepat, metode mengajar yang sesuai dan teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan pembelajaran. Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik perlu mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran dapat berfungsi secara maksimal.

#### 5) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Untuk meningkatkan fungsi media pembelajaran pendidik perlu memilih media yang sesuai.

#### 6) Evaluasi dan Penunjang Pembelajaran

Susanto (2016:5) mengemukakan bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Dengan dilakukannya evaluasi, dapat dijadikan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.

Sedangkan komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan lainnya. Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Sehingga sebagai salah satu komponen pembelajaran pendidik perlu memperhatikan, memilih dan memanfaatkannya.

#### **2.1.2.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Pembelajaran di sekolah dasar hendaknya tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Untuk itu,



guru perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang telah dikemukakan oleh Susanto (2016: 87) sebagai berikut:

- 1) Prinsip motivasi, adalah upaya guru untuk memberikan dorongan belajar baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik sehingga anak belajar seoptimal mungkin sesuai potensi yang dimiliki.
- 2) Prinsip latar belakang, yaitu dalam proses belajar mengajar guru hendaknya memperhatikan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan.
- 3) Prinsip pemusatan perhatian, yaitu guru memusatkan perhatian peserta didik dengan mengajukan masalah yang harus diselesaikan agar lebih terarah sesuai tujuan yang diharapkan.
- 4) Prinsip keterpaduan, yaitu guru mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain (*apersepsi*) agar peserta didik mendapatkan gambaran materi yang hendak disampaikan dalam proses pembelajaran.
- 5) Prinsip pemecahan masalah, peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan dengan tujuan melatih kepekaan serta agar dapat memecahkan masalah sesuai dengan kemampuannya.
- 6) Prinsip menemukan, kegiatan mengembangkan potensi peserta didik agar proses belajar mengajar tidak membosankan.
- 7) Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu memberi kesempatan peserta didik untuk bekerja dan melakukan sesuatu sesuai keinginannya agar memupuk kepercayaan diri dan memperoleh pengalaman baru.

- 8) Prinsip belajar sambil bermain, kegiatan yang menimbulkan suasana menyenangkan dalam belajar sehingga mendorong peserta didik aktif dalam belajar.
- 9) Prinsip perbedaan individu, guru memperhatikan perbedaan karakteristik peserta didik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- 10) Prinsip hubungan sosial, guru melatih anak untuk belajar berkelompok, bekerja sama dan saling menghargai satu sama lain.

### **2.1.3 Hakikat PPKn**

#### **2.1.3.1 Pengertian PPKn**

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta sebagai langkah awal pelajaran bela negara agar siswa menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2016:225).

Menurut Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SD/MI telah mengembangkan substansi dan nama mata pelajaran yang sebelumnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi muatan pelajaran Pendidikan Pancasila

dan Kewarganegaraan (PPKn) yang dikemas dalam kebijakan kurikulum 2013 dengan tujuan untuk mengakomodasikan perkembangan baru serta sebagai perwujudan pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas, sehingga diharapkan dapat menjadi wahana edukatif peserta didik dalam mengembangkan dirinya menjadi manusia yang memiliki rasa nasionalisme yang tinggi dengan dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, UUD '45, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen terhadap NKRI.

Menurut Permendikbud No. 58 (2014:221) perubahan substansi dan nama tersebut didasarkan atas sejumlah masukan untuk penyempurnaan pembelajaran dari mata pelajaran PKn menjadi PPKn dengan beberapa pertimbangan dalam lima tahun terakhir ini, yaitu (1) secara substansial, mata pelajaran PKn terkesan mendominasi muatan ketatanegaraan saja sehingga aspek nilai dan moral Pancasila kurang mendapat aksentuasi yang proporsional; (2) secara metodologis, terdapat kecenderungan pembelajaran yang mengutamakan perkembangan ranah afektif (sikap), ranah kognitif (pengetahuan ) dan ranah psikomotorik (keterampilan) yang belum dikembangkan secara optimal dan utuh.

Jadi dapat disimpulkan bahwa muatan pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya menjadi warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter sesuai nilai Pancasila dan UUD 1945.

### **2.1.3.2 Tujuan Pembelajaran PPKn**

Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik sesuai dengan nilai Pancasila. Susanto (2016:231) mengemukakan beberapa tujuan muatan pelajaran PPKn sebagai berikut:

- 1) Menjadikan peserta didik agar mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- 2) Mampu berpartisipasi aktif dalam segala kegiatan dengan penuh rasa tanggung jawab sehingga dapat melakukan tindakan secara cerdas dalam semua kegiatan.
- 3) Mampu berkembang secara positif dan demokratis agar mampu berinteraksi dan hidup bersama dengan bangsa lain serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik sehingga mempermudah tercapainya tujuan untuk menjadi warga negara yang baik dengan tetap menanamkan pendidikan nilai dan moral sejak dini pada peserta didik.

Lebih luas tujuan pembelajaran PPKn adalah agar siswa memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban secara santun, jujur dan demokratis secara ikhlas sebagai warga negara terdidik dan bertanggungjawab. Peserta didik dapat menguasai dan memahami berbagai masalah dasar dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta dapat mengatasinya dengan pemikiran kritis dan bertanggungjawab yang berlandaskan Pancasila, wawasan Nusantara dan ketahanan nasional. Tidak kalah pentingnya tujuan mempelajari PPKn yaitu agar siswa memiliki

sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai kejuangan, cinta Tanah Air, serta rela berkorban bagi nusa dan bangsa.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Winataputra (2014:1.10) yang menyatakan bahwa tujuan PPKn berkenaan dengan konsep nilai, moral dan norma yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945 serta penjabarannya dalam sumber hukum di bawah UUD 1945. Secara umumnya dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengertian, pengetahuan dan pemahaman tentang Pancasila yang benar dan salah.
- 2) Meletakkan dan membentuk pola pikir yang sesuai dengan Pancasila dan ciri khas serta watak Indonesia.
- 3) Menanamkan nilai moral Pancasila ke dalam diri peserta didik.
- 4) Menggugah kesadaran peserta didik sebagai warga negara dan masyarakat Indonesia untuk selalu mempertahankan dan melestarikan nilai-nilai moral Pancasila dengan adanya kemungkinan merebaknya arus globalisasi dalam kompetisi pasar bebas dunia.
- 5) Memberikan motivasi agar dalam tindakan dan perilaku sesuai dengan nilai, moral dan norma Pancasila.
- 6) Mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara dan masyarakat Indonesia yang baik dan bertanggung jawab serta mencintai bangsa dan negaranya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa tujuan PPKn di sekolah dasar adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu,

mau dan sadar akan hak dan kewajibannya, sehingga kelak dapat diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, serta bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

### **2.1.3.3 Ruang Lingkup PPKn di SD**

Ruang lingkup muatan pelajaran PPKn untuk pendidikan dasar dan menengah menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam setiap keragaman, cinta lingkungan, bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia serta mempertahankan keutuhan NKRI dalam partisipasinya melakukan bela negara dengan menanamkan sikap positif terhadap NKRI, adanya keterbukaan dan jaminan keadilan.
- 2) Norma, Hukum dan Peraturan, meliputi sikap tertib terhadap norma dan aturan yang berlaku dalam kehidupan keluarga, sekolah, masyarakat, berbangsa dan bernegara serta peraturan-peraturan daerah, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- 3) Hak Asasi Manusia, meliputi hak dan kewajiban sebagai anak, anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- 4) Kebutuhan Warga Negara, meliputi hidup gotong royong, kebebasan berorganisasi dan menyampaikan pendapat, menghargai keputusan bersama dan persamaan kedudukan sebagai warga negara.

- 5) Konstitusi Negara, meliputi proklamasi kemerdekaan Indonesia dan konstitusi negara.
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi sistem pemerintahan Indonesia dari desa, daerah hingga pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik dan budaya demokrasi menuju masyarakat madani, serta pers dalam masyarakat demokrasi.
- 7) Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- 8) Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri, hubungan dan organisasi internasional, serta dampak dan evaluasi globalisasi.

Sedangkan menurut Sucahyono (2016:3) ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada kurikulum 2013 secara umum yaitu:

- 1) Pancasila, meliputi pemahaman tentang sejarah latar belakang, proses perumusan, proses pengesahan, dan perkembangannya. Secara substansi berupa filosofi, konsep, prinsip dan norma Pancasila. Sedangkan secara kontekstual berupa penerapan atau implementasi Pancasila.
- 2) Undang-Undang Dasar 1945, secara pembahasan meliputi latar belakang, proses perumusan, proses pengesahan dan perkembangan UUD '45; secara substansi berupa materi filosofi, konsep, prinsip, dan norma; sedangkan secara kontekstual berupa penerapan dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, sekolah dan masyarakat.

- 3) Negara Kesatuan Republik Indonesia, pembahasan meliputi sejarah, substansi/materi tentang filosofi, konsep, dan prinsip; sedangkan secara kontekstual berupa penerapan, tantangan dan dinamika.
- 4) Bhinneka Tunggal Ika, meliputi pembahasan tentang konsep idealita dan prinsip-prinsip; secara substansi meliputi materi realita sosial, kultural, geografis, politis, dan lingkungan; secara kontekstual berisi tantangan yang dihadapi dalam penerapan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.3.4 Karakteristik PPKn**

Karakteristik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Winataputra (2014:3.9) dalam paradigma lama adalah sebagai berikut.

- 1) Menuntut lahirnya warga negara dan warga masyarakat yang Pancasila.
- 2) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan mengetahui dan memahami secara baik hak-hak dan kewajibannya.
- 3) Menyadari pentingnya melaksanakan kewajibannya dengan didasari kesadaran dan tanggung jawab sebagai warga negara.
- 4) Dapat membuat keputusan secara cepat dan tepat baik bagi dirinya maupun orang lain.
- 5) Tidak mencemari dan merusak lingkungan beserta sumber dayanya.
- 6) Memiliki kemauan dan kemampuan untuk sadar dan patuh terhadap hukum.
- 7) Bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- 8) Memahami dan berpartisipasi dalam pembangunan nasional.



9) Cinta tanah air.

Sedangkan karakteristik PPKn dalam paradigma baru yaitu bahwa PPKn merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah dan diterima sebagai wahana utama serta esensi pendidikan demokrasi di Indonesia yang dilaksanakan seperti berikut ini.

- 1) *Civic Intelligence*, yaitu kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, maupun sosial.
- 2) *Civic Responsibility*, yaitu kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab.
- 3) *Civic participation*, yaitu kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawabnya baik secara individual, sosial, maupun sebagai pemimpin kelak.

