PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KOMIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

FANI OKTAVIA

NIM. 16129310

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2020

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA KOMIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama	: Fani Oktavia
Nim/BP	: 16129310/2016
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Disetujui oleh,

Ketua Jurusan	Pembimbing
Dra. Yetti Ariani, M.Pd	Dra. Rifda Elyasni, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001	NIP. 19581117 198603 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar
Nama	:	Fani Oktavia
Nim/BP	:	16129310/2016
Jurusan/Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Padang, November 2020

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	1. .....
2. Anggota	: Dra. Zaiyasni, M.Pd	2. .....
3. Anggota	: Dr. Risda Amini, MP	3. .....

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	:	Fani Oktavia
NIM/BP	:	16129310/2016
Jurusan/Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyatan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2020

Saya yang menyatakan,

Fani Oktavia

NIM. 16129310

ABSTRAK

Fani Oktavia, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dipahami siswa. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi serta merasa bosan dan kurangnya motivasi dalam belajar.Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang baru, yang disesuaikan dengan minat dan kesukaan siswa. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar sebagai penunjang dari pembelajaran pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup. Oleh sebab itu, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah proses dan tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan metode *four-D* yang disarankan oleh S. Thiagharajan yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) pendefinisian (*define)*; (2) perancangan (*design)* ; (3) pengembangan *(develop)*; dan (4) penyebaran *(disseminate)*. Karena terbatasnya waktu dan biaya, penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap pengembangan (*Develop)*.

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan tahap-tahap pada model pengembangan ini, bahwa validitas media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV sekolah dasar dinyatakan Sangat Valid dengan persentase validitas ahli materi sebesar 100%, validitas oleh ahli media 95% dan validitas oleh ahli bahasa 66,67% dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 87,22% yang berarti media pembelajaran berupa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran kelas IV tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup subtema 1 pembelajaran 1 di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Model 4D

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmatnya dapat diselesaikannya skripsi ini yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar**. Shalawat beriringan salam peneliti kirimkan kepada nabi junjungan umat muslim sedunia Nabi Muhammad SAW dengan hantaran kata Allahumma sholli ‘ala Sayyidina Muhammad wa ‘ala ali sayyidina Muhammad. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku ketua jurusan yang telah telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah proses administrasi kelengkapan wisuda peneliti.
3. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd,Ph.D. selaku ketua UPP I Air Tawar yang telah memberi izin kepada peneliti untuk menggunakan fasilitas dalam
4. menyelesaikan skripsi ini sekaligus sebagai validator ahli bahasa yang telah meluangkan waktu untuk menilai kelayakan media bagi peneliti.
5. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Zaiyasni, S.Pd, M.Pd., selaku penguji 1 dan Ibu Dr. Risda Amini, M.Pd, MP., selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M. Sn., selaku validator ahli media dan Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku validator ahli materi yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

8. Ayahanda dan ibunda tercinta (Syukur dan Syarbaini), yang merupakan surga, yang telah mengasuh, mendidik, mendoakan dan meridhoi setiap langkah untuk meraih cita-cita.
9. Seluruh staf dan tenaga pengajar jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
10. Ibu Lusi Maini, S.Pd, M.M., dan ibu Ria Afri Astuti, S.Pd sebagai kepala sekolah dan guru kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat yang sudah memberikan izin peneliti untuk melakukan observasi.
11. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD seksi 16 AT 01 sebagai teman senasib dan seperjuangan yang sudah mau membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu yang tidak disebutkan nama satu persatu dalam skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah disebutkan tadi, peneliti berdoa kepada Allah SWT semoga bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT Aamiin. Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Padang, November 2020

Peneliti

Fani Oktavia

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tujuan Pengembangan 10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 11
E. Manfaat Pengembangan 12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 13
G. Definisi Istilah 13
BAB II KAJIAN PUSTAKA 15
A. Landasan Teori 15
1. Hakikat Media Pembelajaran 15
a. Pengertian Media 15
b. Pengertian Media Pembelajaran 15
c. Jenis- jenis media pembelajaran 16
d. Fungsi Media Pembelajaran 16
e. Manfaat Media Pembelajaran 19
2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu di SD 19

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu di SD 19
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu 21
c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu 23
d. Materi Pembelajaran 25
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kurikulum 2013 (Tematik Terpadu) Tahun 2016.....26
4. Hakikat Penilaian dalam Kurikulum 2013.....33
5. Hakikat Komik Sebagai Media Pembelajaran.....37
a. Pengertian Komik.....37
b. Jenis-jenis Komik.....38
c. Komik sebagai Media Pembelajaran.....45
d. Langkah-langkah Pembuatan Komik.....46
e. Kelebihan Komik 47
B. Penelitian yang Relevan.....48
C. Kerangka Berpikir 51
BAB III METODE PENGEMBANGAN 54
A. Model Pengembangan 54
1. Define (Pendefinisian) 55
2. Design (Perancangan).....55
3. Develop (Pengembangan).....55
4. Disseminate (Penyebaran) 56
B. Prosedur Pengembangan.....57
1. Tahap Define (Pendefinisian) 57
2. Tahap Design (Perancangan).....59
3. Tahap Develop (Pengembangan).....59

C. Uji Coba produk 63
1. Subjek Uji Coba.....63
2. Jenis Data.....63
3. Instrumen Pengumpulan Data.....63
4. Teknik Analisis Data 66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....68
A. Penyajian Data Uji coba 68
1. Hasil Tahap Pendefenisian (Define) 68
2. Hasil Tahap Perancangan (Design).....73
3. Hasil Tahap Pengembangan (Develop).....83
B. Analisis Data.....92
C. Revisi Produk.....94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....99
A. Kesimpulan.....99
B. Saran 100
DAFTAR PUSTAKA 102
LAMPIRAN.....106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti Tingkat Pendidikan Dasar. 30

Tabel 2. 2 Penilaian sikap.....35

Tabel 2. 3 Penilaian sikap spiritual 36

Tabel 2. 4 Penilaian sikap sosial 36

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik.....64

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Pengembangan 65

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik 66

Tabel 3. 4 Bobot Pernyataan Validitas.....67

Tabel 3. 5 Kategori Validitas Media Komik 67

Tabel 4. 1 Desain Media Pembelajaran Berupa Komik 74

Tabel 4.2 Daftar Nama Validator.....84

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Awal 85

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua 86

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Awal.....87

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....88

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap Pertama 89

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap Kedua.....89

Tabel 4.9 Komentar dan Saran Perbaikan dari Validator.....91

Tabel 4.10 Revisi Ahli Media 95

Tabel 4.11 Revisi Ahli Bahasa.....95

Tabel 4.12 Perbaikan Media Pembelajaran Berupa Komik Sebelum dan Sesudah Revisi 97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kegiatan Pembelajaran saat Melakukan Observasi.....5

Gambar 1. 2 Kegiatan Pembelajaran saat Melakukan Observasi.....6

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 53

Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan 62

Gambar 4.1 Proses Pembuatan Gambar Secara Manual 78

Gambar 4.2 Proses Sebelum Pewarnaan 79

Gambar 4.3 Proses Setelah Pemberian Warna 79

Gambar 4.4 Proses Saat Pemberian Teks 80

Gambar 4.5 Komik Setelah Pemberian Teks 81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas 4 Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 107

Lampiran 2. Angket Kebutuhan Siswa.....130

Lampiran 3. Angket Kebutuhan Guru.....140

Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Guru 150

Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Siswa 153

Lampiran 6. Bukti ACC Penelitian 154

Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Media Pembelajaran Berupa Komik155

Lampiran 8. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Media Pembelajaran Berupa Komik Tahap Awal.....158

Lampiran 9. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Media Pembelajaran Berupa Komik Tahap Kedua.....161

162

Lampiran 10. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Materi Pembelajaran Berupa Komik Tahap Awal.....165

Lampiran 11. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Materi Pembelajaran Berupa Komik Tahap Kedua.....168

Lampiran 12. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Bahasa Pembelajaran Berupa Komik Tahap Awal.....172

Lampiran 13. Angket dan Hasil Analisis Validasi Aspek Bahasa Pembelajaran Berupa Komik Tahap Kedua.....175

175

Lampiran 14. Rata-rata Hasil Analisis Validitas oleh Ahli.....179

Lampiran 15. Produk media pembelajaran berupa komik pembelajaran tematik terpadu. 180

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik terpadu mempunyai peranan penting dalam pembentukan karakter siswa, yang mana dapat mempengaruhi motivasi serta keaktifan siswa dalam belajar. Menurut Taufina (2015) pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman (2015) melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.