#### **2.1.3.5 Materi Keberagaman Karakteristik Individu**

Subekti (2017:29) berpendapat bahwa keberagaman berarti bermacam-macam atau berjenis-jenis. Pada manusia, keberagaman yang dimaksud adalah perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu. Perbedaan pada individu terjadi karena setiap manusia memiliki ciri khas tersendiri. Dengan demikian, keberagaman karakteristik individu dapat diartikan sebagai perbedaan ciri-ciri khusus pada setiap manusia. Keberagaman individu dapat berupa keragaman fisik, keragaman kegemaran dan kegemaran sifat dengan penjelasan sebagai berikut:

**Tabel 2.2** KI dan KD PPKn Tema 8 Subtema 1

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.</li> <li>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.</li> <li>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>

#### 1) Keragaman fisik

Keragaman fisik meliputi warna kulit, jenis rambut, tinggi dan rendah badan, serta berat badan. Keragaman fisik disebabkan oleh faktor keturunan yang diwariskan oleh orang tua sehingga menentukan banyak sekali ciri fisik yang nampak maupun tidak nampak oleh penglihatan. Ciri fisik yang nampak misalnya bentuk dan warna rambut, tinggi badan, lesung pipit, bentuk alis, tahi lalat, bentuk

gigi hingga senyum. Sedangkan ciri fisik yang tidak nampak misalnya golongan darah dan kondisi organ dalam tubuh.

Selain itu, keragaman fisik dapat dipengaruhi oleh kesehatan tubuh dan kemampuan fisik yang berpengaruh pada proses pertumbuhan dan perkembangan individu. Sehingga tidak ada satupun individu yang sama persis dengan individu lain karena setiap individu unik dan memiliki ciri khas masing-masing. Meskipun fisik setiap individu berbeda, namun kita tidak boleh menganggap diri kita lebih baik dari individu lain. Dengan adanya keragaman tersebut seharusnya kita mampu untuk menghargai dan menghormati setiap individu, bersikap adil terhadap sesama tanpa membedakan perbedaan fisik seseorang. Beberapa manfaat keragaman fisik antara lain; dapat mensyukuri keberagaman yang ada, menghormati tiap individu, dan meningkatkan jiwa toleransi.

## 2) Keragaman kegemaran

Kegemaran merupakan kecenderungan individu melakukan hal yang disukainya dan bermanfaat. Kegemaran disebut hobi atau minat. Hobi yang dimiliki individu berbeda dengan individu lain misalnya hobi membaca buku, berolahraga, mendaki gunung, melukis, dan sebagainya. Namun ada pula individu yang memiliki hobi yang sama dengan individu lain sehingga dapat membentuk suatu komunitas, seperti kelompok pecinta alam, komunitas pesepeda, dan sebagainya.

Keunikan dan kemampuan yang dimiliki merupakan anugerah dari Tuhan yang harus disyukuri dengan wujud sikap mau mengembangkan potensi yang ada, sikap mau berteman dan bekerja sama dengan individu lain. Manfaat keragaman

kegemaran yaitu menambah pengetahuan, menjadikan sumber kebahagiaan dan hiburan, memupuk sikap toleransi, memupuk sikap persatuan dan kesatuan.

### 3) Keragaman sifat

Kepribadian atau sifat merupakan hal nyata yang menjelaskan suatu perilaku seseorang. Sifat atau perilaku individu dapat dilihat sepanjang waktu kapanpun dan dimanapun. Misalnya jujur, teliti, dan disiplin. Sifat individu meliputi karakter, temperamen dan sikap. Temperamen adalah kemampuan individu dalam mengelola emosi. Misalnya periang, tersinggung, pemaarah, penyabar, dan pemaaf. Sedangkan sikap adalah kecenderungan individu untuk bertindak atas dasar rasa senang yang membuat individu bersikap positif atau melakukan hal baik, namun sebaliknya rasa tidak senang membuat individu bersikap negative atau melakukan hal tercela. Misalnya bersikap sopan, rajin, pemalas, dan sebagainya.

Dengan memahami keragaman atau bermacam-macam sifat manusia maka dapat meningkatkan sifat tenggang rasa atau menghargai perasan orang lain dalam diri individu. Manfaat keragaman sifat yaitu meningkatkan sikap toleransi dan tali persaudaraan, belajar untuk tidak membeda-bedakan dan saling menghargai antar sesama.

Perbedaan karakteristik yang terdapat pada diri individu bermanfaat untuk memperkaya dan mampu untuk saling melengkapi satu sama lain sehingga dapat terwujud sebuah harmonisasi dalam kehidupan berkeluarga maupun kehidupan bermasyarakat karena keberagaman yang dimiliki merupakan suatu kekayaan bangsa

yang tak ternilai harganya dan harus kita hargai sehingga sebagai warga negara Indonesia kita dapat bangga terhadap keberagaman yang dimiliki seperti, banyaknya suku, ras, agama dan budaya yang ada dapat kita hargai dengan mewujudkan semangat persatuan dan kesatuan, mengapresiasi dan melestarikan budaya, serta cinta terhadap tanah air.

Selain manfaat, keberagaman karakteristik individu juga dapat menimbulkan dampak negatif antara lain menimbulkan iri hati dan kedengkian akibat adanya kesenjangan sosial, adanya hambatan pergaulan akibat perbedaan karakteristik individu, serta menimbulkan perselisihan dan perpecahan dalam masyarakat. Oleh karena itu ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menghindari dampak negatif yaitu:

- 1) Menghindari sikap egois.
- 2) Lebih membuka diri terhadap pendapat dan pandangan orang lain.
- 3) Menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan.
- 4) Bersikap adil dan tidak membeda-bedakan antar individu.
- 5) Menghormati kebiasaan setiap individu.
- 6) Tidak menganggap diri sendiri lebih baik dari individu lain.
- 7) Menerima dengan lapang dada segala keberagaman yang ada.
- 8) Mengutamakan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi.

Selain itu ada berikut beberapa contoh sikap yang harus ditunjukkan dalam menghadapi keberagaman yang ada.

- 1) Membantu teman, tetangga atau saudara yang membutuhkan bantuan tanpa membedakan suku, ras dan gama.
- 2) Bersikap kekeluargaan, gotong-royong dan bermusyawarah dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan kepada teman yang berbeda bahasa.
- 4) Tidak menonjolkan keunggulan diri sendiri.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

##### **2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Secara harfiah media berarti perantara atau pengatur. Karwati & Priansa (2015:223) berpendapat bahwa media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pihak lainnya. Proses pembelajaran akan berlangsung optimal apabila guru melibatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dilandasi pemahaman bahwa kemampuan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran mempunyai keterbatasan tertentu, terutama yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berbentuk verbal. Media pembelajaran merupakan alat bantu sekaligus *partner* bagi guru untuk mempercepat proses transfer materi pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:7) adalah manusia (guru), materi (buku sumber), atau kejadian (lingkungan sekolah) yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan,

atau sikap. Lebih lanjut Karwati dan Priansa (2015:224) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran dipahami sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.4.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Kustandi dan Sutjipto (2016:12) menyebutkan ciri-ciri media sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi (menampilkan kembali) suatu peristiwa atau objek. Suatu objek dapat disusun dan diurutkan kembali dengan media seperti *fotografi, video tape, disket computer, compact disk*, dan film. Karwanti & Priansa (2015:225) beranggapan bahwa dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam difilmkan, kemudian dapat disimpan dan dapat digunakan kembali saat dibutuhkan.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif merupakan transformasi suatu kejadian atau objek yang membutuhkan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Selain mempercepat suatu kejadian, ciri ini dapat memperlambat serta

merubah ukuran hasil rekaman video. Kustandi & Sutjipto (2015:225) beranggapan bahwa kemampuan ini merupakan suatu bentuk manipulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran.

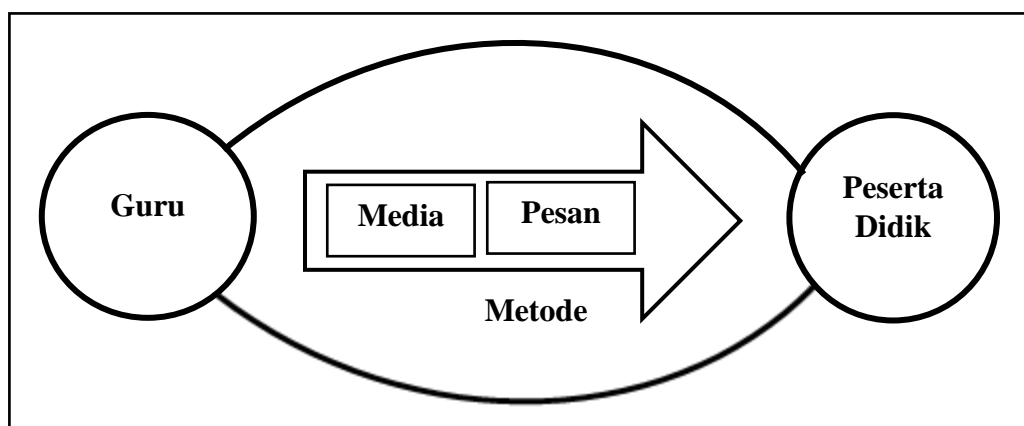
### 3) Ciri Distributif

Ciri distributif merupakan kemampuan media dalam menjangkau target audien (peserta didik) dalam jumlah besar pada sekali penggunaan. Mislanya memanfaatkan penggunaan televisi atau radio yang memungkinkan suatu objek dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Apabila suatu informasi telah direkam dalam format media apapun, maka dapat direproduksi berulang-ulang dan digunakan kapanpun sehingga konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin hampir sama atau sama dengan aslinya.

#### 2.1.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik).



**Gambar 2.1** Fungsi Media Pembelajaran



Berikut beberapa fungsi media pembelajaran menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:20) yaitu:

1) Fungsi atensi

Bertujuan menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dengan disertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Bertujuan untuk menghibur dan memberikan makna pada pembelajaran. Gambar atau lambang visual digunakan untuk menggugah emosi dan sikap siswa yang dapat dilihat melalui tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar, misalnya masalah sosial atau ras.

3) Fungsi kognitif

Bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar atau lambang visual.

4) Fungsi kompensatoris

Berfungsi untuk mengakomodasi (membantu) siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berbeda halnya dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2016:20) yang berpendapat bahwa media pembelajaran dapat digunakan apabila memenuhi tiga fungsi utama yaitu dalam hal:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan, yang dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, yang isi dan bentuk penyajiannya berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- 3) Memberikan instruksi, berisi kegiatan yang harus dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.4.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan, media berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu informasi yang terdapat dalam media harus mampu membuat peserta didik mengingat dan memahaminya baik dalam pikiran maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata.

Media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting. Berikut beberapa manfaat pembelajaran menurut Karwati & Priansa (2015:225) yaitu:

**Tabel 2.3** Manfaat Media Pembelajaran

<b>Manfaat</b>	<b>Penjelasan</b>
Mengatasi Perbedaan Pengalaman	Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik karena perbedaan karakteristik baik latar belakang keluarga maupun lingkungannya.
Mengkonkretkan Konsep-Konsep yang Abstrak	Konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya, menjelaskan sistem pencernaan manusia menggunakan gambar atau video.
Mengatasi Keterbatasan	Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu karena banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung oleh peserta didik di dalam kelas. Misalnya menerangkan tentang tempat wisata, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa gambar atau video.
Interaksi Langsung	Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
Menghasilkan Keseragaman Pengamatan	Presepsi yang dimiliki masing-masing peserta didik akan berbeda, apabila mereka hanya mendengar tanpa melihatnya secara langsung atau bahkan belum pernah memegang, meraba dan merasakannya. Untuk itu, media

	pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memiliki persepsi yang sama.
Menanamkan Konsep Dasar yang Benar, Konkret, Dan Realistis	Seringkali sesuatu yang disampaikan oleh guru dipahami secara berbeda oleh peserta didik. oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
Merangsang dan Membangkitkan Motivasi Belajar	Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio dapat membangkitkan rasa penasaran dan motivasi peserta didik untuk belajar.
Membangkitkan Keinginan dan Minat Guru	Penggunaan media pembelajaran mampu memperluas pengalaman, persepsi, serta konsep-konsep sehingga meningkatkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar.
Memberikan Pengalaman Integral	Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari hal bersifat abstrak hingga konkret. Seperti sebuah film piramida, mampu memberikan imaji yang nyata mengenai wujud, ukuran, lokasi dan keunikannya.

Hampir sama dengan Kustandi dan Sutjipto (2016:21) yang mengemukakan beberapa manfaat atau dampak positif penggunaan media pembelajaran di kelas, antara lain:

- 1) Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- 2) Pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

- 3) Mempersingkat waktu pembelajaran, karena media pembelajaran mampu mengantarkan isi dan pesan pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinan dapat dipahami peserta didik lebih besar dalam waktu yang singkat.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar, apabila integrasi kata dan gambar media dalam menyampaikan isi pelajaran dapat terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- 5) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja sesuai keinginan dan kebutuhan, terutama apabila pembelajaran dirancang untuk penggunaan individu.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Selanjutnya Sudjana & Rivai (2019:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan memungkinkan peserta didik mampu menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik;

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penjelasan guru, sehingga guru mampu menghemat tenaga dan pikiran serta peserta didik tidak merasa bosan;
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainnya.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli tersebut, maka dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

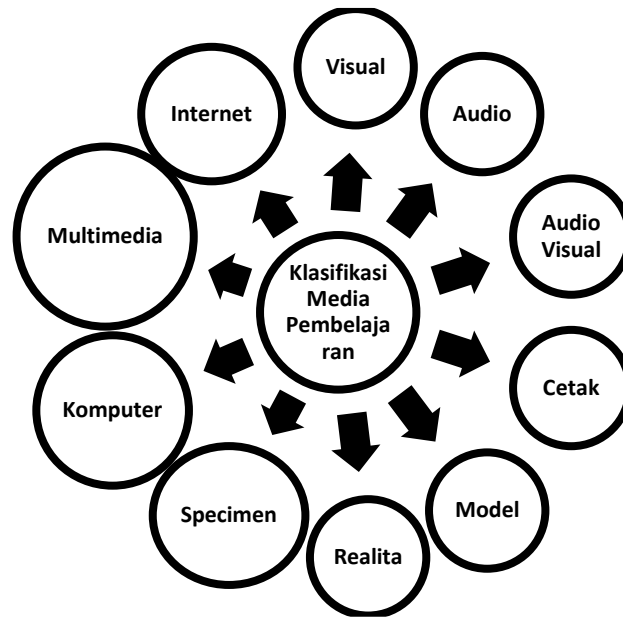
- 1) Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar proses dan hasil belajar.
- 2) Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan, serta membuat peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Mampu memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi peserta didik mengenai peristiwa di lingkungan sekitar, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

#### 2.1.4.5 Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring perkembangan jaman, memungkinkan munculnya media pembelajaran baru dengan ciri khas dan keunggulan masing-masing. Terdapat banyak sekali media pembelajaran, namun untuk memudahkannya Sudjana dan Rivai (2019:3) menyebutkan beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) Media grafis atau media dua dimensi; yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi (3D); berbentuk model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama*, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi; memiliki persamaan dengan media grafis dalam menyajikan rangsangan visual seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP (proyektor transparan), dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Lebih jelasnya Karwati & Priansa (2015:235) mengklasifikasikan media pembelajaran secara sederhana seperti berikut ini.



**Gambar 2.2** Klasifikasi Media Pembelajaran

- 1) Media Visual, adalah media yang penyampaian pesannya terfokus pada indera penglihatan. Terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Media visual paling sering digunakan guru dalam membantu proses pembelajaran.
- 2) Media audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya bisa didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi tema. Contohnya, program kaset suara dan program radio. Media ini bertujuan untuk melatih kemampuan mendengar, namun mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan memanfaatkan media lain.



- 3) Media audio-visual, merupakan kombinasi media audio dan media visual. Penggunaan media ini mampu menyajikan materi pelajaran yang semakin lengkap dan optimal sehingga guru tidak hanya berperan sebagai penyaji materi tetapi juga sebagai fasilitator. Contohnya, program televisi/video pendidikan, program slide suara dan sebagainya.
- 4) Media cetak, media ini menghasilkan materi dalam bentuk Salinan tercetak misalnya buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedi, buku suplemen, dan pengajaran berprogram.
- 5) Media model, media tiga dimensi berupa tiruan dari beberapa objek nyata seperti objek yang terlalu besar, objek terlalu jauh, objek yang jarang ditemukan, dan sebagainya.
- 6) Media realita, merupakan alat bantu visual yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Misalnya widya wisata.
- 7) *Specimen* (belajar benda sebenarnya), terdiri dari benda asli alami dan benda asli buatan. Contohnya akuarium, kebun binatang, herbarium, dan sebagainya.
- 8) Komputer, adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode dan menjadi primadona bagi kegiatan belajar peserta didik.
- 9) Multimedia, sebuah alat kombinasi media audio, visual, audio-visual, *projected still media* maupun *projected motion media* yang dapat digunakan secara serempak.
- 10) Internet, konsep pembelajaran yang memanfaatkan internet disebut *e-learning*.

Lebih praktisnya, Kustandi & Sutjipto (2016:73) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakteristik dan sifatnya sebagai berikut.

- 1) Dilihat dari sifat atau jenisnya
  - a. Media auditif (hanya mampu didengar), misalnya radio dan *tape recorder*.
  - b. Media visual (hanya dapat dilihat), misalnya *slide*, foto, kartun, dan gambar.
  - c. Media audio-visual, misalnya film, TV, video, *sounddlide* dan *filmstrip*.
- 2) Dilihat dari teknik pemakaiannya
  - a. Media elektronik, misalnya OHP, radio, TV, *slide projector*, dan sebagainya.
  - b. Media non-elektronik, misalnya media grafis, *spicemen*, model dan *chart*.
- 3) Dilihat dari kemampuannya
  - a. Media jangkauan luas dan serentak, misalnya radio dan televisi.
  - b. Media jangkauan terbatas, misalnya OHP, *slide suara*, dan *film slide*.
  - c. Media individu, misalnya pembelajaran melalui computer dan berprogram.

#### **2.1.4.6 Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran menurut Karwati & Priansa (2015:230), antara lain:

- 1) Tidak ada satu media pembelajaran tunggal yang paling unggul untuk semua tujuan pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu.

- 2) Media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, sehingga media bukan hanya sekadar alat bantu guru dalam mengajar namun juga merupakan bagian terpenting yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran apapun yang digunakan hendaknya bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudahan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan acuan utama pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.
- 4) Penggunaan beberapa media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejatinya ditujukan sebagai media yang saling melengkapi satu dengan lainnya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif.
- 5) Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran bukan hanya didasarkan atas minat dan kesenangan guru.
- 6) Penggunaan beberapa media pembelajaran sekaligus dapat membingungkan peserta didik jika tidak dikelola dengan baik. Untuk itu, penggunaan multimedia bukan berarti guru harus menggunakannya sekaligus namun disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- 7) Kebaikan dan keburukan media pembelajaran tidak tergantung pada kekonkretan dan keabstrakannya karena bisa saja media yang bersifat konkret akan sukar dipahami karena kerumitannya, namun sebaliknya media yang abstrak justru dapat memberikan pemahaman yang tepat bagi peserta didik.

#### **2.1.4.7 Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Media merupakan alat yang digunakan guru dalam rangka membantu mempercepat proses penyajian materi pembelajaran yang disampaikan di kelas. Pada tingkat menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang dikemukakan Kustandi dan Sutjipto (2016:78) berikut ini.

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran, meliputi faktor fasilitas dan peralatan yang tersedia, waktu, sumber (manusia dan material) serta dana yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Isi pembelajaran yang beragam misal, menghafalan, penalaran tingkat tinggi, atau penerapan keterampilan menuntut perilaku yang berbeda pula serta memerlukan teknik dan penyajian media yang berbeda pula.
- 3) Hambatan dari peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik komputer dan karakteristik lainnya.
- 4) Pertimbangan lain seperti tingkat kesenangan dan keefektifannya.
- 5) Kemampuan mengakomodasi penyajian stimulus (visual atau audio) yang tepat, mengakomodasi respon siswa yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik ), mengakomodasi umpan balik serta pemilihan media utama dan sekunder untuk penyajian informasi (stimulus) serta untuk latihan dan tes yang sebaiknya menggunakan media yang sama.
- 6) Media sekunder harus mampu menarik perhatian peserta didik karena dengan penggunaan media yang beragam peserta didik memiliki kesempatan untuk

menghubungkan, berinteraksi dan bereksplorasi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan tiap individu secara personal.

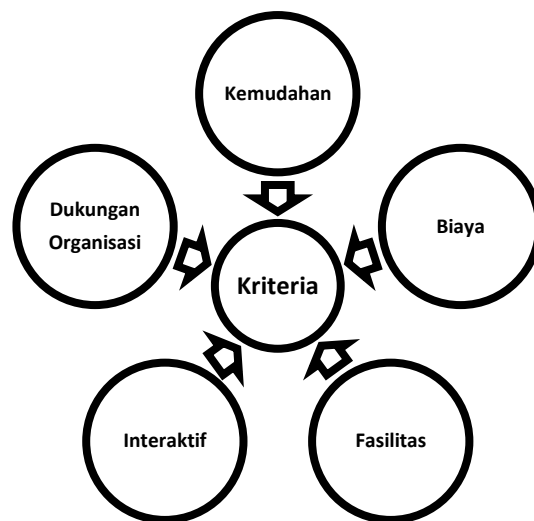
Dalam memilih media pembelajaran Sudjana & Rivai (2019:5) juga memiliki kriteria-kriteria yang harus diperhatikan, diantaranya:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan tersebut berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis yang lebih memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; artinya bahan pembelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru saat mengajar. Misalnya, media grafis yang umumnya dapat dibuat guru karena murah, sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apapun media yang digunakan guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai utama dan manfaat media terletak pada pengalaman guru dalam menggunakan media tersebut sehingga tercipta interaksi belajar siswa dengan lingkungannya serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya; artinya apabila telah memilih dan hendak menggunakan media pastikan waktu yang dibutuhkan cukup sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; artinya dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan usia, karakteristik serta tingkat berpikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