Pembelajaran tematik terpadu diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran harus mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Untuk itu diperlukan usaha guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta inovasi dalam pembelajaran sehingga memunculkan motivasi dan minat belajar siswa agar siswa lebih aktif dan bersemangat.

Menurut Sardiman (dalam Afandi, 2015) Motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar. Budiarti (2016) berpendapat faktor pendorong agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran secara maksimal yaitu adanya sumber belajar yang menarik. Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberi kegiatan pembelajaran yang dilengkapi dengan media yang inovatif, menarik dan relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Sehingga siswa mempunyai motivasi dalam meningkatkan semangat belajar. Oleh sebab itu penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Budiarti (2016) Media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang merupakan sarana komunikasi baik berupa media cetak maupun dengar. Pendapat ini diperkuat oleh Taufina (dalam Maisyarah, 2019) Media dalam proses pembelajaran adalah sesuatu yang dapat dirgunakan untuk menyalurkan pesan yang diharapkan mampu membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa mampu meningkat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pesan tersebut dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (kata-kata lisan atau pun tertulis) maupun non verbal atau visual. Jadi media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang memuat informasi dan pengetahuan berguna untuk menyalurkan pesan dalam menyampaikan pembelajaran agar siswa memiliki

keinginan, minat belajar serta memberi memotivasi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Media pembelajaran dilihat dari aspek pengetahuan, merupakan petunjuk yang mengarahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran hendaknya harus sesuai dengan karakter siswa yang masih gemar bermain, yaitu media yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi, minat dan semangat belajar pada siswa. Selain itu penggunaan media harus disesuaikan dengan pola pikir atau pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dimana siswa usia sekolah dasar masih berfikir sederhana ke arah yang lebih kompleks atau dari yang konkret ke abstrak. Dengan demikian guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif sehingga membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran yang awalnya bersifat konkret ke abstrak.

Media pembelajaran jika hanya berupa bacaan juga tidak akan menarik minat siswa dalam pembelajaran karena bersifat abstrak. Menurut Utariyanti (2015) Siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran apabila sarana prasarana belajar kurang mendukung, sama halnya juga penggunaan media yang kurang menarik minat belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada siswa. Maka guru harus mempunyai inovasi yang kreatif dalam pengelolaan kelas, salah satunya membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran

yang digunakan siswa sebaiknya dapat melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu agar siswa merasakan pengalaman langsung atau mendapat gambaran untuk menemukan pengetahuan yang dipelajari sendiri.

Perlu adanya penggunaan media yang bersifat konkret. Salah satu media pembelajaran yang bersifat konkret adalah penggunaan gambar pada media bacaan. Karena materi dalam bentuk teks bacaan dapat divisualkan dengan gambar, sehingga penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan menarik minat belajar pada siswa. Dengan demikian guru dapat membuat media pembelajaran dalam contoh nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran yang sifatnya abstrak.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 09 Air Tawar Barat, peneliti menemukan bahwa guru sebagai fasilitator sudah menggunakan media dalam mengajar. Namun media tersebut masih sangat sederhana, diantaranya berupa tempelan gambar-gambar yang terdapat dalam buku siswa yang diprint dan ditempel di depan kelas. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang peneliti lihat pada saat melakukan observasi, media gambar di depan kelas tersebut tidak memadai

karena media gambar yang digunakan terlalu kecil untuk diamati bersama-sama dari tempat duduk siswa. Selain itu, siswa juga diminta untuk membaca teks berupa bacaan cerita terkait dari gambar yang disajikan oleh guru. Sehingga membuat siswa kurang aktif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, serta kurang menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Oleh sebab itu tidak jarang siswa mudah merasa bosan dan pasif bahkan tidak memperhatikan.

Gambar 1. 1 Kegiatan Pembelajaran saat Melakukan Observasi

Sejalan dengan kegiatan observasi tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah seorang guru yaitu Ibu Ria Afri Astuti, S.Pd selaku wali kelas IV di SDN 09 Air Tawar Barat Padang. Dalam kegiatan wawancara tersebut guru menjelaskan, kadang-kadang dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media dan teks bacaan seperti gambar yang terdapat pada buku siswa yang dibuat oleh guru sendiri. Namun,

tidak pada setiap materi media gambar tersebut digunakan. Hal ini disebabkan karena terbatasnya waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Guru menambahkan ketika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa gambar, siswa sedikit lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran karena terdapat gambar yang berwarna dan dapat memvisualkan bacaan atau cerita yang disampaikan oleh guru. Dalam wawancara tersebut peneliti mengetahui bahwa, dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih menyukai media yang bergambar dan berwarna.

Gambar 1. 2 Kegiatan Pembelajaran saat Melakukan Observasi

Penggunaan teks bacaan saja juga dianggap kurang menarik oleh siswa sehingga mengakibatkan siswa mengalami penurunan minat untuk membaca dan mempelajari materi. Hal ini sesuai dengan wawancara terhadap salah satu siswa kelas IV mengenai media yang digunakan, bahwa siswa menyatakan bosan dan tidak tertarik untuk belajar jika hanya menggunakan media berupa teks bacaan atau gambar yang sedikit yang terdapat dalam buku siswa. Siswa

tersebut juga menyatakan bahwa akan lebih tertarik untuk belajar jika menggunakan media yang memuat banyak gambar dan memiliki teks bacaan yang mudah dipahami seperti komik. Kendala-kendala tersebut menunjukkan bahwa adanya keterbatasan dalam pengunaan media dalam proses belajar mengajar merupakan masalah utama yang harus diperhatikan.

Permasalahan yang timbul pada pembelajaran ini adalah guru kurang inovatif dalam penggunaan media yang menarik dan memotivasi minat belajar siswa. Dan terkadang guru hanya menggunakan media berupa gambar yang terdapat pada buku siswa, yang mengakibatkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut berdampak terhadap proses belajar siswa yang merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Seharusnya guru dapat menyediakan media pembelajaran yang memudahkan dan menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Karena pemahaman dan pengetahuan tidak hanya didapat melalui buku, namun dapat juga melalui media pembelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi kurang bermakna, dan juga tidak melibatkan siswa secara langsung agar menjadi lebih aktif. Permasalahan tersebut perlu diatasi dengan pembaharuan dalam pengembangan media pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mengetahui siswa lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran menggunakan media berupa gambar. Kemudian peneliti juga menyebarkan angket kepada seorang guru dan 6 orang siswa secara acak. Dari hasil angket tersebut diketahui bahwa perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti buku cerita komik dalam kegiatan pembelajaran. Karena komik dapat memvisualkan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan bacaan berupa materi penjelasan.