Dengan kriteria pemilihan media tersebut guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media dalam proses pembelajaran tidak boleh dipaksakan karena akan mempersulit tugas guru, namun sebaliknya mampu mempermudah tugas guru dalam menjelaskan bahan pembelajaran. Oleh sebab itu media bukan suatu keharusan namun sebagai pelengkap yang perlu digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Karwati & Priansa (2015:231) juga memiliki pendapat sendiri mengenai kriteria atau aspek penting dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut:

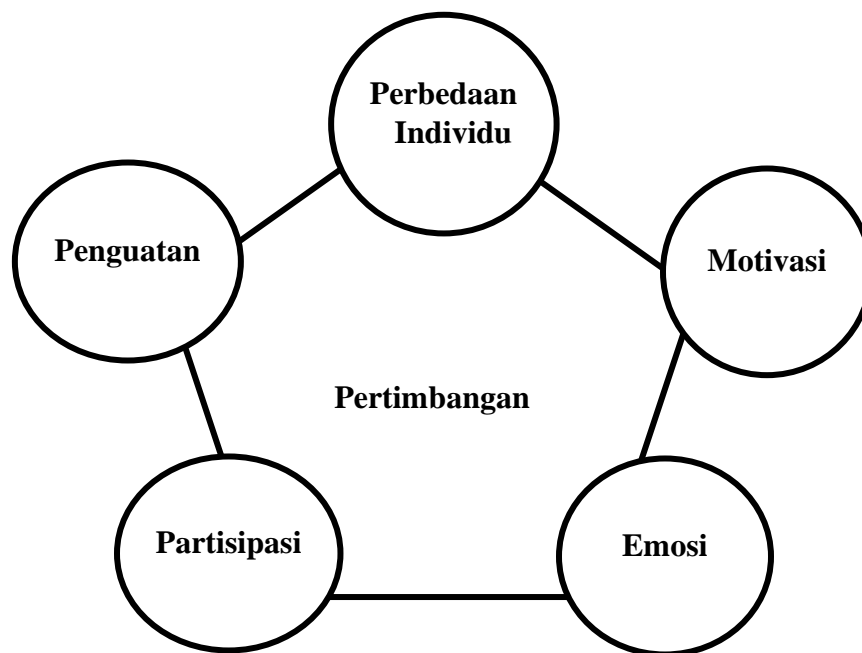


**Gambar 2.3** Aspek Pemilihan Media Pembelajaran

- 1) Kemudahan untuk mengakses dan menggunakannya.
- 2) Biaya; sesuaikan anggaran yang tersedia di sekolah dengan biaya pengadaan, perawatan, maupun saat peng-*upgrade*-an peralatan agar sesuai dengan perkembangan jaman.
- 3) Fasilitas yang tersedia; guru harus mampu mengorganisasikan proses pembelajaran dengan tepat melalui pemanfaatan ketersediaan fasilitas yang memadai di sekolah.
- 4) Media interaktif; media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas antara guru dengan siswa.
- 5) Dukungan organisasi; organisasi yang mendukung dan memfasilitasi media pembelajaran secara optimal membuat ketersediaan media pembelajaran lebih maju.

Guru merupakan ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena guru harus membawa peserta didiknya kepada tujuan yang hendak dicapai.

Oleh karena itu guru harus mampu mempertimbangkan beberapa pengaruh aspek penting terkait keputusannya untuk menggunakan media pembelajaran, diantaranya:



**Gambar 2.4** Pertimbangan Memilih Media Pembelajaran

#### 1) Perbedaan individu

Peserta didik satu dengan yang lainnya memiliki kemampuan belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan peserta didik untuk belajar. Penyajian informasi melalui media pembelajaran harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman dan perkembangan peserta didik.



## 2) Motivasi

Motivasi merupakan faktor penting yang menghasilkan sikap dan perilaku yang ditampilkan peserta didik dalam belajar. Untuk itu, penggunaan media harus mengutamakan kebutuhan, minat atau keinginan belajar peserta didik karena diharapkan mampu memberikan stimulus agar peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat dan lebih fokus untuk mencapai tujuan pendidikan.

## 3) Emosi

Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Sehingga elemen-elemen dalam perancangan media pembelajaran harus mendapatkan perhatian khusus agar hasil yang diharapkan menjadi lebih optimal.

## 4) Partisipasi

Kegiatan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat dirangsang menggunakan media pembelajaran yang tepat.

## 5) Penguatan

Penguatan atau dorongan belajar bermanfaat untuk membangun kepercayaan diri, mempengaruhi perilaku atau sikap peserta didik serta mendorong peserta didik agar terus belajar agar hasil belajar yang didapat lebih maksimal.

Dari beberapa penjelasan ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kriteria atau aspek penting dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan yang diharapkan.
- 2) Pertimbangan biaya yang dibutuhkan.
- 3) Ketersediaan bahan baku.
- 4) Kemudahan pengaksesan dan penggunaan.
- 5) Menarik perhatian dan partisipasi aktif peserta didik.
- 6) Dukungan organisasi.
- 7) Aspek kebaruan.

## **2.1.5 Hakikat Komik**

### **2.1.5.1 Pengertian Komik**

Komik dalam bahasa Yunani kuno berasal dari kata *komikos* yang berarti bersuka ria atau bercanda. Jadi dalam hal ini komik dikonotasikan dengan hal-hal lucu yang dapat dilihat dari gambar-gambarnya yang sering tidak proporsional tetapi mengena. Scott McCloud (2008:9) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Nurgiyantoro (2013:409) komik dimaknai sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik tampaknya merupakan salah satu bacaan yang paling digemari bukan hanya oleh anak-anak tetapi juga orang dewasa. Sudjana dan Rivai (2019:64) berpendapat

bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang saling berhubungan erat serta dirancang untuk menghibur para pembacanya.

Komik juga didefinisikan sebagai cerita yang menampilkan sikap dan perilaku melalui gambar yang dibuat khusus dengan paduan kata (Nurgiyantoro, 2013:410). Cerita dalam komik dibangun dan dikembangkan lewat gambar dan kata karena hampir seluruh teks komik tersusun dengan hubungan antara gambar (lambang visual) dan kata-kata (lambang verbal). Kata-kata biasanya ditampilkan dalam balok teks yang dikreasikan dengan kreatif dan menarik untuk menjelaskan, menyampaikan pikiran atau deskripsi singkat tentang sesuatu. Oleh karena itu Scott McCloud (2008:6) beranggapan bahwa komik merupakan bentuk seni yang berfungsi sebagai wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar sesuai keinginan pembuatnya dengan selera yang berbeda sehingga dalam merumuskan komik hal pertama yang dibutuhkan adalah melakukan bedah estetika yaitu dengan memisahkan bentuk dari isi

Komik merupakan suatu bentuk bacaan yang mana anak bersedia untuk membaca tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Selain itu peranan pokok komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2019:68). Lebih lanjut Nurgiyantoro (2013:410) beranggapan bahwa sebagaimana halnya genre sastra anak yang lain, komik pun dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan atau hal ilmiah kepada pembaca. Komik dipandang

sebagai evolusi dan sebagai penyangga warisan kebudayaan karena berfungsi sebagai sarana komunikasi mengenai konsep dan visi kehidupan yang lebih dekat dengan masyarakat. Namun makna komunikasi harus dikemas dalam wujud cerita yang ringan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun dengan alur cerita ringan dan mudah dicerna oleh pembaca (peserta didik) dengan tujuan memberikan hiburan serta mudah untuk memahami isi atau pesan yang disampaikan melalui urutan-urutan gambar yang telah ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya. Selain itu peranan pokok komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

#### **2.1.5.2 Karakteristik Komik**

Komik mempunyai ciri khas atau karakteristik yang berbeda dengan media lain. Berikut beberapa ciri-ciri komik menurut Sudjana & Rivai (2019:64) antara lain:

- 1) Komik bersifat humor, artinya gambar maupun isi cerita mampu menghibur pembacanya.
- 2) Tampilannya berupa deretan gambar dalam panel-panel (kotak-kotak) secara berderet atau berurutan yang saling berkaitan disertai dengan balon teks dan membentuk sebuah cerita.
- 3) Situasi ceritanya bersambung, ringkas dan menarik perhatian.

- 4) Isi cerita mengenai diri pribadi dan lingkungannya sehingga pembaca mampu mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan sesuai isi cerita tersebut.

Adanya buku atau bacaan yang penuh dengan gambar mampu merangsang minat baca peserta didik, mengembangkan daya imajinasi, dan mengembangkan rasa keindahan. Luasnya popularitas komik telah mendorong guru untuk bereksperimen dalam proses pembelajaran. Guru harus membantu peserta didik menemukan komik yang baik, mengasyikkan dan juga sesuai dengan taraf berpikirnya. Sehingga dengan menikmati komik berarti peserta didik menikmati gambar sekaligus menerima informasi verbal pada balon teks yang disediakan.

### **2.1.5.3 Struktur Komik**

Pada hakikatnya komik adalah perpaduan antara gambar (teks visual) dan bahasa (teks verbal) yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan karena eksistensi komik didukung penuh oleh kedua aspek tersebut sehingga membuat komik dipandang sebagai media representasi oleh para pembacanya. Hal ini berarti bahwa sebagai sebuah cerita fiksi, komik terdiri dari beberapa unsur struktural sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2013: 418) sebagai berikut:

- 1) Penokohan

Tokoh dalam komik adalah subjek yang sengaja diberi karakter dan tingkah laku baik tokoh manusia, binatang, tumbuhan, makhluk halus, maupun benda mati

yang dilukis oleh komikus menggunakan teknik dramatik dan teknik *showing* yaitu dengan menampilkan aksinya sendiri dalam setiap gambar agar pembaca menafsirkan sendiri karakter tokoh tersebut tanpa perlu mendeskripsikannya secara verbal karena justru akan mengganggu pembaca.

## 2) Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang terjadi karena adanya sebab-akibat berdasarkan perjalanan hidup sang tokoh cerita yang dikreasikan dengan semenarik mungkin melalui gambar-gambar yang berurutan sehingga memperlihatkan bagaimana sebuah alur tersebut dikembangkan.

## 3) Tema dan Moral

Tema dan moral merupakan aspek isi yang ingin disampaikan kepada pembaca yang menyangkut hubungan sosial manusia dengan manusia lain, dengan lingkungan maupun dengan Tuhan. Tiap buku komik memiliki lebih dari satu tema dan moral yang mencerminkan realitas kehidupan untuk menyampaikan pesan, ajaran, atau suatu misi yang mengarah kepada hal positif.

## 4) Gambar dan Bahasa

Setiap aspek gambar dan bahasa dalam komik tampil dengan ciri khasnya sendiri yang menjadi pembeda dengan gambar dan bahasa yang lain. Aspek gambar menjadi khas atau spesial karena tampilannya terhadap suatu subjek, sedangkan aspek bahasa dikelompokkan menjadi tiga bentuk, yaitu narasi, pikiran tokoh, dan tiruan bunyi. Kata-kata yang digunakan bervariasi tergantung situasi bicara dan pikiran tokoh yang bersangkutan.

#### 2.1.5.4 Macam-Macam Komik

Sama halnya dengan sastra anak yang lain, komik dibedakan ke dalam beberapa kategori tergantung sudut pandang yang digunakan. Nurgiyantoro (2013:434) mengklasifikasikan komik berdasarkan bentuk penampilan atau kemasan sebagai berikut:

1) Komik *strip* dan komik buku

Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel gambar saja namun dengan penyajian gagasan atau informasi yang utuh. Sedangkan komik buku adalah komik yang dikemas dalam bentuk buku yang menampilkan satu cerita utuh.

2) Komik humor dan petualangan

Komik humor adalah komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu sehingga membuat pembaca tertawa, terhibur dan lebih menikmati isi cerita. Sedangkan komik petualangan menampilkan cerita petualangan tokoh dalam rangka mencari, mengejar, membela, dan memperjuangkan sesuatu. Komik jenis ini termasuk yang lebih digemari anak-anak.

3) Komik biografi dan ilmiah

Komik biografi dimaksudkan sebagai cerita mengenai kisah hidup seorang tokoh sejarah yang sebagian besar ditampilkan dalam lambang verbal, sedangkan lambang visual sekadar memberikan gambaran konkret dan memperjelas uraian kalimat verbal tersebut sehingga kemasan buku menjadi lebih menarik. Lain halnya dengan komik ilmiah yang berisikan uraian ilmiah yang ditampilkan secara sederhana dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

### 2.1.6 Hakikat *Webtoon*

Menurut akun resmi *webtoon*, *Webtoon* adalah layanan komik digital gratis yang memungkinkan para pembaca untuk menikmati bacaan yang beragam luas dari *Webtoon* Resmi Eksklusif dan konten layanan terbuka seperti *Webtoon* Challenge. Dengan *Webtoon*, seseorang dapat membaca sepuasnya untuk semua genre seperti drama, fantasi, komedi, horror, dan banyak lagi. Semua bacaan *webtoon* dapat dibaca dengan gratis dengan syarat apabila jaringan koneksi internet yang digunakan stabil dan bisa didownload pada episode komik yang diinginkan.

Menurut jurnal penelitian yang dilakukan oleh Wahidhy tahun 2019 dengan judul “*Improving Students’ Speaking Achievement by Using Storytelling Taken from Webtoon in SMAN 7 Malang*” menyatakan bahwa *Webtoon* adalah platform komik digital bagi setiap orang untuk menikmati berbagai komik secara gratis di web dan seluler. *Webtoon* adalah istilah untuk menggambarkan webkomik yang dipublikasikan secara online dari Korea Selatan. Portal webkomik Korea Selatan bernama Daum dan Naver diciptakan oleh layanan *Webtoon* pada tahun 2003 dan 2004. Sejak awal 2010, layanan seperti *Line Webtoon*, *Lezhin Comics*, *Tappy Toon*, *Spottoon*, dan *Tapastic* secara resmi telah menerjemahkan *Webtoon* ke dalam bahasa Inggris. Layanan ini merilis *Webtoon Regularly* yang tersedia secara gratis. Pada juli 2014, Daum telah menerbitkan 434 *Webtoon* dan Naver telah menerbitkan 520 *Webtoon*. Baru-baru ini, *Webtoon* telah mendapatkan popularitas dan menyaingi komik jepang karena lebih dari 10 juta pengguna membaca *webcomic* gratis dan lebih dari 3 juta pengguna membaca komik berbayar *webcomic*. Sebagai komik digital, *Webtoon* telah muncul sebagai



media populer dengan jumlah komik yang diterbitkan dalam bentuk *Webtoon* kini telah mencapai jumlah yang sama dengan komik yang dicetak. Sehingga melalui *Webtoon* yang dijadikan sebagai media pembelajaran, diharapkan guru dapat memotivasi siswa agar belajar dengan cara yang menyenangkan dan menarik serta sebagai seseorang yang mengelola aktivitas kelas, seorang guru dapat menggunakan *Webtoon* sebagai media untuk berlatih bercerita siswa menggunakan bahasanya sendiri sehingga mampu memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan prestasi siswa.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Jang and Song (2017:174) dengan judul "*Webtoon as a New Korean Wave in The Process of Glocalization*" yang menyatakan bahwa *Webtoon* merupakan kombinasi dari kata "web" dan "kartun" yang pada awal kemunculannya berisi komik yang membahas mengenai masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari, namun seiring perkembangannya telah banyak genre yang dibuat yang dapat diakses secara gratis melalui platform *webtoon* sehingga berdampak besar terhadap pengembangan produksi sesuai dengan antusiasme pembaca.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Webtoon* merupakan platform komik digital yang terdiri dari berbagai genre dan dapat diakses secara gratis sesuai keinginan pembaca. Cara untuk mengakses *Webtoon* cukup mudah, yaitu dengan mengunduh aplikasi dari *App Store* atau *Google Play*, dan bisa juga dengan membuka halaman web resmi *Webtoon* pada mesin pencarian, maka siswa dapat membacanya secara gratis kapan saja dan dimana saja.

### 2.1.7 Rancangan Pengembangan Media Komik *Webtoon*

Komik biasanya cenderung disajikan dalam bentuk buku, namun seiring perkembangan jaman komik mulai diadaptasi dalam bentuk web yang umumnya berisi cerita komedi, horror, ataupun *slice of life*, dan lainnya. Karena itu peneliti melakukan inovasi media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik kelas IV. Spesifikasi pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* diuraikan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 2.4** Rancangan Pengembangan Media Komik *Webtoon*

Komponen	Keterangan
Episode Prolog	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 3 panel gambar</li> <li>2. Panel pertama berisi sampul atau <i>cover</i> komik, dibagian kiri atas terdapat logo UNNES, ditengah terdapat gambar keempat tokoh utama karakter animasi dan judul komik, sedangkan dibawahnya terdapat identitas peneliti.</li> <li>3. Panel kedua berisi uraian kompetensi dasar muatan pelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu tema 8 daerah tempat tinggalku.</li> <li>4. Panel ketiga berisi uraian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai siswa pada muatan pelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu yan disajikan dalam komik digital berbasis <i>webtoon</i></li> </ol>
Episode 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 24 panel gambar dan mempunyai tema keragaman agama</li> <li>2. Berisi pengenalan dan identitas tokoh secara langsung dan tidak langsung, serta pemberian stimulus dan apersepsi</li> <li>3. Panel 1-6 berisi pengenalan secara tak langsung, sedangkan panel 20-24 berisi pengenalan tokoh secara langsung</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Panel 7-12 berisi stimulus disesuaikan dengan kegiatan sehari-sehari yang dilakukan guru di awal pembelajaran</li> <li>5. Panel 13-19 berisi apersepsi mengenai materi keberagaman karakteristik individu sub bahasan keragaman agama.</li> </ol>
Episode 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 26 panel gambar dan bertemakan keragaman fisik</li> <li>2. Mulai terdapat konflik ringan antar tokoh mengenai perbedaan ciri fisik individu.</li> </ol>
Episode 3 – 5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 19 panel, 16 panel dan 23 panel yang bertemakan keragaman kegemaran</li> <li>2. Tiap episode menyajikan berbagai kegemaran atau hobi dari masing-masing tokoh dengan disertai akibat dan manfaat yang tersirat.</li> </ol>
Episode 6-7	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 24 panel dan 20 panel bertemakan keragaman sifat</li> <li>2. Disajikan konflik nyata atau contoh konkret perbedaan sifat individu dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>
Episode 8	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 15 panel</li> <li>2. Berisikan soal quiz untuk siswa yang dikerjakan secara berkelompok dengan mengingat kembali bacaan cerita komik sebelumnya dan menguji pengetahuan maupun pemahaman siswa dari makna yang disajikan secara tersirat maupun tersurat.</li> </ol>
Episode 9	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terdiri dari 5 panel</li> <li>2. Berisikan kesimpulan dari semua materi pembelajaran yang telah diajarkan dan jawaban dari soal quiz yang diajukan dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, wawasan dan pemahaman siswa.</li> </ol>

### 2.1.8 Aspek Penilaian Media Komik Digital Berbasis *Webtoon*

Media komik digital berbasis *webtoon* yang dikembangkan harus memenuhi beberapa aspek penelitian yang dapat menentukan kevalidan media. Aspek penilaian dalam penelitian ini terdiri dari enam aspek yaitu aspek mutu teknis, aspek kualitas tampilan, aspek kemudahan penggunaan, aspek relevansi, aspek keakuratan materi, aspek kelengkapan sajian. Untuk memudahkan penilaian, maka digunakan skala *likert* (Sugiyono, 2015:135) dengan memberikan skor pada tiap indikator di masing-masing aspeknya. Skor terdiri dari poin 1-4 dengan keterangan skor 4 sangat baik, skor 3 baik, skor 2 tidak baik dan skor 1 sangat tidak baik. Masing-masing penelitian tersebut dijabarkan sebagai berikut.

#### 1) Kriteria Penilaian Media

**Tabel 2.5** Aspek Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator	Deskripsi
Aspek Mutu Teknis	Sampul komik	Desain sampul komik <i>webtoon</i> dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.
	Tampilan gambar	Penyajian komik <i>webtoon</i> dilengkapi dengan gambar yang jelas dan berwarna sehingga menarik penglihatan siswa dan tidak membosankan
	Kelengkapan narasi	Komik <i>webtoon</i> dilengkapi dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
	Kesesuaian tokoh	Konsep tokoh dalam komik <i>webtoon</i> sesuai dengan pokok materi keberagaman karakteristik individu

	Desain komik	Desain komik <i>webtoon</i> secara keseluruhan mampu menarik siswa untuk membaca dan memahami materi yang dijelaskan.
	Panjang halaman	Ukuran panjang komik <i>webtoon</i> pada tiap episode terdiri dari 13-20 baris panel sehingga sesuai untuk bacaan anak usia SD.
Aspek Kualitas Tampilan	Alur komik	Alur cerita komik <i>webtoon</i> pada tiap episode disusun secara berurutan sesuai subtema pembelajaran dan di akhir episode diberikan soal quiz dan kesimpulan sehingga menguatkan pemahaman siswa.
	Letak teks dialog	Tata letak teks dialog diselaraskan dengan penempatan animasi gambar sehingga membentuk alur cerita yang jelas dan utuh serta tidak membingungkan siswa ketika membaca.
	Komposisi tampilan	Komposisi warna, tampilan gambar, pemilihan karakter, dan teks percakapan tokoh disesuaikan dengan karakteristik siswa usia SD.
	Kesesuaian ukuran	Ukuran gambar pada komik <i>webtoon</i> dapat disesuaikan dengan tingkat kejelasan penglihatan siswa dengan melakukan <i>zoom in</i> dan <i>zoom out</i> pada gambar.
	Kesesuaian isi	Animasi komik <i>webtoon</i> yang dikembangkan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
	Kebermanfaatan	Materi yang disajikan dalam bentuk komik <i>webtoon</i> mampu menambah wawasan dan pemahaman siswa, serta dapat digunakan secara berulang-ulang kapanpun dan dimanapun.
Aspek Kemudahan Penggunaan	Penggunaan komik	Siswa dapat dengan mudah mengaplikasikan komik <i>webtoon</i> pada <i>smartphone</i> atau perangkat computer dengan cara meng-klik alamat web yang

		disediakan atau melakukan pencarian pada aplikasi <i>webtoon</i> .
	Pemilihan huruf	Pemilihan jenis huruf pada komik <i>webtoon</i> disesuaikan dengan karakteristik anak usia SD kelas IV yang sederhana dan mudah dibaca.
	Ukuran huruf	Ukuran huruf yang digunakan dalam komik <i>webtoon</i> disesuaikan dengan ketersediaan tempat pada panel gambar dan tingkat perkembangan membaca siswa.
	Tampilan balon teks	Pemilihan balon teks dalam komik <i>webtoon</i> mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk membaca.
	Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan dalam komik <i>webtoon</i> disesuaikan dengan tingkat pemikiran dan pemahaman siswa kelas IV.