Menurut Yaumi (2018) Komik adalah suatu bentuk karya seni dua dimensi berupa gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik terdiri dari gambar yang berwarna-warni yang bisa menjadi daya tarik untuk meningkatkan motivasi dan kemauan siswa dalam belajar menggunakan media. Komik akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dikarenakan pada prinsipnya anak-anak lebih cenderung tertarik pada gambar dan warna yang menarik.

Keunggulan penggunaan komik yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran ini mempunyai kelebihan dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang sulit di jangkau. Untuk pembelajaran yang bersifat memberi pengalaman langsung, penggunaan media pembelajaran berupa komik ini dapat digunakan dengan memvisualkan materi dengan gambar yang sedemikian rupa menarik saat proses pembelajaran. Juga karena keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan untuk melakukan proses pembelajaran yang tidak memungkinkan siswa untuk melakukan

pembelajaran secara langsung dengan materi yang berkaitan. Maka, penggunaan media pembelajaran berupa komik ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Komik memiliki bentuk sajian dengan seri gambar yang lucu. Di dalamnya terdapat cerita-cerita sederhana yang sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa, namun bersifat informatif sehingga mudah ditangkap dan dipahami isinya. Komik juga menggunakan bahasa sederhana yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan bentuknya yang praktis dan mudah dibawa, komik ini dapat digunakan di sekolah bersama guru atau di rumah sebagai sumber belajar. Komik ini digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik terpadu yang mempunyai pemikiran abstrak menjadi lebih konkret. Dengan demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, dianggap sangat kreatif. Selain itu guru juga harus jeli dalam memilih komik yang akan dijadikan media pembelajaran. Dengan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, dengan sendirinya dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga tercapailah tujuan pembelajaran.

Dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Untuk itu guru diharapkan mampu membuat sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat memvisualkan keadaan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dalam bentuk tampilan yang menarik. Sehingga siswa dapat merasakan pengalaman langsung saat proses pembelajaran pada hal yang tidak memungkinkan siswa untuk terlibat langsung. Dengan demikian guru dapat

membuat media pembelajaran yang dapat menampilkan atau membawakan contoh nyata secara visual dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa komik dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran yang sifatnya abstrak. Sehingga dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna serta meningkatkan proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti memilih judul penelitian **"Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar".**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berupa komik di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran berupa komik di kelas IV sekolah dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa komik di kelas IV sekolah dasar.

2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berupa komik di kelas IV sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan berbentuk Komik. Komik ini nantinya akan dibuat dalam bentuk sebuah buku. Komik yang akan peneliti buat yaitu berisikan materi pembelajaran pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Sub tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku Pembelajaran 1. Pada pembelajaran ini didukung dengan gambar beberapa bentuk dataran yang ada di Indonesia. Dalam komik ini terdapat muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan IPS yang bersifat Tematik Terpadu. Media ini diharapkan mampu membuat siswa lebih termotivasi, antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media ini membantu guru untuk mengenal inovasi baru dalam media pembelajaran.

Spesifikasi komik antara lain: (1) media pembelajaran berbentuk komik dicetak berwarna dalam bentuk buku dengan kertas *Art Paper* (AP) berukuran A5; (2) media komik pendidikan menyajikan materi berbentuk cerita bergambar; (3) komik mengandung komponen-komponen seperti, pengenalan tokoh, cerita komik, soal- soal latihan dan soal evaluasi serta nilai moral, yang terdapat dalam cerita dan biodata peneliti; (4) terdiri dari sajian teks dan gambar kartun yang menarik dan mempunyai alur cerita yang sistematis dam merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari; (5) isi produk berupa gambar berwarna (*full color*) dengan menggunakan *font Comic Sans*

MS dan *Anime Ace* dengan ukuran tulisan yang disesuaikan, nantinya dapat memotivasi siswa untuk membacanya; (6) materi tersaji dalam setiap unit-unit yang disertai penjelasan tiap unitnya; dan (7) menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran berbentuk komik dicetak dalam bentuk buku dengan kertas Art Paper (AP) berukuran A5 bertujuan agar buku komik menjadi lebih mudah dan lebih praktis untuk dibawa oleh siswa. Selain itu juga untuk menjadikannya lebih menarik dari komik-komik lainnya. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik ini diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran.

E. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Siswa, sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan motivasi, kemandirian dan pemahaman terhadap materi pembelajaran.
2. Bagi peneliti, untuk menambah ilmu dan dapat memenuhi tugas dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Guru, untuk menambah koleksi media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran tematik.
4. Peneliti lain, sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran tematik.
5. Sumbangan pemikiran kepada dunia pendidikan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

   Berdasarkan yang sudah dipaparkan, peneliti merasa penelitian ini dapat dilakukan mengingat peneliti bisa menyesuaikan materi dari yang sudah ada dan mengadaptasinya dengan cerita komik yang menarik. Sehingga produk akhir yang tercipta adalah media pembelajaran berupa komik yang diharapkan dapat menambah ketertarikan dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV.

2. Keterbatasan

   Dalam melakukan pengembangan produk ini terdapat beberapa keterbatasan yang akan peneliti temui. Hal ini menyangkut kepada uji produk di lapangan yang peneliti lakukan terbatas karena keterbatasan biaya, dan waktu serta situasi dan kondisi pada saat ini dikarenakan adanya wabah covid 19. Peneliti hanya bisa melakukan uji pada validator ahli.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menjelaskan kata dan istilah yang digunakan dalam penelitian. Adapun definisi istilah antara lain sebagai berikut:

1) Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

2) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

3) Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Dapat disimpulkan Media komik pendidikan adalah buku yang berisi gambar ilustrasi mengenai materi pembelajaran yang berkaitan dengan materi pada kelas IV Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media adalah salah satu alat penyalur informasi dari pengirim kepada penerima informasi tersebut. Menurut Mudlofir (2016) Kata ‘media’ berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata ‘medium’, yang secara harfiah berarti ‘perantara dan pengantar’. Sumantri (2016) mendefenisikan media adalah sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa.

Menurut Sadiman (2014) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2017) Media pembelajaran adalah sebagai wadah menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Selanjutnya menurut Mardiah (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah komponen yang sangat vital dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran menjadi salah satu

faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu nilai pembelajaran tersampaikan kepada siswa.

Ariani (2018) mengemukakan media pembelajaran adalah alat yang dirancang, direncanakan, dan diatur oleh guru sebagai pengantar dalam penyampaian materi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

c. Jenis- jenis media pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis. Menurut Rusman (2017) secara garis besar media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: 1) media audiovisual, adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat; 2) media audio, adalah media yang hanya dapat didengar menggunakan indera pendengaran atau media yang memiliki unsur suara; 3) media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan saja, dan tidak mengandung unsur suara.

Pendapat lain dari Nurdin (2016) mengelompokkan media pembelajaran menjadi: 1) media proyeksi visual diam; 2) media visual gerak; 3) media objek fisik; 4) media manusia dan lingkungan; 5) media komputer; 6) media audio-cetak; 7) media audio; dan 8) media cetak.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Rusman (2017) diantaranya: 1) sebagai alat bantu proses pembelajaran; 2) sebagai

komponen dari sub sistem pembelajaran; 3) sebagai pengarah pembelajaran; 4) membangkitkan motivasi siswa; 5) meningkatkan hasil dan proses pembelajaran; 6) mengurangi terjadinya verbalisme; dan 7) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

Pendapat lain dari Sadiman (2014) Media pembelajaran mempunyai fungsi dan manfaat sebagai berikut :

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya :

    a) Objek yang terlalu besar bisa diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.

    b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.

    c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography.*

    d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.

    e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.

f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dll) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.

3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :

a) Menimbulkan kegairahan belajar.

b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.

c) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan mudah dengan media pembelajaran , yaitu dengan kemampuannya dalam :

a) Memberikan perangsang yang sama

b) Mempersamakan pengalaman

c) Menimbulkan persepsi yang sama.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton (dalam Fahyuni, 2017) yang memilah manfaat media sebagai berikut ini: 1) Penghubung keselarasan materi; 2) Pembelajaran lebih berwarna; 3) Pembelajaran menjadi aktif; 4) Mempersingkat waktu dan tenaga; 5) Meningkatkan kualitas belajar siswa; dan 6) Memberikan peran positif kepada guru dan siswa.

Berbeda halnya dengan pendapat Sanjaya (2014) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran yaitu :

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

2. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu di SD

a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu di SD

Menurut Prastowo (2013) Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas pada awalnya menggunakan pembelajaran berbasis KTSP. Pada tahun 2013 pemerintah mengubah kebijakan pendidikan yaitu dengan bergantinya kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Permendikbud RI No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar /Madrasah

Ibtidaiyah bahwa untuk proses pembelajaran pada jenjang SD/MI dari kelas I hingga kelas VI menggunakan pembelajaran tematik-terpadu.

Kurikulum 2013 menurut Kristiantari (2014) dalam pembelajarannya lebih menggunakan pendekatan ilmiah yang menitik beratkan pada kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring. Proses pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu.

Pembelajaran tematik terpadu menurut Rusman (2015) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang terpisah dan digabungkan menjadi satu dari berbagai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) dari beberapa pembelajaran, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penggabungan beberapa mata pelajaran seperti: SBdP, Matematika, IPA, IPS, bahasa Indonesia, Penjas di

jadikan tema yang dikaitkan dengan penggunaan bahasa dan penerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dengan mudah di pahami, diimplikasikan dalam kehidupan serta membentuk karakter maupun keterampilan.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Terdapat enam karakteristik utama pembelajaran tematik, yang dikemukakan oleh Utari (2016), yaitu:

1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.

2) Kegiatan yang dipilih dalam proses pembelajaran di kelas disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

3) Kegiatan belajar akan jauh lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lama.

4) Membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

5) Menyajikan pembelajaran yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.

6) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Majid (2014) juga berpendapat bahwa sebagai suatu model pembelajaran di SD, pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

1) Berpusat pada siswa *(student centered)*

   siswa ditempatkan sebagai subyek belajar, jadi siswa yang berperan aktifdalam pembelajaran. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan untuk siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

2) Memberikan pengalaman langsung *(direct experience)*

   Pembelajaran tematik terpadu membuat siswa belajar dengan pengalaman langsung yang membuat siswa berhadapan dengan situasi yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas

   Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kebutuhan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, membuat siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat luwes *(fleksibel)*

Pembelajaran tematik terpadu bersifat luwes. Guru dapat mengaitkan materi pembelajaran dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya. Guru juga dapat mengaitkan materi pembelajarannya tersebut dengan kehidupan dirumah, di sekolah ataupun di masyarakat sesuai dengan keadaan siswa.

6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyajikan pembelajran yang menarik.

c. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan dalam pelaksanaannya. Selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga memiliki tujuan lainnya.

> Menurut Kemendikbud (2014:16) “Tujuan pembelajaran tematik terpadu adalah: 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu; 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama; 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; 4) Mengembangkan kompetensi dasar lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa; 5) Lebih bergairah belajar karena siswa dapat berkomunikasi

> dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain; 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas; 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan; dan 8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi."

Rusman (2015) pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan sebagai berikut:

1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu
2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama
3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
5) Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas
7) Guru dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan dan

8) Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

d. Materi Pembelajaran

Untuk materi pembelajaran yang akan dijadikan komik media pembelajaran ini, peneliti memfokuskan materi pada kelas IV tema 9 subtema 1 dan pembelajaran 1. Pada pembelajaran ini terdapat tiga muatan pembelajaran. Dimana muatan pembelajaran ini saling berhubungan dengan muatan pembelajaran lainnya. Itu karena pada pembelajaran kurikulum 2013 menerapkan sistem pembelajaran tematik terpadu dimana antara mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya saling keterkaitan yang disebut dengan terintegrasi.

Pada pembelajaran ini terdapat 3 bahasan muatan pembelajaran yang terdiri dari Bahasa Indonesia, IPA dan IPS.

1) Pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat pembahasan mengenai teks-teks bacaan yang berkaitan dengan muatan pembelajaran lainnya. Seperti teks bacaan mengenai tanaman padi dan bentuk-bentuk dataran serta latihan-latihan soal.

2) Muatan pembelajaran IPA membahas tentang tahap-tahap pertumbuhan padi. Materi disediakan dalam bentuk teks bacaan.

3) Muatan pembelajaran IPS membahas tentang kondisi geografis atau bentuk-bentuk dataran. Yang mana materi juga dijelaskan dalam bentuk teks bacaan dan beberapa gambar.

3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kurikulum 2013 (Tematik Terpadu) Tahun 2016

a. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada Kurikulum 2013

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 14 tahun 2020 tentang penyederhanaan rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu:

1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan dengan prinsip efisien, efektif, dan berorientasi pada siswa.
2) Bahwa dari 13 (tiga belas) komponen RPP yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menjadi komponen inti adalah tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (*assesment*) yang wajib dilaksanakan oleh guru, sedangkan komponen lainnya bersifat pelengkap.
3) Sekolah, kelompok guru mata pelajaran (KKG/MGMP), dan individu guru secara bebas dapat memilih,membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP secara mandiri untuk sebesar-besarnya keberhasilan belajar siswa.

4) Adapun RPP yang telah dibuat tetap dapat digunakan dan dapat pula disesuaikan dengan ketentuan sebagaimana dimaksud pada angka 1, 2, dan 3.

b. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Kelulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

1) Pengertian

Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

2) Tujuan Standar Kompetensi Lulusan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar guru dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.

3) Ruang Lingkup Standar Kompetensi Lulusan terdiri atas kriteria kualifikasi kemampuan siswa yang diharapkan dapat dicapai setelah menyelesaikan masa belajarnya di satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

4) Monitoring dan Evaluasi Untuk mengetahui ketercapaian dan kesesuaian antara Standar Kompetensi Lulusan dan lulusan dari masing-masing satuan pendidikan dan kurikulum yang digunakan pada satuan pendidikan tertentu perlu dilakukan monitoring dan evaluasi secara berkala dan berkelanjutan dalam setiap periode.

Hasil yang diperoleh dari monitoring dan evaluasi digunakan sebagai bahan masukan bagi penyempurnaan Standar Kompetensi Lulusan di masa yang akan datang.

Kemendikbud memutuskan pada Pasal 1 yaitu, (1) Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan, (2) Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi: Kompetensi Lulusan SD/MI/SDLB/Paket A, Kompetensi Lulusan SMP/ MTs/ SMPLB/ Paket B, Kompetensi Lulusan SMA/ MA/ SMK/ MAK/ SMALB/ Paket C. (3) Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

c. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

Menetapkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan pada Pasal 1, yaitu:

1) Standar Isi untuk Pendidikan Dasar dan Menengah yang selanjutnya disebut Standar Isi terdiri dari Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan

tertentu.