## 2) Kriteria Penilaian Materi

**Tabel 2.6** Aspek Penilaian Kelayakan Materi

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>
Relevansi	Relevan dengan kompetensi	Materi muatan pelajaran PPKn pada komik digital <i>webtoon</i> sesuai dengan kompetensi pencapaian siswa.
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Penyajian materi pelajaran PPKn dalam komik digital <i>webtoon</i> disesuaikan dengan karakteristik siswa.
	Substansi materi	Substansi materi dalam komik <i>webtoon</i> sudah lengkap.
	Kebermanfaatan	Materi yang disajikan dalam komik <i>webtoon</i> dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa.

Keakuratan	Kebenaran isi materi	Materi PPKn yang disajikan pada komik <i>webtoon</i> berasal dari sumber yang dapat dipertanggung jawabkan.
	Pemilihan materi	Pemilihan materi disesuaikan dengan tingkat belajar siswa.
	Kesesuaian materi dengan realita kehidupan	Penyajian materi PPKn keberagaman karakteristik individu pada komik <i>webtoon</i> disesuaikan dengan fenomena kehidupan sehari-hari siswa.
Kelengkapan Sajian	Tujuan sesuai dengan KD	Tujuan pembelajaran pada materi komik <i>webtoon</i> sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang hendak dicapai siswa.
	Penyajian materi	Penyajian materi PPKn dalam komik <i>webtoon</i> sesuai dengan pokok bahasan pembelajaran.
	Alur pikir materi	Materi PPKn yang disajikan dalam komik <i>webtoon</i> sesuai dengan alur pikir sederhana ke alur yang lebih kompleks.
	Pemberian stimulus	Pemberian stimulus pada komik <i>webtoon</i> sudah sesuai dan merangsang pikiran siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
	Kelengkapan materi	Materi keberagaman karakteristik individu yang disajikan dalam komik <i>webtoon</i> lengkap yang terdiri dari tiga pokok pembelajaran, soal quiz dan kesimpulan.
Kesesuaian Bahasa	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan dalam komik <i>webtoon</i> disesuaikan tingkat perkembangan anak usia SD kelas IV.
	Kejelasan informasi	Informasi yang disampaikan dalam komik <i>webtoon</i> jelas dan mudah dipahami siswa.

	Penggunaan bahasa baku	Penggunaan bahasa baku pada balon teks disesuaikan dengan tingkat perkembangan membaca dan pemahaman siswa.
--	------------------------	---

## 2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini menggunakan berbagai teori yang berkaitan dengan variabel yang digunakan serta didasarkan atas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terhadap penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Lubis, Bungana, dan Setiawan tahun 2018 Volume 8 Nomor 3 dengan judul “Pengembangan Komik Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Min Medan Sunggal” yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar komik berbasis model *problem based learning* terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, ditunjukkan dengan hasil belajar yang mengalami peningkatan sangat baik dengan memperoleh nilai rata-rata 81,8.

Penelitian yang dilakukan Winda Astiarini tahun 2016 Volume 7 Edisi 1 dengan judul “Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V” yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil pengembangan dengan serangkaian evaluasi dan revisi dari hasil ujicoba baik melalui *expert review*, *one to one evaluation*, *small grupp evaluation*,



media komik terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa kelas V dengan tingkat kepercayaan 95% sesudah diberikan komik.

Penelitian yang dilakukan oleh Efi, Bambang, dan Wahyu tahun 2016 Volume 2 Nomor 3 dengan judul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran *Round Table* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” diperoleh rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 79,8 dengan KKM 67 yang menunjukkan bahwa media komik dalam pembelajaran model *round table* baik dan layak untuk digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi dan Yuliani tahun 2017 Volume 1 Nomor 2 dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Komik Digital Laboratorium Sejarah Rumah Kaca Sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Lokal” menyatakan bahwa penggunaan komik digital secara efektif dan efisien mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada sejarah karena berhasil mendapatkan apresiasi yang signifikan dari siswa yang dalam penggunaannya disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik penelitian maupun siswa serta tujuan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Freddy dan Erlina tahun 2018 Volume 3 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar” diperoleh N-gain hasil belajar siswa sebesar 0,651 dalam kategori sedang dan persentase respon guru yaitu 87% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media komik berbasis masalah terbukti valid, praktis dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Sari tahun 2017 Volume 1 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa bahan ajar komik IPA layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 81,52 dari Kriteria Ketuntasan Minimal 75 lebih baik dari nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 56,80 serta hasil uji peningkatan tes prestasi belajar kelas eksperimen sebesar 0,565 sedangkan kelas kontrol 0,404.

Penelitian yang dilakukan oleh Nursiwi Nugraheni tahun 2017 Volume 7 Nomor 2 dengan judul “Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa media komik dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar meskipun diimplementasikan dengan model pembelajaran dan sintaks yang berbeda, ditunjukkan dari ketiga penelitian yang dipayungi yaitu media komik yang diimplementasikan dalam model CTL variasi *talking stick*, model pjbl variasi *bamboo dancing* dan model CTL variasi *snowball throwing*.

Penelitian yang dilakukan oleh Buchori dan Rina tahun 2015 Volume 3 Nomor 9 dengan judul “*Development Learning Model of Charactereducation Through E-Comic in Elementary School*” menunjukkan hasil persentase sebelum dan sesudah proses eksekusi menggunakan e-komik pada nilai karakter kerja sama mengalami peningkatan 82%, menghargai pendapat oranglain sebesar 88%, sikap disiplin sebesar 84%, dan kegiatan independen sebesar 81%. Penelitian menggunakan media e-komik ini terbukti efektif dalam meningkatkan nilai karakter siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Murti, Gunarhadi dan Winarno tahun 2020 Volume 6 Nomor 2 dengan judul “*Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis*” menunjukkan bahwa sebanyak 79% siswa mendukung adanya media komik sebagai bentuk motivasi belajar untuk menumpuhkan nilai karakter siswa serta media komik dalam penelitian ini mampu meningkatkan minat baca siswa dalam mempelajari karakter, budaya bangsa dan kearifan lokal.

Penelitian yang dilakukan oleh Ginanjar dan Ciptaningrum tahun 2020 Volume 11 Nomor 2 dengan judul “*The Development of Comic Book as Extensive Reading Material for A Boarding School’s Students*” menunjukkan nilai rata-rata siswa setelah membaca buku komik berbasis islam sebesar 3,33 berada pada kategori sangat baik serta hasil analisis penilaian ahli dan kuesioner siswa menunjukkan kategori sangat bagus. Penelitian ini menyatakan bahwa media buku komik berbasis islam mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk membaca.

Penelitian yang dilakukan oleh Francis dan Enteria tahun 2019 Volume 7 Nomor 10 dengan judul “*Effectiveness of Developed Comic Strips as Instructional Material in Teaching Specific Science Concepts*” menyatakan bahwa komik strip yang dikembangkan terbukti efektif sebagai bahan ajar dalam mengajarkan konsep sains dengan ditunjukkan oleh hasil pretest dan posttest yang sangat signifikan pada kelas kontrol sebesar 6,3 dan 9,67 sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan skor sebesar 8 dan 12,8.

Penelitian yang dilakukan oleh Silva, Santos dan Bispo tahun 2017 dengan judul “*The Comic as Teaching Strategy in Learning of Students in an Undergraduate Management Program*” menyatakan bahwa penggunaan komik dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kompetensi, mengembangkan inovasi dan fleksibilitas, serta mengurangi kesenjangan antara teori belajar dan praktik. Selain itu siswa dapat berpikir kritis, berperan aktif dan mengembangkan kreativitasnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Kurniawan tahun 2019 dengan judul “Komik Pendidikan Karakter sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD” menyatakan bahwa media komik sebagai penanaman pendidikan karakter terbukti cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan karakter peserta didik, minat baca dan pemahaman isi cerita dalam komik melalui perpaduan gambar yang menarik dan naskah bacaan yang tidak terlalu panjang.

Penelitian yang dilakukan oleh Arnelia Dwi Yasa, dkk tahun 2018 Volume 6 Nomor 2 dengan judul “Keefektifan Modul Komik Tematik Berbasis *Multiple Intelegence* (MI) untuk Siswa Kelas V” diperoleh nilai hasil rata-rata keefektifan seluruh tes yang diberikan kepada siswa di tujuh sekolah sebesar 76,75 dengan skor minimal 75 serta persentase ketuntasan modul 74% dapat dikatakan bahwa modul komik tematik berbasis MI efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Fujiastuti, Wulandari dan Suwartini tahun 2019 Volume 21 Nomor 3 dengan judul “Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat” menunjukkan hasil penilaian tingkat kelayakan media dari aspek materi sebesar 39 atau 97,5% dalam kategori sangat layak,

aspek media sebesar 27 atau 67,5% dalam kategori dangat layak, dan aspek media pembelajaran secara keseluruhan sebesar 37 atau 92,5% kategori sangat layak. Maka media flash berbasis komik dalam penelitian ini dikatakan valid dan sangat layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Styaningsih, Winarno dan Nuryadi tahun 2016 Volume 3 Nomor 2 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM” diperoleh hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan taraf signifikan 5%  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,074 > 1,999$  yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diajar dengan menerapkan komik digital memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan oleh Budiarti dan Haryanto tahun 2016 Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV” menunjukkan bahwa media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran dan berada dalam kategori baik, serta terdapat peningkatan nilai pretest dan posttest sehingga berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman.

Penelitian yang dilakukan oleh Prabawardani, Agung dan Parmiti tahun 2018 Volume 6 Nomor 2 dengan judul “Pengaruh Metode *Storytelling* Berbantuan Komik Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V” menunjukkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $49,514 > 2,042$ .

Penelitian yang dilakukan oleh Ashabul Khairi tahun 2016 Volume 11 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar” diperoleh hasil analisis uji praktikalitas aspek minat baca dengan nilai 90%, aspek penggunaan 84%, aspek keaktifan siswa 89%, aspek waktu 85% dan aspek evaluasi 86% dengan keempat aspek tersebut media komik berada dalam kategori praktis, dapat meningkatkan minat belajar mandiri serta meningkatkan minat baca siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, Mahadewi dan Sudana tahun 2016 Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn” menunjukkan bahwa terjadi peningkatan tindakan siklus I 69,77% dan siklus II 84,32% sebesar 14,55% yang berarti media komik dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati tahun 2017 Volume 5 Nomor 2 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 4 SDN Katangka 1 Makassar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Menggunakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Sains” menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 74,6 dan siklus II sebesar 86,6.