2) Kompetensi Inti meliputi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan ketrampilan.
3) Ruang lingkup materi yang spesifik untuk setiap mata pelajaran dirumuskan berdasarkan Tingkat Kompetensi dan Kompetensi Inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu.
4) Standar Isi untuk muatan peminatan kejuruan pada SMK/MAK setiap program keahlian diatur dalam Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Menengah.
5) Pencapaian Kompetensi Inti dan penguasaan ruang lingkup materi pada setiap mata pelajaran untuk setiap kelas pada tingkat kompetensi sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu ditetapkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
6) Perumusan Kompetensi Dasar pada setiap Kompetensi Inti untuk setiap mata pelajaran sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu ditetapkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
7) Perumusan Kompetensi Dasar pada Kompetensi Inti Sikap Spiritual sebagaimana yang dimaksud pada ayat (6) pada mata pelajaran pendidikan Agama dan Budi pekerti disusun secara jelas.

Uraian revisi Kompetensi Inti untuk tingkat pendidikan dasar pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti Tingkat Pendidikan Dasar.

Kompetensi Inti	**Deskripsi Kompetensi**
Sikap spiritual	1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
Sikap Sosial	2. Menunjukkan perilaku: a. jujur, b. disiplin, c. santun, d. percaya diri, e. peduli, dan f. bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
Pengetahuan	3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara : a. mengamati, b. menanya, dan c. mencoba Berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
Keterampilan	4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak: a. kreatif b. produktif, c. kritis, d. mandiri,

	e. kolaboratif, dan f. komunikatif Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

d. Peraturan Menteri Pendidikan Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

Menetapkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada Pasal 1, yaitu:

1) Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah selanjutnya disebut Standar Proses merupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan satuan pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan.
2) Standar Proses sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum pada Lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Peraturan Menteri ini.

Pada pasal 2, yaitu: saat Peraturan Menteri ini mulai berlaku, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

e. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan

Menetapkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia tentang penilaian pendidikan pada Pasal 3, yaitu:

1) Penilaian hasil belajar siswa pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek: sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
2) Penilaian sikap sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf "a" merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku siswa.
3) Penilaian pengetahuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf "b" merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan siswa.
4) Penilaian keterampilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf "c" merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu.
5) Penilaian pengetahuan dan keterampilan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan ayat (4) dilakukan oleh guru, satuan pendidikan, dan/atau Pemerintah.

f. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013

Menetapkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum

2013 pada pendidikan dasar dan menengah pada pasal 2, yaitu:

1) Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang siswa pada setiap tingkat kelas.
2) Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai siswa untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.
3) Kompetensi inti sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terdiri atas: kompetensi inti sikap spiritual, kompetensi inti sikap sosial, kompetensi inti pengetahuan, dan kompetensi inti keterampilan.
4) Kompetensi dasar pada kurikulum 2013 berisi kemampuan dan materi pembelajaran untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar digunakan sebagai dasar untuk perubahan buku teks pelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

4. Hakikat Penilaian dalam Kurikulum 2013

a. Pengertian Penilaian dalam Kurikulum 2013

Penilaian dalam kurikulum 2013 adalah penilaian yang tidak hanya tentang pengetahuan siswa saja, tetapi juga sikap dan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Majid

(2014) penilaian autentik adalah suatu proses pengumpulan berbagai data yang dapat menggambarkan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Kunandar (2015) menyebutkan bahwa penilaian autentik merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menilai siswa yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik penilaian hasil maupun proses dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan apa yang diminta. Sedangkan menurut Kurniasih (2014) menjelaskan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan secara keseluruhan untuk menilai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran *(output*) pembelajaran yang meliputi ketiga aspek yaitu, sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan guru secara luas, lengkap, dan berimbang dalam menilai sikap, pengetahuan, serta keterampilan dari saat masukan (*input*), proses, hingga (*output*) pembelajaran.

b. Jenis-jenis Penilaian dalam Kurikulum 2013

Jenis-jenis penilaian dalam kurikulum 2013 adalah penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Menurut Faisal (2015) menyebutkan bahwa penilaian autentik terdiri dari tiga aspek yaitu aspek sikap, dapat dilakukan dengan observasi, penilaian diri, serta

penilaian antar teman, aspek pengetahuan, dapat dilakukan dengan ulangan harian, ulangan tengah semester, dan ulangan akhir semester. Sedangkan aspek keterampilan dapat dinilai dengan penilaian kinerja, proyek, dan portofolio. Menurut Rahman (2015) menjelaskan bahwa jenis-jenis penilaian autentik sebagai berikut; 1) penilaian sikap, penilaian yang dapat dilakukan dengan observasi, penilaian diri dan penilaian antar teman, 2) penilaian pengetahuan penilaian yang dapat dilakukan dengan tes tulis, tes lisan dan penugasan, 3) penilaian keterampilan, penilaian yang dapat dilakukan dengan penilaian kinerja, proyek, dan portofolio.

Menurut Kemendikbud (2014: 35-39) jenis-jenis penilaian autentik adalah:

1) Penilaian sikap meliputi aspek spiritual dan aspek sosial. Penilaian sikap ini dilaporkan oleh guru dalam bentuk jurnal catatan guru. Berikut jurnal catatan guru pada penilaian sikap.

Tabel 2. 2 Penilaian sikap

No.	Hari/Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					
4					

Tabel 2. 3 Penilaian sikap spiritual

No.	Muatan KI-1 (Sikap Spiritual)
1	Ketaatan beribadah
2	Perilaku syukur
3	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
4	Toleransi dalam beribadah

Tabel 2. 4 Penilaian sikap sosial

No.	Muatan KI-2 (Sikap Sosial)
1	Jujur
2	Disiplin
3	Tanggung jawab
4	Santun
5	Peduli
6	Percaya diri

2) Penilaian pengetahuan, dapat dilakukan dengan tes tulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai
3) Penilaian keterampilan, dapat dilakukan dengan penilaian kinerja, proyek, dan portofolio sesuai dengan kompetensi yang dinilai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik ada tiga yaitu penilaian sikap yang dapat dilakukan

dengan observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal. Penilaian pengetahuan yang dinilai melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan. Penilaian keterampilan, dapat dilakukan dengan penilaian kinerja, proyek, dan portofolio.

c. Tujuan Penilaian dalam Kurikulum 2013

Menurut Hosnan (dalam Rahman, 2015) Tujuan penilaian autentik adalah untuk menilai kemampuan siswa dalam dunia nyata. Sedangkan menurut Mundilarto (dalam Nurjananto 2015) menyebutkan bahwa tujuan penilaian autentik merupakan untuk mendapatkan informasi yang benar dan akurat tentang apa yang sudah diketahui dan dapat dilakukan oleh siswa. Sedangkan menurut Rukmana (2016) penilaian autentik bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan serta mengetahui keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang ditentukan.

5. Hakikat Komik Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Komik

Menurut Hasan (2014) Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan yang erat. Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan yang di sesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada.

Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Scout McCloud (dalam Waluyo, 2005) memberikan pendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Menurut Saputro (2015) Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Jadi, media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.

b. Jenis-jenis Komik

Banyak jenis media visual terutama komik yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Menurut Safa (2009), komik memiliki berbagai jenis, yaitu :

1) Kartun/karikatur

Hanya berupa satu tampilan dimana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Komik tipe

kartun ini berjenis humor yangdapat menimbulkan sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

2) Komik potongan

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang dirangkai menjadi sebuah penggalan cerita pendek. Namun cerita dari komik ini tidak terpaku harus berakhir pada cerita itu bahkan bisa dijadikan suatu cerita bersambung.

3) Buku komik

Alunan gambar-gambar tulisan, cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (sampul dan isi). Buku komik sering disebut sebagai cerita pendek terdiri dari 32, 48, sampai 64 halaman dimana di dalamnya terdapat isi cerita, iklan atau lain-lain.

4) Komik tahunan

Jika pembuat komik sudah dalam lingkup penerbit, akan secara teratur menerbitkan buku-buku komik baik cerita putus ataupun serial.

5) Album komik

Para penggemar bacaan komik baik komik karikatur ataupun komik strip dapat mengoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media) dimana hasil koleksinya disusun rapi menjadi sebuah album bacaan.

6) Komik *online*

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid, dan buletin, media internet juga dijadikan sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Para pembaca komik dapat membaca komik dala suatu situs web. Media internet juga dapat membuat jangkauan pembacanya lebih luas dibandingkan dengan media cetak.

7) Buku instruksi dalam komik

Tidak sedikit panduan atau intruksi sesuatu yang dikemas dalam bentuk komik,bisa dalam buku komik, poster komik atau tampilan lainnya.

8) Rangkaian ilustrasi

Dalam dunia perfilman sebelum melangkah akan lebih mudah membuat rangkaian ilustrasi. Rangkaian bentuk gambar tersebut kemudian disusunmenjadi rangkaian yang bisa disebut komik.

9) Komik ringan

Jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan dan kopian/*steple* pemilik dan pembuat komik dengan biaya rendah turut dapat menciptakan komik dan berkarya.

10) Perencanaan dalam pikiran

Jika manusia membayangkan sesuatu yang akan dilakukan, maka dengan bayangan tersebut bisa dikatakan dengan komik, namun tidak dituangkan dalam bentuk coretan diatas kertas, melainkan hanya dalam pikiran.

Ada beberapa jenis komik yang dikemukakan oleh Mustajab (dalam Juanda, 2015) antara lain:

1) Kartun (Cartoon)

Komik yang berisi satu tampilan, di dalam komik ini terdapat beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Komik biasanya memiliki tujuan berupa saran yang baik maupun buruk, sindiran dan humor. Yang dimana berupa gambar (kartun atau tokoh) yang ditampilkan dapat memberikan makna pada yang pembaca dapat mengerti tujuan dari cerita tersebut.

2) Komik Potongan

Komik Potongan merupakan penggalan gambar yang disatukan menjadi satu kesatuan cerita. Namun isi pada cerita tersebut tidak hanya dengan sekali duduk, namun dapat dibuat bersambung dan dapat disambung ceritanya. Biasanya komik ini terdapat 3-4 panel bahkan juga bisa lebih. Komik potongan ini biasanya disajikan pada mingguan atau harian disebuah surat kabar, majalah bahkan tabloid.

3) Komik Tahunan (Komik Annual)

Komik ini biasa terbit pada tiap satu tahun sekali, ada juga yang satu bulan sekali, penerbitannya biasanya menerbitkan cerita bergambar berupa cerita putus bahkan serial.

4) Komik Online (Web Comic)

Komik yang digambarkan pada web ini daya cakupan pembacanya kemungkinan sangat luas dibandingkan media cetak lainnya. Keuntungan komik online dibandingkan dengan media komik lain nya, perkiraan biaya yang sangat relatif terjangkau dan kita dapat menyebarkan komik yang kita buat dan orang lain dapat membacanya dimana saja dan kapan saja.

5) Buku Komik (Comik Book)

Buku komik merupakan sebuah media cetak yang bercerita terdiri dari gambar, tulisan yang disatukan ke dalam suatu buku. Buku komik (comic book) yang banyak terdapat dimana-mana dan kita baca. Comik book disebut sebagai komik cerita pendek.

6) Komik Ringan (Comic Simple)

Komik ini biasanya dirancang dari sebuah karya sendiri difoto copy dan dijilid agar berbentuk sebuah komik. Alternatif ini didukung pada pembuatan komik, karena bermodalkan ide dan kemampuan melukis ditambah biaya yang sangat terjangkau. Yang menciptakan komik ini bisa turut andil pada perancangan komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal agar bisa menjadi seorang komikus.

7) Buku instruksi dalam format komik (instruction comics)

Media ini biasanya juga dapat digunakan pada saat pembelajaran, buku panduan atau instruksi banyak dibuat dalam bentuk komik.

Misalnya pada bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Kaum muda biasanya sangat tertarik untuk membaca buku ini, karena lebih cepat mengerti dan paham dengan buku panduan yang bergambar dari pada tidak bergambar. Kemudian pembaca akan lebih mudah mengikuti langkah-langkah yang terdapat pada buku komik, si pembaca jadi lebih tertarik. Dengan adanya gambar yang terdapat pada format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Selain itu, Komik merupakan salah satu media masa yang hadir dengan berbagai jenis. Menurut Marcel Boneff (dalam Saputri 2016) ada beberapa jenis untuk komik Indonesia, yaitu sebagai berikut :

1) Komik wayang

Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan jawa kuno, seperti *Mahabarata dan Ramayana.*

2) Komik silat

Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

3) Komik humor

Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembacanya akan tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

4) Komik roman remaja

Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantik.

5) Komik didaktis

Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.

c. Komik sebagai Media Pembelajaran

Karena sifatnya yang menarik dan menghibur, akan sangat baik jika guru mengembangkan Media Pembelajaran Berbentuk Komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai beragam keuntungan.Komik bersifat menghibur dan sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya. Seperti diungkapkan Mediawati (2011) Media Pembelajaran Berbentuk Komik memiliki kemampuan untuk menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi belajar yang dipelajarinya. Sehubungan dengan karakteristik materi pada pembelajaran ini mengenai sejarah kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia yaitu menekankan pada kronologi kejadian pada masa lalu atau sejarah.

Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat menumbuhkan Motivasi Belajar pada siswa, sehingga siswa terlatih dengan materi yang diajarkan oleh guru. siswa termotivasi dalam membaca materi, siswa mencoba memahami materi dengan menelaah alur cerita yang dibuat. Media Pembelajaran Berbentuk Komik menjadi media yang tepat sehingga mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa.

Sehingga nilai edukatif Media Pembelajaran Berbentuk Komik dalam pembelajaran tidak diragukan lagi dalam proses pembelajaran. media komik dapat menciptakan minat belajar siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

d. Langkah-langkah Pembuatan Komik

Menurut Gumelar (dalam Isnayanti, 2016) Ada beberapa tahapan dan rencana yang diperlukan untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

1) Menentukan ide-ide adalah segala sesuatu yang belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.

2) Menentukan *Story Making*, *Story* adalah jalinan atau jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. *Story* terkadang juga disebut dengan nama *storyline*, yang dapat berupa sinopsis atau rangkuman keseluruhan cerita.

3) Menentukan *Theme* (*Genre*), setelah storyline sudah dibuat kita dapat menentukan kategori atau jenis cerita yang akan kita buat diantaranya, (1) *fiction story* (cerita fiksi), (2)*hybrid story* (cerita kejadian asli), dan (3) *non fiction story/ report* (cerita non fiksi).

4) Menentukan *Age Segmentation*, setelah menentukan genre komik maka selanjutnya menentukan kelompok usia sebagai pembacanya.

5) Menentukan *Plot*, yaitu kerangka untuk menyusun keseluruhan cerita dari awal sampai akhir secara terperinci berfungsi sebagai guide agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan.

6) Membuat *Script*, yaitu naskah yang siap untuk dipentaskan, dimana sudah lengkap dengan keterangan waktu, tempat, angels, jarak dan pelaku-pelaku adegan yang diperlukan.