Penelitian yang dilakukan oleh Kurniati, Rahimah dan Rusdi tahun 2017 Volume 1 Nomor 1 dengan judul “Efektivitas Media Komik pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V SD Negeri 61 Kota Bengkulu” menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran yang dibuktikan dengan skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 3,93; respon siswa sebesar 4,05; dan hasil belajar siswa mencapai 76,67% dengan rata-rata 79,31.

Penelitian yang dilakukan oleh Nursholihat, Sujana dan Karlina tahun 2017 Volume 2 No 1 dengan judul “Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa Kelas V SD Pada Materi Daur Air” menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa yang dibuktikan dengan hasil rata-rata N-Gain pada kelompok tinggi sebesar 0,64, kelompok sedang 0,56 dan kelompok rendah 0,42.

Penelitian yang dilakukan oleh Bayu Satrio Nugroho tahun 2018 Volume 3 Nomor 1 dengan judul “Studi Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Komik dengan Media *Flipbook Maker* Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD” menunjukkan bahwa penggunaan media komik lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media *flipbook maker* yang dibuktikan dengan hasil posttest kelas eksperimen 1 sebesar 78,80 sedangkan pada kelas eksperimen 2 sebesar 65,333.

Penelitian yang dilakukan oleh Boangmanalu, Jampel dan Suwatra tahun 2018 Volume 6 Nomor 2 dengan judul “Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018” diperoleh hasil uji kelompok kecil sebesar 91% kategori sangat baik dan

hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $19,29 > 0,677$  yang menunjukkan bahwa media komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Dunita, Asril dan Mulyadi tahun 2019 Volume IX Edisi I dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan” diperoleh perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dengan skor 54,5 dan posttest 78 sehingga didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,02 > 1,729$ .

Penelitian yang dilakukan oleh Riwanto dan Wulandari tahun 2018 Volume 2 Nomor 1 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi” menunjukkan hasil tingkat korelasi yang cukup besar antara pretest dan posttest yaitu 0,766 yang berarti media komik digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningtyas dan Wuryani tahun 2017 Volume 3 Nomor 1 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe Make-A Match Berbantuan Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS” menyatakan bahwa media komik interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan oleh hasil belajar siklus I sebesar 66,7% dengan rata-rata 70,1 dan hasil belajar siklus II sebesar 95,2% dengan rata-rata 80,2.

Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dan Ulva tahun 2017 Volume 4 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata



Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nuruh Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran” menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komik sangat layak digunakan yang dibuktikan dengan persentase hasil uji kelompok besar yaitu 99,07% kategori sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul dan Candra tahun 2019 Volume 9 Nomor 2 dengan judul “Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar” diperoleh hasil belajar siswa dengan rata-rata skor 84,83 dari nilai Standar Ketuntasan Minimal 75 sehingga dapat dikategorikan bahwa media komik digital layak dan siap siap diimplementasikan pada pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Roy Parsaulin tahun 2017 Volume 3 Nomor 1 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Komik IPA Sains Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD pada Materi Rangka Manusia” diperoleh hasil belajar kognitif siswa menggunakan media komik dengan skor rata-rata 7,32 dibandingkan penggunaan buku teks IPA sains dengan skor rata-rata 5,66 sehingga penggunaan media komik pembelajaran menjadikan siswa lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fahyuni dan Fauji tahun 2017 Volume 1 Nomor 1 dengan judul “Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa komik akidah akhlak mampu meningkatkan minat baca dan menimbulkan apresiasi positif dari siswa dengan didapatkan skor rata-rata hasil analisis uji kelayakan siswa sebesar 93% dalam kategori

sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 84% diatas KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahsani, Yulianti dan Khanafiyah tahun 2019 Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains untuk Mengembangkan Karakter Siswa” diketahui bahwa media komik sains dapat meningkatkan karakter siswa meliputi sikap religious, kreatif dan rasa ingin tahu serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 60,30 pada aspek kognitif dan 65,40 pada aspek psikomotorik.

Penelitian yang dilakukan oleh Aslamiyah, Masturi dan Nugroho tahun 2017 Volume 6 Nomor 3 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran” diketahui bahwa media komik fisika dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena dianggap lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan buku yang digunakan dengan rata-rata hasil uji tanggapan siswa sebesar 85,17% kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Yatno, Susilowati dan Dewi tahun 2015 Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berpendekatan Pengembangan Kontekstual pada Tema Bunyi unyuk Siswa SMP/MTs” menunjukkan bahwa komik IPA Terpadu layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran dengan perolehan skor hasil belajar sebesar 89,74% kriteria sangat layak mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena terbukti 100% siswa tuntas belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Panjaitan, Savitri dan Titin tahun 2016 Volume 5 Nomor 3 dengan judul “Pengembangan Media *E-Comic Bilingual* Sub Materi Saluran

dan Kelenjar Pencernaan” diperoleh hasil bahwa Media *e-comic bilingual* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada sub materi saluran dan kelenjar pencernaan kelas XI SMA dengan penilaian lima validator media yang diperoleh nilai rata-rata 3,53 dari nilai maksimum 4.

Penelitian yang dilakukan oleh Ntubuo, Arbie dan Amali tahun 2018 Volume 7 Nomor 2 dengan judul “*The Devepment of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture*” menunjukkan bahwa Media komik sains terbukti sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, tanggapan siswa sangat positif dan dalam implementasi nya komik dianggap sangat baik dilihat dari rata-rata skor prestasi belajar siswa sebesar 94,94 % pada uji coba lapangan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hadi dan Dwijananti tahun 2015 Volume 4 Nomor 2 dengan judul “Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas” menunjukkan bahwa Aplikasi komik fisika berbasis android memiliki kriteria kelayakan baik dengan rata-rata skor angket yang diperoleh sebesar 77,91% .

Penelitian yang dilakukan oleh Widayanti, Dwidayati dan Hendikawati tahun 2016 Volume 5 Nomor 3 dengan judul “Keefektifan Implementasi CTL Berbantuan Komik Matematika dan Langkah Penyelesaian Krulik dan Rudnick untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa” menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik matematika terbukti efektif dibuktikan dengan tuntasnya kemampuan pemahaman matematis siswa baik secara kelompok maupun

klasikal serta tingginya hasil belajar siswa daripada menggunakan LKS sebesar  $80,41 > 69,12$ .

Penelitian yang dilakukan oleh Munawwaroh, Priyono dan Rahayuningsih tahun 2018 Volume 7 Nomor 2 dengan judul "*The Influence of Science Comic Based Character Education on Understanding the Concept and Students' Environmental Caring Attitude on Global Warming Material*" diperoleh hasil bahwa Media komik sains terbukti berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan sikap peduli lingkungan siswa dengan skor hasil belajar sebesar 81% lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 68%.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadi petunjuk dan acuan peneliti untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran komik berbasis *webtoon* dengan tujuan memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir menjelaskan mengenai hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan yang selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa mengenai hubungan antar variabel yang diteliti (Sugiyono, 2015:92).

Pembelajaran PPKn di kelas IV SDN Sayung 4 teridentifikasi terdapat beberapa permasalahan dalam pelaksanaannya. Berdasarkan hasil pra penelitian melalui

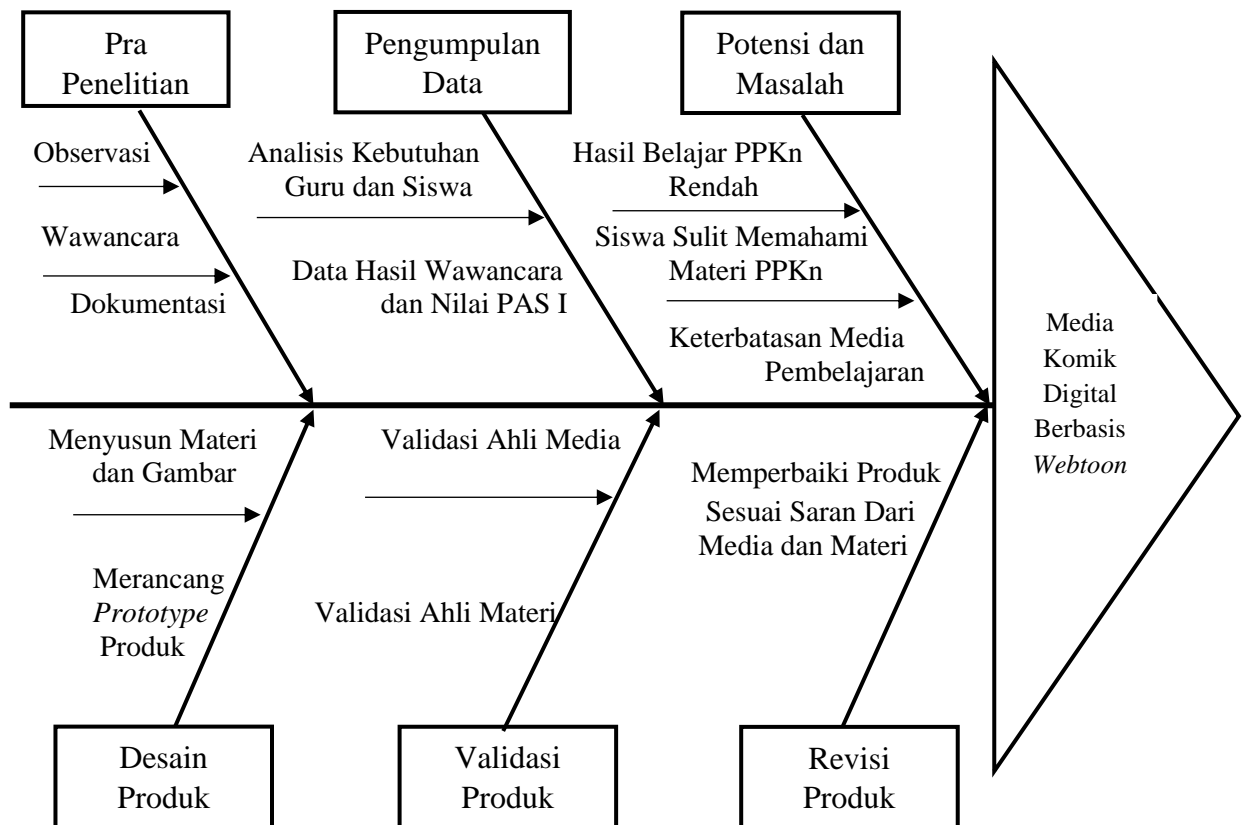
kegiatan observasi, wawancara dan data dokumentasi dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran PPKn kurang optimal. Beberapa faktor menjadi penyebab permasalahan tersebut, diantaranya berasal dari materi PPKn yang dirasa membosankan disertai penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu untuk meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman peserta didik.