7) Membuat desain karakter dan peranannya, yaitu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter baik, karakter buruk dan karakter yang netral.

8) Menggambar karakter sesuai dengan script yang telah dibuat.

e. Kelebihan Komik

Menurut Pramadi (2013) Komik termasuk jenis media grafis berupa gambar. Media gambar sebagai salah satu media pembelajaran mempunyai kelebihan. Adapun kelebihan dari media komik yaitu sebagai berikut : 1) Sifatnya konkret. Artinya gambar realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua

benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas. 3) Serta menumbuhkan motivasi belajar siswa dan pemahaman mengajarkan kepada siswa untuk menerjemahkan ke dalam gambar sehingga daya ingat siswa untuk mengingat sesuatu lebih lama.

Menurut Novianti (dalam Michael, 2017) menyebutkan ada tujuh kelebihan media komik antara lain: 1) peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa, 2) Membimbing minat baca yang menarik pada siswa, 3) Perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati, 4) Komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat, 5) Cerita pada komik mengenai pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utamanya, 6) Ceritanya ringkas dan menarik perhatian, 7) Dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, 8) Komik dibuat lebih hidup serta seolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas.

Dengan kelebihan yang dimiliki komik, maka seorang guru hendaknya dapat memanfaatkan media komik dengan sebaik-baiknya sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan ini diantaranya adalah :

1. Efi Eka Febriandari (2015) dengan judul "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD" disimpulkan bahwa proses pengembangan media komik dalam pembelajaran model round table untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IV SD terlaksana sesuai dengan tiga tahapan yang terdapat dalam model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), dan tahap develop (pengembangan).

2. Khutum Bafaqih, dkk, (2015) dengan judul "Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana" disimpulkan bahwa mengembangkan sebuah produk media komik pendidikan Bahasa Indonesia untuk kelas IV semester genap di MIN Air Kuning. Validitas hasil pengembangan media komik pendidikan Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode kuesioner. Menurut ahli isi mata pelajaran, media komik pendidikan dengan model Dick and Carrey pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap berada pada kualifikasi sangat baik.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Takari Chandra Pramana dengan judul penelitian "Pengembangan Media Komik Sebagai Bahan Ajar IPA Materi Hubungan Sumber Daya Alam dengan Lingkungan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendowoharjo Sleman". Penelitian ini bertujuan

untuk 1) Mengembangkan media komik sebagai bahan ajar IPA materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan pada siswa kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman. 2) Mengetahui kualitas isi serta tampilan komik sebagai bahan ajar IPA materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan pada siswa kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman. 3) Mengetahui respon siswa terhadap media komik sebagai bahan ajar IPA materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan pada siswa kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman. 4) Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV SDN Pendowoharjo Sleman melalui penggunaan media komik sebagai bahan ajar IPA materi hubungan sumber daya alam dengan lingkungan.

4. Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Alfiyani (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik indonesia untuk Kelas V SD". Pengembangan media komik tersebut diperoleh hasil bahwa media dinyatakan valid dengan presentase validasi dari masing-masing validator yaitu 81,25%, 85%, dan 70%. Media juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil analisis data angket yang menunjukkan tingkat.

5. Ismi Fatimatus Zahro Utariyanti (2015) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernafasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang"disimpulkan bahwa hasil kelayakan komik yang dikembangkan maka diperoleh skor

rata-rata sebesar 4,00 untuk uji validasi media dan uji validasi materi. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan pada uji validasi media dan uji validasi materi telah memenuhi kriteria layak.

C. Kerangka Berpikir

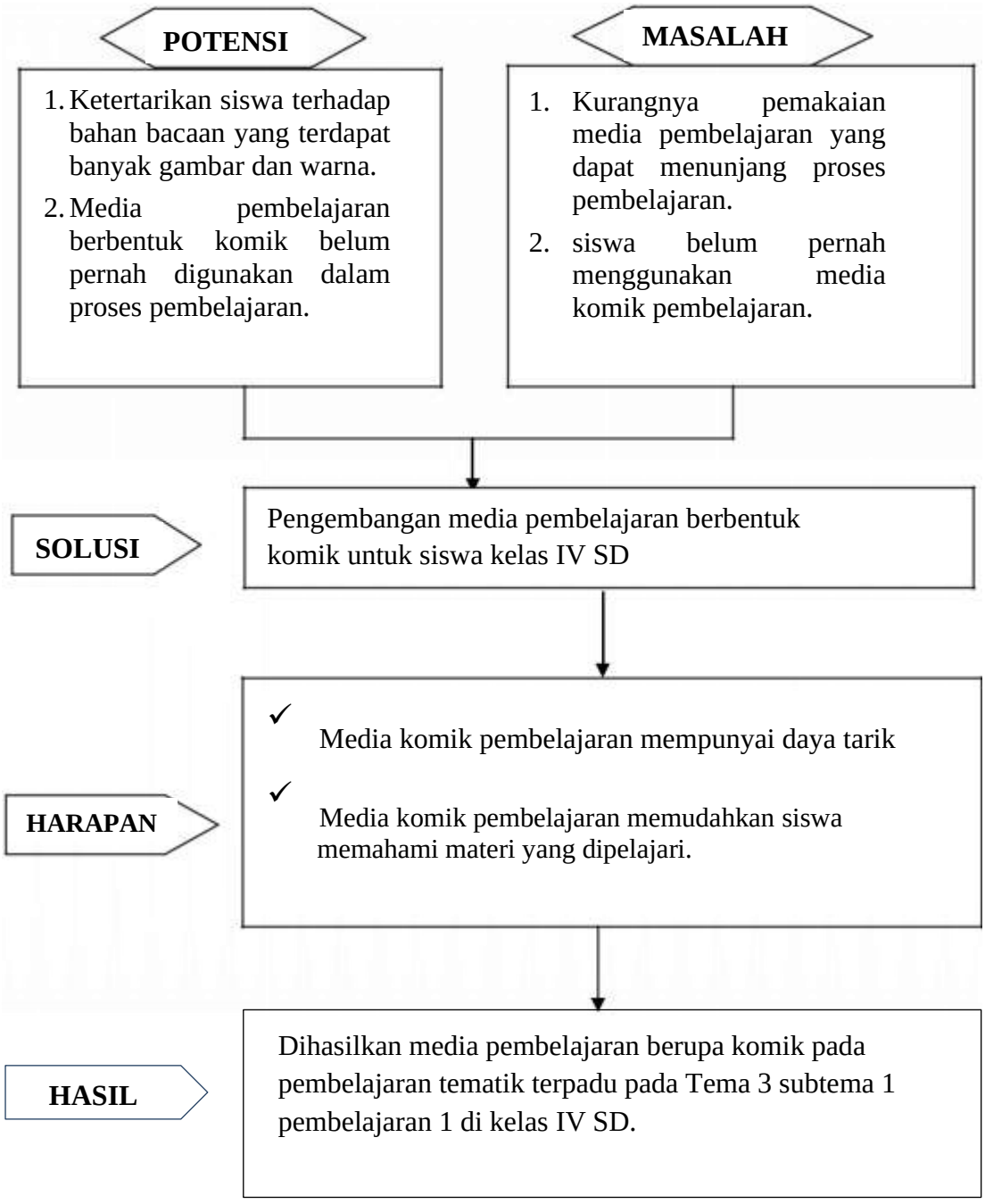
Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjalin antara siswa dengan lingkungannya. Pembelajaran tematik terpadu merupakan kegiatan pembelajaran dimana terjadi proses interaksi antara guru dan siswa dalam penyampaian tujuan instruksional suatu materi pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, maka seorang guru harus dapat mengajar se-optimal mungkin agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang variatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 09 Air Tawar Barat bahwa media pembelajaran yang disediakan oleh guru ketika pembelajaran sedang berlangsung kurang inovatif, efektif dan menarik, hal itu dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru. Sehingga siswa bosan di saat pembelajaran sedang berlangsung. Padahal siswa sangat tertarik ketika guru membawakan media pembelajaran berupa gambar. siswa juga sangat menyukai cerita bergambar seperti buku komik, menurut mereka buku seperti komik lebih mudah dipahami karena ada percakapan yang menjelaskan setiap

kejadian pada gambar. Melihat kondisi tersebut, peneliti mencari solusi untuk mengatasinya melalui pengembangan media pembelajaran. Peneliti memilih salah satu media pembelajaran yang disukai sesuai dengan karakteristik siswa yaitu Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dapat digunakan sebagai media belajar yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media Pembelajaran Berbentuk Komik yang dikembangkan akan menyajikan materi pembelajaran yang terdapat di Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1 dimana pada pembelajaran ini terdapat 3 muatan pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA. Pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia memuat berupa soal-soal latihan dan teks pembahasannya. Pada muatan pembelajaran IPS membahas tentang kondisi geografis atau bentuk-bentuk dataran. Dan pada muatan pembelajaran IPA membahas tentang tahap-tahap pertumbuhan padi. Media Pembelajaran Berbentuk Komik merupakan salah satu media/sumber belajar yang merupakan sarana pendukung rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah didapatkan pemecahan masalah di atas, maka hasil yang peneliti harapkan adalah dapat tersedianya media pembelajaran berupa komik pada materi kelas IV Tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Model penelitian pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D (four-D model). Model pengembangan 4D yang disarankan oleh S. Thiagharajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I. Semmel terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu pendefinisian *(define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

2. Uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan dan dosen Seni Rupa (DKV) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

3. Media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD telah diujikan kelayakannnya oleh para ahli dengan rata-rata persentase 94,17% dalam kategori **sangat valid.** Adapun hasil validasi oleh ahli materi sebesar 100%, hasil validasi oleh ahli media sebesar 95% dan

hasil validasi oleh ahli bahasa sebesar 87,5%. Hal ini berarti media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kelas IV di Sekolah Dasar.

4. Media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum, indikator dan bahan ajar yang dirumuskan serta sesuai dengan perkembangan siswa. Selain itu bahasa yang digunakan sudah sederhana, singkat dan jelas yang berguna untuk memudahkan siswa memahami pelajaran. Media Pembelajaran juga sudah di desain semenarik mungkin agar siswa tidak merasakan kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung.

5. Pendistribusian media pembelajaran berupa komik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD didistribusikan ke dalam bentuk media cetak berupa buku komik.

B. Saran

Berdasarkan validasi yang dilakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Pengembangan media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup

untuk siswa kelas IV SD dapat dijadikan landasan dan meningkatkan penggunaan model 4D untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

2. Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian pengembangan menggunakan media komik yang sudah diujikan kelayakannya.

3. Bagi guru kelas IV SD, berdasarkan hasil validitas yang dilakukan, media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif cara belajar untuk membantu siswa memahami materi kelas IV Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pembelajaran 1.

4. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya media pembelajaran berupa komik pada pembelajaran tematik terpadu Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk siswa kelas IV SD ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Vol. 1, No. 1*), 77-89.

Ariani, Y., Helsa, Y., Ahmad, S., & Prahmana, R. (2017). Edmodo social learning network for elementary school mathematics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, *943*(1), 012056. s

Budiarti, W. N., Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia (Vol. 4, No. 2)*, 233 – 242.

Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *1*(1), 17.

Faisal. (2014). *Sukses Mengawali Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz. Media

Isnayanti, Esni. 2016. *Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia denganPowerpoint Pada Pembelajaran PKN Materi Globalisasi Kelas IV B SD N Manyaram 03.* Skripsi S1. Kearsipan Fakultas Ilmu PendidikanUniversitas Negeri Semarang

Juanda Nickolas Isac, dkk. 2015. *Perancangan Komik Pembelajaran BertemakanFabelUntuk Pembentukan Karakter Pada Anak*. Surabaya : Jurnal Desain Komunikasi FakultasSeni dan Desain Universitas Kristen Petra

Kemendikbud. 2014. *Pembelajaran Terpadu*.

Majid, A. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Posdakarya

Mawarni, A. D., Adi, W., Pengembangan, S.(2015). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Menggunakan Software EXE sebagai Saran Siswa Belajar Mandiri Kelas XI IPS SMA NEGERI 7 Surakrata. *Jurnal "Tata Arta" UNS, 1*(2), 171–179.

Mandasari, D. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Materi Sumber Daya Alam Kelas IV Di MIN 5 Pesisir Selatan. *Skripsi.* Tidak diterbitkan. Padang: UIN Imam Bonjol

Mardiah, Ainun dan Akbar, Ali. (2018). *Lantanida Journal,*. *6*(1).

Maisyarah, E., Firman. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. (2019), 1-11.

Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik UntukMeningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *12*(1), 68–76.

Mudlofir, Ali dan Rusydiyah, Evi Fatimatur. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Nurjanto, Nino dan Kusumo, Ersanghono. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Untuk Mengukur Kompetensi Peserta Didik Materi Senyawa Hidrokarbon. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *9*(2).

Nurdin, Syafruddin dan Andriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2019 Tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksaan Pembelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah

Pramadi, I. P. W. Y., Suastra, I. W., & Candiasa, I. M. (2013). Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, *3*, 1–10.

Prastowo, A. (2014). Pemenuhan Kebutuhan Psikologis siswa Sd/Mi Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, *1*(1), 1

Rahman, S. A., & Romdhani, M. (2015). Persepsi Guru Terhadap Penilaian Autentik. *Jurnal Sekolah Dasar*, *24*(2), 151–160.

Riduwan. (2015). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: ALFABETA.

Rukmana, T. (2015). Keterlaksanaan Penilaian Autentik Mata Pelajaran Fisika SMA Negeri The Feasibility of Authentic Assessment on Physics Subject at State Senior High Schools. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, *2*(1), 111–121.

Rusman. 2015. *Pembelajaran Temati Terpadu. Jakarta:* PT. Raja grafindo persada

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana

Sadiman, Arief S. 2014. Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.

Saputri, Adek. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2.*Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian*. 1–8.

Saputro, A. D., Sebagai, K., & Pembelajaran, M. (2015). *Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran*. *05*(01), 1–19.

Saputro, H. B., Soeharto. (2015). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia (Vol. 3, No. 1),* 61-77.

Sastra Negara, Hasan , "Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)", Vol 3 No. 3, (2014)

Sumantri, Mohammad Syarif. 2016. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Taufik, T. (2012). Peningkatan Keterampilan BerbicaraDengan Menggunakan Media Film Strip Di Kelas II SD Percobaan Kota Padang. *Jurnal IlmiahPendidikan Universitas Negeri Padang,*Xii(1).

Taufik, T. (2015). Studi Penerapan Pendekatan Tematik Terpadu Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Kabupaten Lima Puluh Kota. *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP, 1(1),* 1-12.

Trianto. 2012. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik,* Jakarta: Pustaka Raya

Utariyanti, I. F. Z., Wahyunu, S., & Zaenab, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII MTS Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia (Vol. 1, No. 3)*, 343-355.

Utari, U., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS, 1*(1), 39–44.

Yaumi. M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.