Komik *webtoon* merupakan pengembangan dari komik cetak yang sering dibaca anak-anak. Komik *webtoon* hadir dengan bentuk dan beberapa komponen yang berbeda dengan komik cetak biasanya. Seperti prinsip sebuah sinetron bersambung yang setiap tayangannya memiliki urutan episode, begitupun dengan komik *webtoon* yang setiap sesi atau alur cerita diberikan nomor urutan episode. Setiap episode cerita komik terdapat panel gambar yang memanjang ke bawah berisi sekumpulan kegiatan konkret peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yang memuat informasi mengenai topik materi penelitian yaitu keberagaman karakteristik individu meliputi keragaman fisik, keragaman kegemaran dan keragaman sifat. Pada episode terakhir berisikan soal quiz yang digunakan untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik dan dilakukan secara berkelompok sehingga diharapkan setiap siswa akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta melatih peserta didik untuk berpikir kritis terhadap permasalahan yang dihadapi.

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disajikan menggunakan diagram *fishbone* untuk menjabarkan permasalahan yang sedang diteliti hingga tahapan

pemecahan masalah yang akan diambil dengan melakukan identifikasi masalah berdasarkan hasil pra-penelitian berupa wawancara, observasi dan dokumentasi yang menyatakan bahwa dibutuhkan solusi dalam pengembangan media pembelajaran. Peneliti juga membagikan angket kebutuhan kepada guru dan siswa kelas IV dalam rangka mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media yang hendak dilakukan peneliti agar sesuai kebutuhan dan harapan yang diinginkan, kemudian peneliti merancang desain yang selanjutnya dilakukan uji kelayakan oleh tim ahli media dan materi.

Berikut kerangka berpikir *fishbone* dalam penelitian ini.



**Gambar 2.5** Kerangka berpikir *Fishbone*

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti mengenai pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Desain media komik digital berbasis *webtoon* disusun berdasarkan model pengembangan Sugiyono yang telah dimodifikasi peneliti menjadi enam tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan produk akhir.
- 2) Media komik digital berbasis *webtoon* dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran muatan pelajaran PPKn materi keberagaman karakteristik individu di kelas IV yang ditunjukkan oleh penilaian oleh ahli media meliputi tiga aspek yaitu aspek mutu teknis, aspek kualitas tampilan dan aspek kemudahan penggunaan yang secara keseluruhan penilaian media mendapatkan skor sebanyak 56 dengan persentase 82% kategori layak. Selanjutnya, penilaian oleh ahli materi meliputi empat aspek yaitu aspek relevansi mendapatkan skor 14, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, dan aspek kesesuaian bahasa yang secara keseluruhan penilaian materi yang terdiri dari 15 indikator mendapatkan skor sebanyak 57 dengan persentase 95% kategori sangat layak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media komik digital berbasis *webtoon* yang telah dipaparkan, adapun saran yang dapat disampaikan peneliti terkait hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn disarankan untuk digunakan sebagaimana mestinya terkait kegiatan pembelajaran di kelas sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran.
- 2) Penggunaan media komik digital berbasis *webtoon* muatan pelajaran PPKn diharapkan guru atau wali murid melakukan pendampingan dan mengontrol aktivitas peserta didik saat mengakses media pembelajaran komik *webtoon*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, M.S., dkk. (2015). Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Physics Educational Journal*. 4(3): 80.
- Ainley, John. etc. (2013). *Approaches to Civic and Citizenship Education Around the World*. ICSS Encyclopedia:6.
- Ariesta, F.W. & Kusumayati, E.N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 3(1): 32.
- Aslamiyah, L., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-Nilai Alquran. *Unnes Physics Educational Journal*. 6(3): 50.
- Astiarini, Winda. (2016). Pengembangan Model Penanaman Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Melalui Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(1): 176-185.
- Boangmanulu, D., dkk. (2018). Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018. *Jurnal Edutech Undiksha*. 6(2): 178.
- Buchori, A & Setyawati, R.D. (2015). *Development Learning Model Of Character Education Trough E-Comic In Elementary School*. *International Journal of Education and Research*. 3(9): 369.
- Budiarti, W.N. & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*. 4(2). 233.
- Casumpang, P.F.H. & Enteria, O.C. (2019). *Effectiveness of Developed Comic Strips as Instructional Material in Teaching Specific Science Concept*. *International Journal for Innovation Education and Research*. 7(10): 876-882.
- Depdiknas. (2007). *Tentang Pengkajian Kurikulum*.
- Dunita, W.M., dkk. (2019). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. 9(1): 97

- Fahyuni, E.F. & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*. 1(1): 25.
- Febriandari, E.I., dkk. (2016). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Model *Round Table* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. 2(3): 297.
- Fujiastuti, A., dkk. (2019). Pengembangan Media Flash Berbasis Komik dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 21(3): 201.
- Hadi, W.S. & Dwijananti, P. (2015). Pengembangan Komik Fisika Berbasis Android Sebagai Suplemen Pokok Bahasan Radioaktivitas untuk Sekolah Menengah Atas. *Unnes Physics Educational Journal*. 4(2): 23.
- Harmoko & Sumbawati. (2017). Pengembangan *Mobile Webtoon* Pada Mata Kuliah Pemrograman *Game* Di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal IT-EDU*. 2(1): 102-109.
- Hidayah, N. & Ulva, R.K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo NegeriKaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 4(1): 43-44.
- Hidayat, dkk. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Komik *Webtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS IV*. Madiun: 318.
- Hikmatunnisa & Mustaji. (20). Pengembangan Komik Digital Pada Mata Pelajaran PPKn Dengan Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Bagi Siswa Kelas VII SMP NEGERI 2 Taman Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 10(28).
- Indaryati & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1): 84-96.
- Jang, W. & Song, J.U. (2017). *Webtoon as A New Korean Wave in The Process of Glocalization*. *Kritika Kultura*. 29: 168-187.
- Karwati, E. & Priansa, D..J. (2015). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Khairi, A. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*. 11(1): 109.

- Kurniati, D., dkk. (2017). Efektivitas Media Komik pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V SD Negeri 61 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran*. 1(1): 18.
- Kustandi, C. & Sutjipto B. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lubis, Maulana Arafat. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*. 25(2): 152-173.
- Lubis, M.A, dkk. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN MEDAN SUNGGAL. *Jurnal Tematik*. 8(3): 238-244.
- McCloud, Scott. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: Gramedia.
- McCloud, Scott. (2008). *Reinventing Comic (Mencipta Ulang Komik)*. Jakarta: Gramedia.
- Munawwaroh, E.L., dkk. (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): 172-173.
- Murti, Desy Krisna, dkk. (2020). *Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis*. *International Journal of Educational Methodology*. 6(2): 337-343.
- Ningtyas, E.S. & Wuryani, E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Make- A Match* Berbantuan Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. 3(1): 73.
- Ntobuo, N.E., dkk. (2018). *The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture*. *Jurnal Pendidikan IPA*. 7(2): 250.
- Nugraheni, Nursiwi. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 7(2): 116-117.
- Nugroho, Bayu Satriyo. (2018). Studi Perbandingan Penggunaan Media Berbasis Komik dengan Media *Flipbook Maker* Ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Sekolah*. 3(1): 46.
- Nurgoyantoro, Burhan. (2013). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Nurhayati, dkk. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn Di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. (1): 65.
- Nuriyanti, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun di SMA Negeri 13 Jakarta*. Jakarta: Biosfer.
- Nursholihat, K., dkk. (2017). Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa SD Kelas V Pada Materi Daur Hidup Air. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2(1): 719.
- Panjaitan, R.G.P., dkk. (2016). Pengembangan Media *E-Comic Bilingual* Sub Materi Saluran dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Physics Educational Journal*. 5(3): 1385-1387.
- Parsaulin, Roy. (2017). Pengaruh Penggunaan Komik IPA Sains Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD Pada Materi Rangka Manusia. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi*. 3(1): 52-53.
- Peraturan Pemerintah. No.19. (2005).
- Permendikbud No. 69. (2013). Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.
- Permendikbud No. 37. (2018). Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Permendiknas No. 22. (2006). Tentang Ruang Lingkup PKN.
- Permendiknas No. 41. (2007). Tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prabawardani, K., dkk. (2018). Pengaruh Metode Storytelling Berbantuan Komik terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 6(2): 147.
- Pristiani & Lestari. (2019). Komik Digital Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Anti Paham Rdkalisme Untuk Siswa SMP Di Kediri. *Jurnal PINUS*. 5(1): 108-117.
- Putri, S.M.D. & Kurniawan, R.(2019). Komik Pendidikan Karakter sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasioanal*. 1(1): 139-140.

- Rahmawati. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Neg. Ketangka 1 Makassar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAS Menggunakan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Sains. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5(2): 109.
- Rifa'i, A. & Anni, C.T. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Riwanto, M.A. % Wulandari, M.P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pendidik Anak Cerdas dan Pintar*. 2(1): 17.
- Rohmanurmeta, F.M & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 9(2): 108-109.
- Rosyida, A., dkk. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 4(3).
- Samsudi. 2016. *Disain Penelitian Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Saputri, S.M. & Estiastuti, A. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Multimedia *Powerpoint* Dengan Model *Inquiry* IPS Kelas IV. *Joyfull Learning Journal*. 7(3): 34-35.
- Saputro, H.B. & Soeharto. (2017). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 3(1). 61-71.
- Sari, Yunita. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budai pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didika*. 1(1): 33.
- Silva, A.B.D., dkk. (201). *The Comic as Teaching Strategy in Learning of Students in an Undergraduate Management Program*. *Scielo*. 18(1): 40-65.
- Styaningsih, H.A., dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Belajar PPKn Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Kasus Pelanggaran dan Upaya Penegakan HAM. *Jurnal Profesi Pendidik*. 3(2): 139.
- Subekti, Ary. (2017). *Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku*. Jakarta: Kemendikbud.

- Sucahyono. (2016). *Modul Pelatihan SD Kelas Awal Hakekat Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Sudjana, N & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: SBAIgensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta.
- Wahidhy, Muhammad Rifqi. (2019). *Improving Students' Speaking Achievement by Using Storytelling Taken from Webtoon in SMAN 7 Malang*. Universitas Muhammadiyah Malang: 6-12.
- Wahyuni, P.D., dkk. (2016). Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(2): 13.
- Wicaksono, A.G., dkk. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual dalam Pembelajaran Sains SD. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 1(2). 112-119.
- 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): 168-171.
- Wijaya, G.A. & Ciptaningrum, D.S. (2020). *The Development of Comic Book as Extensive Reading Material for A Boarding School's Students*. *International Journal of Educational Researches*. 11(2): 1-9.
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Winataputra, U.S. (2014). *Pembelajaran PKn di SD*. Banten: Universitas Terbuka.
- Yasa, A.D., dkk. (2018). Keefektifan Modul Komik Tematik Berbasis Multiple Intelligence (MI) untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*. 6(2): 107.

Yatno, R., dkk. (2015). Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berpendekatan Pengembangan Kontekstual pada Tema Bunyi untuk Siswa SMP/MTs. *Unnes Physics Educational Journal*. 4(2): 828.